

# UIPM

## **Wettkampf- bestimmungen und Regularien 2018**

Übersetzt von:

Maike Schramm (DVMF)

mit freundlicher Unterstützung von

Sebastian Schubert (Landesverband für Modernen Fünfkampf NRW)

An gewissen Stellen kann die deutsche Version von der Originalversion in Englisch abweichen. Im Zweifelsfall ist die englische Version „UIPM Competition Rules and Regulations“ massgebend.

# Inhaltsverzeichnis

## WettkampfregeIn

01 - Moderner Fünfkampf - Allgemeine Aspekte	S. 4
02 - Moderner Fünfkampf – Fechten	S. 31
03 - Moderner Fünfkampf – Schwimmen	S. 55
04 - Moderner Fünfkampf – Reiten	S. 65
05 - Moderner Fünfkampf – Laser Run	S. 87
06 – Masters	S. 115
07 - UIPM – Biathle	S. 129
08 - UIPM – Triathle	S. 138

## Ausrüstungsregeln

01 - Moderner Fünfkampf - Allgemeine Aspekte	S. 148
02 - Moderner Fünfkampf – Fechten	S. 149
03 - Moderner Fünfkampf – Schwimmen	S. 164
04 - Moderner Fünfkampf – Reiten	S. 167
05 - Moderner Fünfkampf – Laser Run	S. 172

<b>UIPM – Laser Run</b>	<b>S. 187</b>
-------------------------	---------------

# WettkampfregeIn

## 01 - Moderner Fünfkampf - Allgemeine Aspekte

### Abkürzungen

BAD - Business Affairs Delegate	BAD - Business Affairs Delegierter
CC - Continental Championships	KM - Kontinentale Meisterschaften
CISM - Conseil Internationale du Sport Militaire	CISM - Internationaler Militärsportrat
EB - Executive Board	P - Präsidium
FOP - Field of Play	WS - Wettkampfstätte
GL – Guidelines	RL Richtlinien
HMT – Hit & Miss Target	HMT – Hit & Miss Ziele
HQ – Headquarters	GS - Geschäftsstelle
ID – Identification	ID - Identifikation
IJ - International Judges	IK – Internationale Kampfrichter
IOC - International Olympic Committee	IOC – Internationales Olympisches Komitee
LOC - Local Organising Committee	LOC – Lokales Organisationskomitee
LPA – Last Penalty Area	LPA – letzter Straf-Ableistebereich
LPT – Laser Precision Target	LPT – Laser Run Präzisionsziel
LR – Laser run	LR – Laser Run
LRCT – Laser Rund City Tour	LRCT – Laser Run Städtetour
LRWCH - Laser Run World Championships	LRWM – Laser Run Weltmeisterschaften
Mins - minutes	Min - Minuten
MD - Medical Delegate	MD – Medizinischer Delegierter
MP - Modern Pentathlon	MFK – Moderner Fünfkampf
NF - National Federation	NV - Nationaler Verband
NTO - National Technical Observer	NTB – Nationale Technische Beobachter
OG - Olympic Games	OG – Olympische Spiele (Olympic Games)
PG – Penalty Start Gate	PG – Straf-Starttor
PWR - Pentathlon World Ranking	PWR – Weltrangliste im Modernen Fünfkampf
QC – Qualification Competition	QC - Qualifikationswettkampf
SL - Shooting Line	SL - Schießlinie
TC - Technical Committee	TK – Technisches Komitee
TD - Technical Delegate	TD – Technischer Delegierter
TM - Technical Meeting	TB – Technische Besprechung
UIPM - Union Internationale de Pentathlon Moderne	UIPM – Weltverband für MFK
WADA – World Anti-doping Agency	WADA – Welt Antidoping Agentur
WCC - World Cup Competition	WCW - Weltcupwettkampf
WCF - World Cup Final	WCF - Weltcupfinale
WCh - World Championships	WM - Weltmeisterschaften
WR – World Rankings	WR - Weltrangliste
YOG - Youth Olympic Games	YOG – Olympische Jugendspiele (Youth Olympic Games)

## **Teil A: Moderner Fünfkampf – Inhalte**

- 1.1 Anwendungsgebiete
- 1.2 Altersklassen
  - 1.2.1 Altersklassen
  - 1.2.2 Altersberechnung
- 1.3 Die Veranstaltungen
  - 1.3.1 Die fünf Disziplinen
  - 1.3.2 Disziplinen bei Jugendwettkämpfen
- 1.4 Sparten
  - 1.4.1 Die offizielle UIPM Wettkämpfe im Modernen Fünfkampf
  - 1.4.2 Kontrolle durch die Technische Delegation der UIPM / Nationalen Technischen Beobachter
  - 1.4.3 OG und YOG
- 1.5 Formate
  - 1.5.1 Eintages-Wettkämpfe
  - 1.5.2 Traditionelle Wettkämpfe
  - 1.5.3 Staffelwettkämpfe
- 1.6 Reihenfolge der Disziplinen
  - 1.6.1 Einzelwettbewerbe
  - 1.6.2 Siegerehrung

## **Teil B: Die Wettkämpfe**

- 1.7 Wettkampfarten
  - 1.7.1 UIPM Kategorie „A“ Wettkämpfe
  - 1.7.2 UIPM Kategorie „B“ Wettkämpfe
  - 1.7.3 UIPM Kategorie „C“ Wettkämpfe
- 1.8 Bewerbungen für UIPM Wettkämpfe
  - 1.8.1 Weltmeisterschaften, Weltcup Serien, Meister der Champions
  - 1.8.2 Kontinentale und Regionale Meisterschaften
  - 1.8.3 Weltranglisten-Wettkämpfe
  - 1.8.4 Andere Wettkämpfe
- 1.9 Zuweisung von UIPM Wettkämpfen
  - 1.9.1 Zuweisung
  - 1.9.2 Unterschrift der Verpflichtungserklärung
  - 1.9.3 Jährlicher UIPM Kalender
- 1.10 Einladungen
  - 1.10.1 Einladungszeitplan
  - 1.10.2 Punkte der Einladung

## **Teil C: Vorbereitung der Wettkämpfe**

- 1.11 Programm der Veranstaltungen bei UIPM Wettkämpfen
  - 1.11.1 Weltmeisterschaften – Einzelwettbewerbe
  - 1.11.2 Weltmeisterschaften – Staffelwettbewerbe
  - 1.11.3 Weltcupserien
- 1.12 Teilnahme der Modernen Fünfkämpfer
  - 1.12.1 Internationale UIPM Lizenz
  - 1.12.2 Teilnahme an Weltmeisterschaften - Einzelwettbewerbe
  - 1.12.3 Teilnahme an Weltmeisterschaften – Staffelwettbewerbe
  - 1.12.4 Teilnahme an Weltcupserien
  - 1.12.5 Teilnahme an Weltranglistenwettkämpfen
  - 1.12.6 Teilnahme am „Champion der Champions“
  - 1.12.7 Teilnahme an kontinentalen Meisterschaften
  - 1.12.8 Teilnahme an OG und YOG, Qualifikationwettkämpfe
- 1.13 Teilnahme von Offiziellen
  - 1.13.1 Anzahl der Offiziellen
  - 1.13.2 Andere Personen
- 1.14 Meldung und Akkreditierung
  - 1.14.1 Termine für Meldungen
  - 1.14.2 Meldeschluss
  - 1.14.3 Banküberweisung
  - 1.14.4 Ersatzsportler
  - 1.14.5 Fehlende Anwesenheit Nationaler Verbände
- 1.15 Finanzierung
  - 1.15.1 Kostenübernahme
  - 1.15.2 Teilnahmegebühr
  - 1.15.3 Übernachtungspaket
  - 1.15.4 Kategorie „A“ Wettkämpfe

## **Teil D: Durchführung der Wettbewerbe**

- 1.16 Zuständigkeiten beim Wettkampf
  - 1.16.1 Technische Delegierte der UIPM
  - 1.16.2 Nationale Technische Beobachter der UIPM
  - 1.16.3 Internationale Kampfrichter der UIPM
  - 1.16.4 Medizinische Delegierte der UIPM
  - 1.16.5 Delegierte für Geschäftsangelegenheiten der UIPM
  - 1.16.6 Beschwerdejury
  - 1.16.7 Örtliches Organisationskomitee
  - 1.16.8 Technische Besprechung
- 1.17 Startliste und Startreihenfolge
  - 1.17.1 Reihenfolge der Athleten in den Staffelteams
  - 1.17.2 Veröffentlichung der Startlisten
- 1.18 Wettkampfergebnisse
  - 1.18.1 Punkte beim Modernen Fünfkampf
  - 1.18.2 Anzeige der Ergebnisse
  - 1.18.3 Endgültige Platzierungen und Punkte
  - 1.18.4 Unentschiedene Wettkämpfe
  - 1.18.5 Teamwertung bei Einzelwettbewerben
  - 1.18.6 Preise und Auszeichnungen

## **Teil E: Registrierung der Leistungen**

- 1.19 Weltrangliste im Modernen Fünfkampf (PWR)
  - 1.19.1 Offizielle Liste
  - 1.19.2 Ebenen der UIPM Wettkämpfe
  - 1.19.3 Regelungen bei Gleichständen in der PWR
  - 1.19.4 Weltcup-Stand
- 1.20 Weltrekorde im Modernen Fünfkampf

## **Teil F: Sicherheit und Disziplin**

- 1.21 Sicherheit
  - 1.21.1 Verantwortung der Fünfkämpfer
  - 1.21.2 Sicherheitsmaßnahmen und LOC Verantwortlichkeiten
  - 1.21.3 Ausstattung
  - 1.21.4 Verhalten
  - 1.21.5 Eintritt in die Wettkampfstätte
  - 1.21.6 Eingeschränkter Zutritt
  - 1.21.7 Bereich für Trainer
- 1.22 Verpflichtung
  - 1.22.1 Erklärungen
  - 1.22.2 Kleidung
  - 1.22.3 Ausrüstung und Ausrüstungskontrolle
  - 1.22.4 Startnummern
  - 1.22.5 Anti-Doping
  - 1.22.6 Versicherung
  - 1.22.7 Rauchen
- 1.23 Disziplinregeln und Verfahren
  - 1.23.1 Disziplinarmaßnahmen
  - 1.23.2 Sanktionen gegen Athleten
  - 1.23.3 Bestrafung der Athleten
  - 1.23.4 Disziplinarmaßnahmen gegenüber andere Personen
  - 1.23.5 Sanktionen gegenüber NVs und LOCs
  - 1.23.6 Entscheidungen über Sanktionen
  - 1.23.7 Ausschluss und Disqualifikation
  - 1.23.8 Mündliche Beschwerden
  - 1.23.9 Proteste
  - 1.23.10 Unterbrechungen verursacht durch Proteste oder Berufungen

## **Teil G: Anlagen**

Anlage 1: Weltranglistenpunkte

## Teil A: Moderner Fünfkampf – Inhalte

### 1.1 Anwendungsgebiete

Die folgenden Regeln müssen bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben angewendet werden, die als Kategorie "A" und "B" eingestuft sind, und werden in der Kategorie "C" zur Anwendung empfohlen, soweit dies sinnvoll ist und möglich ist.

### 1.2 Altersklassen

Wenn nicht ausdrücklich anders vermerkt, beziehen sich diese Regeln auf alle Altersgruppen, und zwar Senioren, Junioren, Jugendliche und Masters, sowohl für Männer als auch für Frauen.

#### 1.2.1 Die Altersklassen im Einzelnen

8 Jahre und jünger	U 9
9 - 10 Jahre	U 11
11 – 12 Jahre	U 13
13 – 14 Jahre	U 15
15 – 16 Jahre	U 17
17 – 18 Jahre	U 19
19 – 21 Jahre	Junioren
über 21 Jahre	Senioren
30 Jahre u.ä.	Masters 30+
40 Jahre u.ä.	Masters 40+
50 Jahre u.ä.	Masters 50+
60 Jahre u.ä.	Masters 60+
70 Jahre u.ä.	Masters 70+

#### 1.2.2 Altersberechnung

- i) Das Alter des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin wird ermittelt durch Subtraktion des Geburtsjahres vom Jahr des Wettbewerbs. Monate und Tage werden nicht berücksichtigt.
- ii) Mit Ausnahme von Masters-Wettbewerben kann ein Fünfkämpfer in der Altersklasse antreten, die unmittelbar über seiner Altersgruppe liegt. Mit Genehmigung des zuständigen nationalen Gremiums kann ein Fünfkämpfer in jeder höheren Altersgruppe antreten.

### 1.3 Die Veranstaltungen

#### 1.3.1 Die fünf Disziplinen

Die fünf Disziplinen eines Modernen Fünfkampfes werden in vier Veranstaltungen organisiert: Fechten, Schwimmen, Reiten und Laser-Run (Schießen und Laufen).

Kombinationen der verschiedenen MFK-Disziplinen beinhalten UIPM Biathle (Laufen und Schwimmen), UIPM Triathle (Schießen, Laufen und Schwimmen) und Modern Tetrathlon (beliebige Kombination von vier der fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfes).



### 1.3.2 Disziplinen bei Jugendwettkämpfen

- i) Bei Wettbewerben der Altersklasse U 19 sind 4 Disziplinen (ohne Reiten) obligatorisch.
- ii) Bei Wettkämpfen der Altersklasse U 17 sind Schwimmen und Laser-Run obligatorisch.
- iii) Für alle anderen Jugendwettbewerbe sind nur Schwimmen und Laufen obligatorisch.
- iv) Das LOC kann auf Wunsch eine oder mehrere der anderen Disziplinen aufnehmen.

## 1.4 Sparten

### 1.4.1 Die offiziellen UIPM Wettkämpfe im Modernen Fünfkampf

Kategorie A: Olympische Spiele, Weltmeisterschaften, Kontinentale Meisterschaften und Spiele, Weltcups und Weltcup-Finale, Champion of Champions, CISM Weltmeisterschaften.

Kategorie B: Regionale Meisterschaften und Spiele, Weltmeisterschaften der Masters, Kontinentale Meisterschaften der Masters und andere Weltranglisten Wettbewerbe.

Kategorie C: Andere internationale Wettbewerbe und internationale Meisterschaften aller Art, die von den UIPM-Mitgliedsverbänden organisiert werden. Das LOC muss die erforderliche Anzahl nationaler Verbände zur Teilnahme eingeladen haben.

### 1.4.2 Kontrolle durch die Technische Delegation der UIPM / Nationalen Technischen Beobachter

Die Wettbewerbe der Kategorien "A" und "B" fallen unter die obligatorische Kontrolle der UIPM TDs/NTBs.

Bei Wettbewerben der Kategorie "C" kann ein TD/NTB ernannt werden, wenn er die in Artikel 1.19.2 ii) festgelegten Kriterien erfüllt.

### 1.4.3 OG und YOG

Die Regeln für die Kategorie "A" gelten auch für OG und YOG, soweit sie nicht im Widerspruch zu den OG-Qualifikationsregeln stehen, die vom UIPM Präsidium und der IOC Executive vereinbart wurden.

## 1.5 Formate

### 1.5.1 Individuelle „Eintages“-Wettkämpfe

Offizielle UIPM Einzelwettbewerbe werden als eintägige Wettbewerbe organisiert. Es wird empfohlen, dass alle Veranstaltungen an einem Ort stattfinden, so dass die Wettkampfstätten gegenseitig fußläufig erreichbar sind.

Mannschaftswertungen können eingeschlossen werden unter Verwendung der Punktwertung des Modernen Fünfkampfs aus der Einzelwertung.

### 1.5.2 Traditionelle Wettkämpfe

Senioren-, Junioren-, Jugend- und Masterswettbewerbe können über ein oder zwei Tage organisiert werden oder, in Ausnahmefällen, als dreitägige Wettkämpfe, wenn zwei Tage für das Reiten erforderlich sind.

### 1.5.3 Staffelwettkämpfe

Eine Staffel besteht aus 2 Athleten. Die Staffelwettbewerbe müssen als eintägiger Wettkampf stattfinden. In der Kategorie "A" finden die Staffeln der Männer und Frauen an einem Tag statt und die gemischte Staffel an einem zweiten Tag. Wenn die Anzahl der teilnehmenden Mannschaften zu groß ist, können die UIPM TD und das LOC einen dritten Wettkampftag genehmigen.

#### 1.5.4

Neue Modelle und Formate von Wettkämpfen, die als Testveranstaltungen während der nächsten Olympischen Periode (2017-2020) eingesetzt werden, werden vom UIPM Präsidium beschlossen und von ihm vor jeder Gelegenheit bekannt gegeben.

### 1.6 Reihenfolge der Disziplinen

#### 1.6.1 Einzelwettbewerbe

i) Im Finale der Kategorie "A" muss die Reihenfolge der Wettkämpfe wie folgt sein: Fechten oder Schwimmen, Reiten und Laser-Run. Bei den Olympischen Spielen und beim Weltcup-Finale muss die Ranglistenrunde am Vortag stattfinden.

Laser-Run muss immer mit Handicap-Start organisiert werden.

ii) In der Qualifikation für das Finale der Kategorie "A" Wettbewerbe (vier Disziplinen, ohne Reiten) und in allen anderen Wettbewerben kann der Ablauf unterschiedlich aussehen und an die Bedürfnisse des LOC angepasst werden. In den Qualifikationen für die die Finale der Kategorie "A" Wettbewerbe muss Laser-Run der letzte Wettkampf sein.

#### 1.6.2 Siegerehrung

Die Siegerehrung findet unmittelbar nach dem letzten Wettkampf statt, egal ob es Proteste gibt oder nicht. In den Wettbewerben der Kategorie "A" muss das LOC die nationale Hymne des Siegerlandes spielen und die Nationalflaggen der Medaillengewinner zeigen. Sportler müssen ihre nationale Uniform auf dem Podium tragen ohne Baseballkappen oder Hüte. Kopftücher sind erlaubt. Fahnen, Handys, Kameras, elektronische Geräte, Flaschen, Sportgeräte, politische Aussagen und Akkreditierungen sind auf dem Podium nicht erlaubt.

## Teil B: Die Wettkämpfe

### 1.7 Wettkampffarten

#### 1.7.1 UIPM Kategorie „A“ Wettkämpfe

i) Olympische Spiele und Olympische Jugendspiele

OG und YOG werden alle vier Jahre für beide Geschlechter im Einzelwettkampf und bei den YOG zusätzlich mit einem Mixed-Staffel-Wettbewerb durchgeführt. Besondere Qualifikations- und Beteiligungsregeln werden zwischen dem IOC und der UIPM festgelegt. Es gibt eine begrenzte Teilnehmerzahl.

ii) UIPM Weltmeisterschaften

Die UIPM Weltmeisterschaften werden jährlich für Einzelpersonen und Staffeln in den Altersklassen Senioren, Junioren und U 19 organisiert. Im Prinzip sollten die Weltmeisterschaften für Senioren, Junioren und Jugendliche unter 19 Jahren nach Abschluss der Weltcup-Serie durchgeführt werden. Für Weltmeisterschaften im Laser-Run, Biathle/Triathle und die Masters Weltmeisterschaften wird auf die kombinationsspezifischen Regeln Bezug genommen.

iii) Weltcup-Serie

Jedes Jahr werden über einen Zeitraum von 3 - 6 Monaten 4 - 6 Weltcup-Wettbewerbe und ein Weltcup-Finale organisiert.

Die ganze Serie wird "Weltcup-Serie" genannt. Diese Wettbewerbe werden auf verschiedenen Kontinenten durchgeführt. NVs können zusätzlich zum Weltcup-Finale pro Kalenderjahr nur einen Weltcup-Wettbewerb veranstalten.

#### iv) Kontinentale Meisterschaften

Jeder kontinentale Verband innerhalb der UIPM hat das Recht, kontinentale Meisterschaften für die Altersklassen Senioren, Junioren, U19 und U17 zu organisieren.

Staffelwettbewerbe müssen einbezogen werden. Kontinentale Meisterschaften dürfen nicht an den gleichen Terminen stattfinden wie die Weltcup-Serie, Weltmeisterschaften oder CISM Weltmeisterschaften.

Für kontinentale Meisterschaften sowie alle anderen regionalen Wettbewerbe, die von den UIPM-Verbänden organisiert werden, finden die UIPM Regeln Anwendung. Sie sind Bestandteil des jährlichen UIPM-Kalenders. Mit Zustimmung des kontinentalen Verbandes und des LOC kann der Organisator von kontinentalen Meisterschaften die kontinentalen Senioren-, Junioren-, U 19- und U 17-Meisterschaften für Athleten aus anderen Kontinenten als dem Gastgeberkontinent öffnen. Wenn Athleten, die zu einem anderen Kontinent als dem des Gastgeberkontinents gehören, den Wettbewerb gewinnen, werden der kontinentale Titel und die Medaillen an den/die ersten Athlet(en) und Mannschaft(en) des Gastgeberkontinents vergeben.

#### v) Champion of Champions

Der Champion of Champions Wettbewerb wird jährlich für Einzelpersonen und gemischte Staffeln veranstaltet. Grundsätzlich ist es der letzte Wettbewerb der Saison. Die Teilnehmer werden von der UIPM nach bestimmten Kriterien eingeladen.

#### vi) CISM Weltmeisterschaften

### 1.7.2 UIPM Kategorie „B“ Wettkämpfe

#### i) Weltranglistenwettbewerbe

Weltranglistenwettbewerbe sind offizielle internationale Wettbewerbe für Senioren, Junioren oder die Altersklasse U19 und stehen allen berechtigten Teilnehmern offen. Sie fallen unter die UIPM-Regeln und die Aufsicht eines UIPM TD/NTB. Sie müssen in den jährlichen UIPM-Kalender aufgenommen werden. Die Ergebnisse werden auf die PWR angerechnet.

#### ii) Regionale Wettbewerbe

"Region" bezeichnet das Gebiet von mehr als einem UIPM-Mitgliedsverband. Erfüllt ein Regionalwettbewerb die Kriterien des Absatzes 1.19.2 ii), muss ein TD/NTB ernannt werden und der Regionalwettbewerb wird zu einem Weltranglistenwettbewerb.

### 1.7.3 UIPM Kategorie „C“ Wettkämpfe

Diese Kategorie umfasst Wettbewerbe wie:

i) Offene nationale Meisterschaften. Wenn sie die in Artikel 1.19.2 genannten Kriterien erfüllen und eine TD/NTB ernannt wird, werden die nationalen Meisterschaften zu einem Weltranglisten-Wettkampf.

ii) Masterswettbewerbe.

iii) Laser-Run und Biathle/Triathle-Veranstaltungen.

iv) bestimmte Jugendwettbewerbe.

## 1.8 Bewerbungen für UIPM Wettkämpfe

### 1.8.1 Weltmeisterschaften, Weltcup Serien, Champion of Champions

Bewerbungen für UIPM-Weltmeisterschaften, Weltcup-Finale, Weltcups und den Wettkampf „Champion of Champions“ müssen von UIPM-NVs oder Bewerberstädten beim UIPM Präsidium über die UIPM-Geschäftsstelle eingereicht werden zusammen mit konkreten, detaillierten Bewerbungsformularen, die bei der UIPM-Geschäftsstelle erhältlich sind.

Das TK wird seine Stellungnahme abgeben und Vorschläge unterbreiten.

Fristen für den Empfang vollständiger Bewerbungen werden vom UIPM-Präsidium drei Jahre vor der Veranstaltung festgelegt.

## 1.8.2 Kontinentale und Regionale Meisterschaften

Bewerbungen für kontinentale Meisterschaften und andere regionale Wettbewerbe sind schriftlich an den Präsidenten des jeweiligen Kontinentalverbandes zu richten innerhalb der vom jeweiligen Verband gesetzten Fristen, die für die kontinentalen Meisterschaften zwei Jahre vor der Veranstaltung liegen.

## 1.8.3 Weltranglisten-Wettkämpfe

Bewerbungen für Weltranglistenwettbewerbe müssen schriftlich per E-Mail an das Vorstandsmitglied für Sport und die UIPM-Geschäftsstelle eingereicht werden, und zwar nicht später als 60 Tage vor dem jährlichen UIPM-Kongress im Jahr vor dem jeweiligen Wettbewerb.

Für Weltranglistenwettbewerbe, die für die olympische Rangliste in Frage kommen, liegt der Abgabetermin 12 Monate vor Beginn der Olympia-Qualifikationsperiode.

## 1.8.4 Andere Wettkämpfe

Für alle anderen UIPM-Wettbewerbe ist kein Anmeldeverfahren erforderlich.

# 1.9 Zuweisung von UIPM Wettkämpfen

## 1.9.1 Zuweisung

Austragungsorte der UIPM Weltmeisterschaften, Weltcupserien Serien und der „Champion of Champions“ Wettbewerbe werden vom UIPM Präsidium vergeben. Orte der Weltranglisten-Wettkämpfe werden von dem UIPM-TK vergeben. Austragungsorte der kontinentalen Meisterschaften und Regionalwettbewerbe werden von der Stelle vergeben, die durch die Statuten des relevanten kontinentalen Verbandes autorisiert ist.

## 1.9.2 Unterschrift der Verpflichtungserklärung

UIPM NVs/Bewerberstädte, die mit UIPM Weltmeisterschaften, Weltcup-Serien und „Champion of Champions“ Wettkämpfen ausgezeichnet werden, sind verpflichtet, eine Verpflichtungserklärung zu unterzeichnen und sich an die unterzeichneten Ausschreibungsunterlagen zu halten.

## 1.9.3 Jährlicher UIPM Kalender

Ein Jahreskalender der offiziellen UIPM-Wettbewerbe, wie oben definiert, muss von dem UIPM-TK in Zusammenarbeit mit der UIPM-Geschäftsstelle vor dem Kongress erstellt werden.

Der jährliche UIPM-Kalender wird vom UIPM Präsidium beim UIPM-Kongress eingereicht. Die UIPM-Geschäftsstelle verteilt den Kalender an alle NVs. Der Kalender muss ständig aktualisiert werden. Der Kalender für die Wettbewerbe der Kategorie A und der Olympischen Qualifikation/Rangliste wird zwei Jahre im Voraus bekannt gegeben.

# 1.10 Einladungen

## 1.10.1 Einladungszeitplan

Einladungen zur Teilnahme an einem offiziellen UIPM-Wettbewerb sollten mindestens 90 Tage vor dem Wettbewerb an alle betroffenen NVs geschickt werden. Die Einladungsschreiben werden von der UIPM-Geschäftsstelle und/oder dem kontinentalen Verband verschickt. Die offizielle Einladung muss gleichzeitig an die von der UIPM ernannten TDs/NTBs und die UIPM-Geschäftsstelle gesandt werden.

## 1.10.2 Punkte der Einladung

Das Einladungsformular sollte folgende Angaben enthalten:

- i) das Format der Wettbewerbe,
- ii) die Reihenfolge der Wettkämpfe,
- iii) die Länge und Art des Schwimmbeckens,
- iv) die Lauffläche und eventuelle Anforderungen an Spezialschuhe,
- v) Art, Abmessungen und Oberfläche des Reitplatzes,
- vi) Art und Merkmale der zu verwendenden Ziele,
- vii) die Anzahl der einzuladenden Fünfkämpfer und Offiziellen,
- viii) Datum und Uhrzeit des Testspringens, der technischen Besprechung, der Gerätekontrollen und der Veranstaltungen,
- ix) die finanziellen Bedingungen der Teilnahme (Unterkunft, etc.),
- x) Art und Umfang der organisierten Trainingsmöglichkeiten,
- xi) das Datum für den Erhalt und/oder die Online-Registrierung von informativen, vorläufigen und endgültigen Meldungen, die mit Namen und Codennummer erfolgen,
- xii) die entsprechende Anschrift, eine dauerhaft erreichbare Telefonnummer und die E-Mail des LOC innerhalb von 72 Stunden vor und während des Wettbewerbs,
- xiii) alle relevanten Visabedingungen,
- xiv) die Laserpistolenvorschriften des jeweiligen Landes.

## Teil C: Vorbereitung der Wettkämpfe

### 1.11 Programm der Veranstaltungen bei UIPM Wettkämpfen

#### 1.11.1 Weltmeisterschaften – Einzelwettbewerbe

Tag 1	Qualifikation der Herren	oder	Qualifikation der Frauen
Tag 2	Qualifikation der Frauen		Qualifikation der Herren
Tag 3	Finale der Herren		Finale der Frauen
Tag 4	Finale der Frauen		Finale der Herren

Bei den U19 (Jugend-)Weltmeisterschaften muss während des Ruhetages ein Kulturprogramm für jedes Geschlecht angeboten werden.

Bei der Qualifikation für das Finale werden Gruppen von 20-36 FünfkämpferInnen gebildet; Gruppen von bis zu 38 FünfkämpferInnen sind erlaubt, wenn genügend Schusspositionen vorhanden sind. Es dürfen maximal 2 Fünfkämpfer aus dem gleichen NV in der gleichen Gruppe antreten. Der dritte und weitere Fünfkämpfer der gleichen Nation müssen in die nächste(n) Gruppe(n).

- i) Die Einteilung der Fünfkämpfer in Gruppen erfolgt nach der aktuellen MFK-WRL wie folgt:

Gruppe A	Gruppe B	Gruppe C	Gruppe D
1	2	3	4
8	7	6	5
9	10	11	12
16	15	14	13
17	18	etc.	

- ii) Die folgenden Fünfkämpfer qualifizieren sich für das Finale:
  - a) 2 Gruppen - die besten 15 aus jeder Gruppe + 6 mit der höchsten Punktzahl aller Gruppen
  - b) 3 Gruppen - die besten 10 aus jeder Gruppe + 6 mit der höchsten Punktzahl aller Gruppen
  - c) 4 Gruppen - die besten 8 aus jeder Gruppe + 4 mit der höchsten Punktzahl aller Gruppen

- iii) Wenn ein Fünfkämpfer vor dem Start wegen einer Verletzung oder Krankheit aus dem Finale ausscheidet, wird der Fünfkämpfer durch den nächsten noch nicht qualifizierten Fünfkämpfer ersetzt, der die höchste Punktzahl in allen Gruppen hat.
- iv) 36 Fünfkämpfer treten im Finale an.
- v) Weltmeisterschaften für Einzelpersonen müssen eine Einzel- und eine Teamwertung haben.
- vi) Diese Regeln gelten auch für kontinentale Meisterschaften.

#### 1.11.2 Weltmeisterschaften – Staffelwettbewerbe

- i) Maximal 24 Teams treten in einem eintägigen Wettkampf gegeneinander an.
- ii) Eine gemischte Staffel besteht aus einem männlichen Fünfkämpfer und einer weiblichen Fünfkämpferin aus derselben Nation.
- iii) Diese Regeln gelten auch für kontinentale Meisterschaften.

#### 1.11.3 Weltcupserien

- i) Die Weltcup-Wettbewerbe werden für Einzelwettkämpfer über drei Tage für jedes Geschlecht organisiert, dazu kommt ein Tag für die gemischten Staffeln, insgesamt also fünf Tage. Einzel-Finale werden mit 36 Athleten organisiert. Art. 1.11.1 ist anzuwenden. Weltcup-Wettbewerbe gelten in der Regel nur für Einzelplatzierungen. Auf Wunsch des LOC können jedoch Preise für die Mannschaftswertung vergeben werden.
- ii) Weltcup-Finale werden über vier Tage organisiert: ein Tag für die Fecht-Ranglistenrunden für beide Geschlechter, ein Tag für die Männer und ein weiterer Tag für die Frauen. Eine gemischte Staffel muss ebenfalls organisiert werden.

### 1.12 Teilnahme der Modernen Fünfkämpfer

#### 1.12.1 Internationale UIPM Lizenz

- i) Nur Fünfkämpfer, die eine internationale UIPM-Lizenz besitzen, sind berechtigt an Wettkämpfen der Kategorien "A" und "B" teilzunehmen.
- ii) Fünfkämpfer ohne eine auf der Lizenz eingetragene Reitfähigkeit oder ohne ein Schreiben ihres NV, die ihre Reitfähigkeit bestätigt:
  - a) können nicht an Senioren- oder Juniorenweltmeisterschaften oder Weltcup-Finals teilnehmen.
  - b) können an Weltcup-Wettbewerben in der Qualifikation für das Finale teilnehmen. Wenn sie sich für das Finale qualifizieren, müssen sie ihren Platz an den nächstplatzierten Fünfkämpfer mit Reitqualifikation aus ihrer Gruppe abgeben.
  - c) können bei allen anderen Veranstaltungen in allen Disziplinen außer dem Reiten antreten.
- iii) Für Wettbewerbe der Kategorie "C" muss der NV dem LOC für jeden Fünfkämpfer ohne Lizenz die Reitfähigkeit schriftlich bestätigen.

#### 1.12.2 Teilnahme an Weltmeisterschaften – Einzelwettbewerbe

- i) Jeder NV hat das Recht, 3 Teilnehmer zu melden.
- ii) Wenn die Gesamtzahl der Meldungen weniger als 108 Fünfkämpfer beträgt, kann ein vierter Fünfkämpfer pro Nation zur Teilnahme eingeladen werden, bis 108 Meldungen pro Geschlecht erreicht sind. Den Vorrang für die Einladung eines 4. Teilnehmers aus einer Nation hat zuerst das Gastgeberland, gefolgt von anderen Nationen in der Reihenfolge der PWR zum Zeitpunkt der Einladung.

### 1.12.3 Teilnahme an Weltmeisterschaften – Staffelwettbewerbe

Die Teilnahme an der Staffel-WM wird anhand der Ergebnisse der Kontinentalmeisterschaften und der Staffel PWR ermittelt. NVs können andere Fünfkämpfer antreten lassen als bei den Weltmeisterschaften im Einzelwettbewerb.

- i) Den 6 Kontinenten und dem Gastgeberland werden jeweils folgende Teams zugesichert:

Afrika: 1 Team	Europa: 8 Teams
Nord- und Mittelamerika: 3 Teams	Australien: 1 Team
Südamerika: 3 Teams	Gastgeberland: 1 Team
Asien: 3 Teams	Weltrangliste: 4 Teams
Insgesamt: 24 Teams	

- ii) Der NV, dessen Staffel im Vorjahr Weltmeister wurde, ist in diesen 24 Teams enthalten. Sein Platz wird auf die Quote des Kontinentes angerechnet, auf dem sich der NV befindet.
- iii) Verzichten eine oder mehrere Mannschaften eines Kontinentes auf die Teilnahmeberechtigung bei den Staffel-Weltmeisterschaften, muss der Platz dem ersten Reserveteam des gleichen Kontinentes zugeteilt werden und so weiter, bis alle freien Plätze vergeben sind. Wenn der Kontinent keine Staffel-Meisterschaften hat oder keine Reserveplätze haben will, wird der Platz der nächsten Staffel aus der Staffel-WRL zugewiesen gemäß dem Stand von 60 Tagen vor dem Wettbewerb.

### 1.12.4 Teilnahme an Weltcupserien

- i) Jeder NV hat das Recht, 3 Teilnehmer pro Geschlecht zu melden.
- ii) Wenn die Gesamtzahl der Meldungen weniger als 108 Fünfkämpfer beträgt, kann ein 4. Fünfkämpfer pro Nation zur Teilnahme eingeladen werden, bis 108 Meldungen pro Geschlecht erreicht sind. Den Vorrang für die Einladung eines 4. Teilnehmers aus einer Nation hat zuerst das Gastgeberland, gefolgt von anderen Nationen in der Reihenfolge der PWR zum Zeitpunkt der Einladung. Wenn es noch freie Plätze gibt, darf das Gastland mit bis zu 12 Fünfkämpfern teilnehmen.
- iii) Am Weltcup-Finale dürfen maximal 3 Fünfkämpfer pro NV und Geschlecht teilnehmen.

### 1.12.5 Teilnahme an Weltranglistenwettkämpfen

Weltranglistenwettbewerbe sind Wettkämpfe, bei denen Fünfkämpfer Punkte für die PWR sammeln können.

Das LOC muss die Mindestanzahl der teilnehmenden NVs und Fünfkämpfer gemäß Artikel 1.19.2 ii) sicherstellen, damit der Wettkampf für die PWR gilt.

### 1.12.6 Teilnahme am „Champion of Champions“

18 Fünfkämpfer pro Geschlecht werden nach vom UIPM Präsidium festgelegten Kriterien von der UIPM eingeladen, um am Championat der Champions teilzunehmen. Die Vertretung der Kontinente und des Gastgeberlandes wird gewährleistet.

### 1.12.7 Teilnahme an kontinentalen Meisterschaften

Die Regeln der Artikel 1.12.1, 1.12.2 und 1.12.5 werden auf kontinentale Meisterschaften entsprechend angewandt.

### 1.12.8 Teilnahme an OG und YOG, Qualifikationswettkämpfe

In Wettkämpfen, die auch direkte Qualifikationswettbewerbe für die Olympischen Spiele oder die Olympischen Jugendspiele sind, gilt eine maximale Anzahl von 4 Fünfkämpfern pro Geschlecht und Nation.

In olympischen Ranglistenwettbewerben, die auf die olympische Rangliste (OPWR oder YOPWR) angerechnet werden, gilt eine maximal zulässige Anzahl von 4 Fünfkämpfern pro Nation und Geschlecht. Wenn es freie Plätze gibt, kann das Gastgeberland mit 6 Athleten pro Geschlecht teilnehmen.

Wettkämpfe, die keine kontinentalen Meisterschaften sind und trotzdem für die Olympische Fünfkampf-Weltrangliste (OPWR oder YOPWR) gewertet werden sollen, müssen allen UIPM-Nationen offen stehen, organisiert mit Einzelwettkämpfen für beide Geschlechter mit einer Qualifikation und einem Finale von 36 Fünfkämpfern; außerdem muss eine fristgerechte Anmeldung für die Aufnahme in den Olympia-Ranglistenkalender erfolgt sein.

## **1.13 Teilnahme von Offiziellen**

### **1.13.1 Anzahl der Offiziellen**

Bei UIPM-Wettbewerben kann jeder NV in jedem Geschlecht durch maximal 2 Offizielle vertreten sein, wenn es 2 oder mehr Fünfkämpfer aus diesem NV gibt, oder durch einen Offiziellen, wenn 1 Fünfkämpfer am Start ist.

### **1.13.2 Andere Personen**

Andere Personen können mit Zustimmung des LOC unter den in Artikel 1.15 genannten finanziellen Bedingungen am Wettbewerb teilnehmen.

## **1.14 Meldung und Akkreditierung**

### **1.14.1 Termine für Meldungen**

Für UIPM-Wettbewerbe der Kategorien "A" und "B" gilt eine Meldefrist von 6 Wochen vor Beginn des Wettbewerbs und von 30 Tagen für die Finalteilnahme. Wird die Frist für die endgültige Anmeldung versäumt, gilt der NV oder der einzelne Fünfkämpfer als nicht teilnehmend und kann auf Einladung durch einen anderen NV oder einen anderen Fünfkämpfer ersetzt werden.

### **1.14.2 Meldeschluss**

In den endgültigen Meldungen müssen die NVs die Namen der Fünfkämpfer, Reserveathleten und Offiziellen auflisten, die am Wettkampf teilnehmen. Keine Delegation darf zum Wettkampf mit mehr als der Anzahl der eingeladenen Fünfkämpfer und Offiziellen, einschließlich der Reserveathleten, anreisen.

### **1.14.3 Banküberweisung**

Zeitgleich mit der Einreichung der endgültigen Meldungen müssen alle NVs an die organisierende Nation/LOC durch elektronische Banküberweisung oder andere Wege 30% des Gesamtbetrages der Unterkunftsrechnung bezahlen, andernfalls wird die Reservierung nicht garantiert.

Wenn das Team bei der Ankunft zum Wettkampf weniger Athleten und/oder Offizielle hat, als auf dem endgültigen Anmeldeformular angegeben, ohne die organisierende Nation/LOC mindestens 7 Tage vor ihrer Ankunft zu informieren, zahlt der NV an die veranstaltende Nation/LOC eine Strafe von 200 Euro für jede nicht teilnehmende Person.

### **1.14.4 Ersatzsportler**

Wenn ein NV beabsichtigt, einen Ersatzfünfkämpfer, der in seinem endgültigen Anmeldeformular aufgeführt ist, bei dem Wettkampf starten zu lassen, muss er das LOC per E-Mail oder Fax mindestens 24 Stunden vor der TB informieren. Die endgültigen Einträge werden vom LOC und UIPM TD verwendet, um die Startlisten der einzelnen Qualifikationsgruppen zu erstellen. Fünfkämpfer, die nicht in den endgültigen Meldungen enthalten sind oder nicht in einer E-Mail oder per Fax als Starter aufgeführt sind, dürfen nicht am Wettbewerb teilnehmen.



#### 1.14.5 Fehlende Anwesenheit Nationaler Verbände

Nach Bestätigung der Finalteilnahme muss ein NV mit mindestens einem Fünfkämpfer/Team pro bestätigtem Geschlecht oder Staffel am Wettbewerb teilnehmen. Jeder NV, der nach dem Absenden seiner endgültigen Meldung nicht teilnimmt, zahlt eine Geldbuße von 600 Euro an die UIPM.

### 1.15 Finanzierung

#### 1.15.1 Kostenübernahme

Bei UIPM-Wettbewerben übernimmt der ausrichtende Verband/LOC alle Kosten des Wettbewerbs. Die Kosten des Wettbewerbs beinhalten nicht die Bewirtung (d.h. Transport, Unterkunft und Verpflegung) der Teilnehmer. Der ausrichtende Verband/LOC kann jedoch ein Unterkunftspaket wie in Abschnitt 1.15.3 beschrieben anbieten, um die Kosten für die Unterbringung (Nahverkehr, Unterkunft und Verpflegung) zu decken.

#### 1.15.2 Teilnahmegebühr

Bei Wettbewerben, bei denen der ausrichtende Verband/LOC den NV-Teilnehmern (Fünfkämpfer, Trainer, Begleitpersonen) ein Übernachtungspaket (gemäß Abschnitt 1.15.3 unten) anbietet, ist jeder Teilnehmer, der kein Unterkunftspaket bucht, verpflichtet eine Akkreditierungsgebühr an den ausrichtenden Verband/LOC zu zahlen.

Bei Wettbewerben, bei denen der ausrichtende Verband/LOC kein Übernachtungspaket anbietet, kann der ausrichtende Verband/LOC jedem Teilnehmer eine Akkreditierungsgebühr berechnen.

- i) Die Akkreditierungsgebühr berechtigt die Teilnehmer, den offiziellen Transport vom zentralen Hotel zu den Wettkampfstätten und zurück zu nutzen und während des Wettkampfes Lunchpakete und Wasser/Erfrischungen zu erhalten.
- ii) Die Höhe der Akkreditierungsgebühr beträgt 75 Euro pro Tag für Senioren- und Juniorenwettbewerbe und 50 Euro für Jugendliche pro Wettkampftag mit einer Mindestzahlung von 4 Tagen.

#### 1.15.3 Übernachtungspaket

Wenn nicht finanziell durch den veranstaltenden Verband/LOC gedeckt, müssen allen NVs und der UIPM-Familie angemessene Unterkünfte und Mahlzeiten zu möglichst niedrigen Preisen angeboten werden. Das Übernachtungspaket beinhaltet den Nahverkehr, Unterkunft, Verpflegung und die gleichen Ansprüche wie die Akkreditierungsgebühr. NVs können dann entweder

- i) eines der vom LOC in der Einladung vorgeschlagenen Unterkunftspakete akzeptieren, oder
- ii) ihre Unterkunft selbst organisieren. In diesem Fall sind sie verpflichtet, nur eine Akkreditierungsgebühr an das LOC zu zahlen.

#### 1.15.4 Kategorie „A“ Wettkämpfe

Für die UIPM-Wettbewerbe der Kategorie "A", die im Rahmen eines Ausschreibungsverfahrens vergeben wurden, werden die in der Ausschreibungsunterlage genannten finanziellen Details auf den Wettbewerb angewendet, unabhängig davon, wann der Wettbewerb vergeben wurde. Ein Finanzbericht muss der UIPM innerhalb von 6 Monaten nach Ende des Wettbewerbs vorgelegt werden.

## Teil D: Durchführung der Wettbewerbe

### 1.16 Zuständigkeiten beim Wettkampf

Die UIPM-Geschäftsstelle wird den LOCs so früh wie möglich die von der UIPM benannten Verantwortlichen benennen.

#### 1.16.1 Technische Delegierte der UIPM

- i) Ein UIPM TD ist ein qualifizierter internationaler Schiedsrichter, der vom UIPM TK vorgeschlagen und vom UIPM Präsidium ernannt wird. Für Wettbewerbe der Kategorie "A" müssen TDs Mitglieder des TK sein. Der UIPM TD hat die Aufgabe sicherzustellen, dass alle UIPM-Wettbewerbe in Übereinstimmung mit den UIPM-Regeln und Vereinbarungen durchgeführt werden. Der UIPM TD überwacht die Arbeit der LOCs und hat die volle Kontrolle über die technische Leitung der UIPM-Wettbewerbe.
- ii) Es wird empfohlen, dass ein UIPM TD nicht aus dem Gastland kommt. Je nach Niveau und Größe des Wettbewerbs werden zwischen einem und vier TDs ernannt. Für OG werden 3 TDs und für YOG 2 TDs ernannt. Für Wettbewerbe, bei denen sich die Athleten direkt für OG oder YOG qualifizieren, werden mindestens 2 TDs ernannt.
- iii) Die Kosten der UIPM TDs für Reise und Tagessatz, einschließlich der Reisetage, werden von der UIPM getragen. Die Kosten für die Unterkunft mit Vollpension und die lokalen Transporte werden vom ausrichtenden Verband/LOC getragen.
- iv) Die UIPM-TDs sind im Rahmen ihrer Gesamtbefugnisse insbesondere beauftragt:
  - a) so bald wie möglich die Einladungsbedingungen für den entsprechenden Wettkampf zu prüfen.
  - b) die Standorte und die Ausrüstung für die fünf Veranstaltungen zu inspizieren und zu genehmigen.
  - c) den für die Teilnehmer vom LOC angebotenen Transport zu prüfen und zu genehmigen.
  - d) mit dem LOC bei der Leitung der TB zusammenzuarbeiten und sicherzustellen, dass die aktuellen Informationen zu den Wettbewerbsregeln verfügbar sind.
  - e) die Pferde für die Reitveranstaltung aus den vom LOC vorgeschlagenen auszuwählen.
  - f) die Auslosung der Pferde und die Vorkehrungen für die Kontrolle der Kleidung und Ausrüstung der Teilnehmer zu überwachen.
  - g) die ordnungsgemäße Durchführung der Beschwerdeverfahren der Jury zu gewährleisten.
  - h) die Meldungen zu überprüfen und die Gruppen zusammen mit dem LOC vorzubereiten.
  - i) die Richtigkeit der Ergebnisse des Wettbewerbs zu gewährleisten, die durch ihre Unterschrift nachzuweisen sind, und die Ergebnisse sowie einen Abschlussbericht unverzüglich per E-Mail an die UIPM-Geschäftsstelle und den Vorsitzenden des TK zu senden.
  - j) sicherzustellen, dass das LOC diese Ergebnisse unverzüglich an die UIPM-Website sendet. ([www.pentathlon.org](http://www.pentathlon.org)).

#### 1.16.2 Nationale Technische Beobachter der UIPM

- i) Bei Wettkämpfen der Kategorie "B" oder "C" kann vom Vorsitzenden des TK der UIPM ein UIPM-NTB von der offiziellen UIPM Schiedsrichterliste anstelle eines TD ernannt werden.
- ii) Ein NTB muss:
  - a) eine internationale Schiedsrichterlizenz für alle Sportarten besitzen.
  - b) im Land oder in der Nähe des Austragungsortes wohnen.
  - c) in das Wettbewerbspersonal des nationalen Veranstalters integriert werden, so dass er in der Regel bei internationalen Wettbewerben präsent ist, die in diesem Land veranstaltet werden.
  - d) seine Präsenz während des gesamten Wettbewerbs gewährleisten.
- iii) Die Pauschalkosten des UIPM- NTB werden von der UIPM getragen. Die Kosten für die Unterbringung mit Vollpension und den Transport vor Ort trägt die veranstaltende Nation/LOC.
- iv) Der NTB hat bei Wettbewerben die gleichen Verpflichtungen wie der TD.

### 1.16.3 Internationale Kampfrichter der UIPM

- i) In den Kategorien "A" und "B" werden von dem UIPM TK je nach Level und Größe des Wettbewerbs mindestens zwei und höchstens neun Personen aus der offiziellen UIPM-Kampfrichterliste ausgewählt und vom UIPM Präsidium als internationale Kampfrichter (IK) zugelassen.
- ii) Der UIPM IK wird dem ausrichtenden Verband/LOC bei allen Veranstaltungen zur Verfügung stehen, er muss aber in jedem Fall beim Fechten, Reiten und Laser-Run eingesetzt werden. Kein Kampfrichter darf bei einem Wettkampf eingesetzt werden, an dem ein Fünfkämpfer aus seinem eigenen Verband teilnimmt.
- iii) Der NV des IK übernimmt die Kosten des Flugtickets aus dem Heimatland des UIPM IK an den Ort des Wettkampfes. Die UIPM deckt die Kosten für pro Tag für die Arbeits- und Reisetage und für sonstige Auslagen. Der ausrichtende Verband/LOC trägt die Kosten für Unterkunft, Verpflegung und lokalen Transport.
- iv) Die internationalen Kampfrichter der UIPM müssen sich qualifizieren wie in spezifischen technischen Richtlinien festgelegt.

### 1.16.4 Medizinische Delegierte der UIPM

- i) Ein MD wird vom Vorsitzenden des medizinischen Komitees der UIPM zu UIPM-Weltmeisterschaften und anderen Großveranstaltungen ernannt, um die Einhaltung der UIPM Anti-Doping Verfahren und medizinischen Regeln sicherzustellen und die Teamleiter zu beraten, die beabsichtigen, kranken oder verletzten Athleten Medikamente zu verabreichen, um so sicherzustellen, dass keine durch den WADA-Code verbotenen Stoffe oder Methoden verwendet werden.
- ii) die Reisekosten und Pauschalkosten, einschließlich Reisetage, der UIPM MD werden von der UIPM getragen. Die Kosten für die Unterkunft mit Vollpension und die lokalen Transporte werden vom ausrichtenden Verband/LOC getragen.

### 1.16.5 UIPM Business Affairs Delegierte

- i) Für jeden Wettbewerb der Kategorie "A" ernannt die UIPM einen UIPM Business Affairs Delegierten (BAD), der für die Überwachung und Durchsetzung der Einhaltung der Verpflichtungen aus den Marketing-Erklärungen durch die LOCs, die Fünfkämpfer und die Teamoffiziellen verantwortlich ist.
- ii) Die Kosten der Reise der UIPM BAD und der Pauschale, einschließlich der Reisetage, werden von der UIPM getragen. Die Kosten für die Unterbringung mit Vollpension und den Transport vor Ort trägt der Veranstalter.

### 1.16.6 Beschwerdejury

- i) Bei den offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" besteht die Berufungsjury aus sieben Mitgliedern. Bei allen anderen offiziellen UIPM-Wettbewerben besteht sie aus fünf Mitgliedern.
- ii) Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften und Weltcups sind zwei dieser Mitglieder TDs.
  - a) Das dritte Mitglied der Berufungsjury ist ein Vertreter des LOC, der im Besitz einer internationalen Kampfrichterlizenz für die fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfs ist.
  - b) Drei weitere Mitglieder müssen Mitglieder des UIPM TKs sein.
  - c) Das siebte Mitglied der Berufungsjury muss ein Teamvertreter sein, der im Besitz einer internationalen Kampfrichterlizenz für den Modernen Fünfkampf ist. Dieser NV-Vertreter wird von den Team-Vertretern bei der ersten technischen Besprechung (TB) gewählt, die beim jeweiligen Wettkampf stattfindet.
  - d) Die Mitglieder des UIPM TK können durch Personen ersetzt werden, die eine Internationale Kampfrichterlizenz für die fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfes haben.
- iii) Bei offiziellen UIPM Kategorie "B" Wettbewerben muss eines der fünf Jurymitglieder ein UIPM TD/NTB sein und den Vorsitz führen. Die Berufungsjury besteht ferner aus einem

Vertreter des LOC, der über eine internationale Kampfrichterlizenz für die fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfes verfügen muss.

a) Zwei weitere Mitglieder müssen internationale Kampfrichter sein, die die Lizenz für die fünf Disziplinen des Modernen Fünfkampfes besitzen.

b) Das fünfte Mitglied der Berufungsjury muss ein Teamvertreter sein, der im Besitz einer internationalen Kampfrichterlizenz für die Disziplinen des Modernen Fünfkampfes ist. Dieser Vertreter der NVs wird von den Teamvertretern der ersten TB gewählt, die beim jeweiligen Wettkampf stattfindet.

- iv) Die Berufungsjury darf keinen Veranstaltungsleiter umfassen. Es wird empfohlen ein Ersatzmitglied zu ernennen, das eine internationale Kampfrichterlizenz für die 5 Disziplinen des Modernen Fünfkampfes besitzt, für den Fall eines Konfliktes wie unten in 1.16.7 v).
- v) In Angelegenheiten, in denen eine Nation oder ein Trainer betroffen ist, bei dem der Vorsitzende oder ein Mitglied der Berufungsjury Staatsbürger ist oder arbeitet, ist dieser befangen und hat kein Stimm- und Mitwirkungsrecht. Wird der Vorsitzende als befangen erachtet, wird übernimmt das älteste Mitglied der Berufungsjury den Vorsitz. Diskussion und die Abstimmung findet ohne die Anwesenheit oder Teilnahme der befangenen Person statt.
- vi) Die Wahl der Jury erfolgt durch Handzeichen bei der ersten TB, mit einer Stimme pro NV.
- vii) Die Berufungsjury trifft sich, um über Berufungen und Proteste zu entscheiden, sowie über Anträge des Fünfkampfleiters oder der UIPM TD/NTB auf Entscheidung über kontroverse Rechtsfragen, die während einer UIPM-Veranstaltung aufgeworfen wurden. In Fällen, die durch die UIPM-Regeln nicht abgedeckt sind oder in Ausnahmefällen, ist es die Pflicht der der Berufungsjury, eine Entscheidung im sportlichen Sinne zu treffen mit gebührender Achtung der Absichten, Ziele und Zwecke der UIPM-Regeln.
- viii) Die Berufungsjury tritt unmittelbar nach Erhalt des Protestes zusammen und trifft ihre Entscheidung so schnell wie möglich. Proteste und Berufungen müssen ohne Unterbrechung abgewickelt werden und ohne die Siegerehrung zu stören. Bei möglicher Disqualifikation, Disziplinarstrafe oder Disziplinarmaßnahmen muss der Wettkampfleiter und in allen anderen Fällen der jeweilige Veranstaltungsleiter die Gründe für den Protest oder die angefochtene Entscheidung darlegen. Die betroffene Person muss die Möglichkeit einer rechtlichen Anhörung und Zugang zu den Dienstleistungen eines Beraters erhalten.
- ix) Die Entscheidung der Berufungsjury erfolgt in geheimer Abstimmung ohne Anwesenheit der betroffenen Person oder ihres Beraters. Eine Mehrheitsentscheidung ist akzeptabel. Im Zweifelsfall muss die Jury zu Gunsten des von der Disqualifikation, Disziplinarstrafe oder Disziplinarmaßnahme Betroffenen entscheiden. Für den Fall gleicher Stimmenzahl hat der Präsident der Berufungsjury eine weitere ausschlaggebende Stimme. Der Wortlaut der Entscheidung und kurze Begründung sind in Schriftform festzuhalten und in den Geschäftsräumen der UIPM aufzubewahren. Jede Berufung oder jeder Protest wird bei ungerechtfertigtem Nichterscheinen der betreffenden Person abgelehnt.
- x) Die Berufungsjury ist nicht eingeschränkt in Bezug auf die Zulassung oder Bewertung von Beweisen. Ihre Entscheidungen sind endgültig.

#### 1.16.7 Örtliches Organisationskomitee

- i) Die Satzung, Zuständigkeiten und Pflichten des LOC müssen den Bewerbungsformularen gemäß Artikel 1.8 und Erklärungen gemäß Artikel 1.9. folgen.
- ii) Das LOC muss benennen:
  - a) einen Wettkampfleiter, der die IK-Lizenz für die fünf Disziplinen besitzt und die Befugnis hat, als Mitglied der Berufungsjury zu fungieren, und zwar als Verbindungsglied des LOC zu den UIPM-TDs, und der verantwortlich ist für die Anwendung der UIPM-Regeln beim Wettbewerb unter der Aufsicht der UIPM-TDs.
  - c) Qualifizierte nationale technische Offizielle und Sportfachleute, die sich freiwillig melden, um die Aufgaben und Verantwortlichkeiten aller aufgeführten Disziplinexperten zu übernehmen, die in den UIPM-Wettbewerbsregeln aufgeführt sind.
  - d) LOC-Mitglieder und Freiwillige, um die Anforderungen der erfolgreichen Durchführung eines UIPM-Ereignisses zu managen gemäß der Ausschreibungsdokumentation, Pflichtenklärung, UIPM-Regeln und Statuten und Richtlinien, die zur Zeit des Wettbewerbs in Kraft sind.

- iv) Das LOC ist verantwortlich für die Bereitstellung der gesamten Ausrüstung und Eventlogistik, wie sie in den UIPM-Regeln, Vorschriften und Richtlinien aufgeführt sind, die zum Zeitpunkt des Wettbewerbs gelten.
- v) Das LOC muss die endgültigen Ergebnisse des Wettbewerbs in dem von der UIPM angegebenen Format unverzüglich an den Vorsitzenden des Technischen Komitees und die UIPM-Geschäftsstelle senden.

#### 1.16.8 Technische Besprechung

- i. Die Technische Besprechung (TB) ist Teil des Wettkampfs und findet vor der ersten Veranstaltung des Wettkampfs statt. Am Tag vor jedem Geschlechterwettbewerb muss eine eigene TB pro Geschlecht stattfinden. Besuch der Trainer oder Vertreter aller teilnehmenden Mannschaften sind obligatorisch. Jedes Team ist berechtigt, sich durch maximal zwei Mitglieder vertreten zu lassen. Ein Team, das nicht bei der TB anwesend sein kann, muss das LOC mindestens 24 Stunden vorher über die erforderlichen Daten (Name des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin, Lizenz ID Nummer, Ergebnisse im Schwimmen, Startposition im Team usw.) informieren und einen Delegierten einer anderen Nation oder einen anderen Offiziellen benennen, der sie vertritt. Nicht bei der TB vertretene Mannschaften dürfen beim Wettbewerb nicht starten.
- ii. In der TB findet die namentliche Nennung der Teilnehmer statt und die Event-Direktoren werden den Teams vorgestellt. Hinweise zum Wettbewerb müssen gegeben werden und es finden Wahlen für die Berufungsjury statt. Die folgenden Informationen müssen verteilt werden:
  - a) das Programm, einschließlich Transport und Verpflegung
  - b) der medizinische Plan
  - c) der Reitkursplan
  - d) Details zum Laser-Run-Kurs
  - e) die Zusammensetzung der Gruppen und die Startliste im Fechten und Schwimmen (wird nach der namentlichen Nennung vorbereitet)
  - f) Informationen zu den Ausrüstungskontrollen
  - g) die Liste der Pferde und die Ergebnisse der "Springprüfung", diese müssen spätestens eine Stunde vor Beginn der Auslosung der Pferde verteilt werden.
  - h) für das Finale die Startlisten mit mindestens 3 Ersatzathleten.

### 1.17 Startliste und Startreihenfolge

#### 1.17.1 Reihenfolge der Athleten in den Staffelteams

- i) Die Startreihenfolge für die verschiedenen Veranstaltungen in der Staffel muss vom Teamvertreter für jedes teilnehmende Teammitglied vor der TB schriftlich festgelegt werden und kann nach Genehmigung durch den UIPM-TD nicht mehr geändert werden. Es ist nicht möglich, die registrierten Fünfkämpfer nach der TB zu ersetzen, außer im Falle höherer Gewalt, die durch die Entscheidung des UIPM-TD bestimmt wird.
- ii) Für die gemischte Staffel treten zuerst die Frauen und dann die Männer an.

#### 1.17.2 Veröffentlichung der Startlisten

Das LOC muss die Startlisten für die Fecht- und Schwimmwettkämpfe bei der TB veröffentlichen. Vor Beginn der Reitveranstaltung müssen alle teilnehmenden NVs durch das LOC mit der Startliste für das Reiten versorgt werden. Die Startliste für den Laser-Run muss 30 Minuten vor den geplanten Start des ersten Fünfkämpfers oder des ersten Teams vorliegen. Medien, VIPs und die Öffentlichkeit müssen ebenfalls die Startliste erhalten.

- i. Wenn ein Athlet in der vorherigen Disziplin nicht gestartet ist (DNS) oder den Wettkampf nicht beendet hat (DNF), kann er trotzdem an der folgenden Disziplin teilnehmen. Ein Athlet/Team muss spätestens 30 Minuten vor Startbeginn der nächsten Disziplin seine Teilnahme bestätigen. Der Name des Athleten bleibt bei Nichtteilnahme auf der Startliste mit dem Vermerk 'DNS' veröffentlicht.

## 1.18 Wettkampfergebnisse

### 1.18.1 Punkte beim Modernen Fünfkampf

Modern Pentathlon (MP) Punkte werden nach den Leistungen der Fünfkämpfer in jeder Disziplin vergeben.

### 1.18.2 Anzeige der Ergebnisse

- i. Unmittelbar nach dem Ende des Wettkampfes in jeder Disziplin muss der Veranstaltungsleiter die vom Ergebnisteam erhaltenen Ergebnisse dem Technischen Delegierten vorlegen, der sie vor der Verteilung unterschreiben muss. Die gleiche Prozedur gilt für die kumulierten Ergebnisse nach den bereits absolvierten Disziplinen und die Startreihenfolge für das Reiten und den Laser-Run. Wenn der Wettbewerb auch eine Teamwertung hat, müssen auch die Ergebnisse der Teams unterschrieben und verteilt werden.
- ii. Bei UIPM-Wettbewerben der Kategorie A müssen die Ergebnisse der verschiedenen Disziplinen und die kumulierten Ergebnisse während der Veranstaltungen auf einer großen Anzeigetafel angezeigt werden und die gedruckten Ergebnisse müssen am Ende jeder Veranstaltung an die Trainer und Medien verteilt werden. Das gleiche Verfahren gilt für die Startlisten.
- iii. Bei Fechtwettbewerben der Kategorien A und B ist es verpflichtend, die Ergebnisse der einzelnen Fechtrunden für die Mannschaften und Zuschauer zu erstellen. Die Ergebnisse der Runden müssen auf dem großen Display angezeigt werden.
- iv. Bei Reitwettbewerben der Kategorie A müssen die Daten und Ergebnisse jedes Reiters auf einer großen Anzeigetafel angezeigt werden gleichzeitig mit dem Fortschritt auf dem Reitparcours. Nach jedem Reiter müssen die kumulierten Ergebnisse an der Anzeigetafel angezeigt werden.
- v. Bei Laser-Run-Wettbewerben der Kategorie A muss die Anzeigetafel während der Veranstaltung die Entwicklung des Wettbewerbs und die Ergebnisse am Schießstand zeigen.

### 1.18.3 Endgültige Platzierungen und Punkte

Der erste Fünfkämpfer/ das erste Team, der/ das beim Laser-Run-Wettkampf die Ziellinie überquert, ist der Sieger. Wenn der Sieger weniger Punkte in der Gesamtwertung hat, dann müssen weitere Modern Pentathlon (MP) Punkte zu diesem/ dieser FünfkämpferIn/ Mannschaft addiert werden, so dass sein/ ihr Fünfkampfergebnis mit der Platzierung übereinstimmt. Eine Endergebnisliste aller Fünfkämpfer/ Teams wird am Ende eines Wettkampfes erstellt. Fünfkämpfer/Teams werden zuerst nach dem Platz gewertet und dann nach der Anzahl der Punkte des Modernen Fünfkampfes. Diese Liste muss vom LOC an alle teilnehmenden NVs und UIPM-Delegierten vor deren Abfahrt verteilt werden.

### 1.18.4 Unentschiedene Wettkämpfe

- Wenn es nach zwei, drei oder vier Abschnitten ein Unentschieden zwischen zwei oder mehr Athleten gibt, wird der Athlet mit dem besten Ergebnis des letzten Abschnittes auf der höheren Position platziert. Bleibt das Unentschieden bestehen, wird der Athlet mit dem besten Ergebnis der vorherigen Phase auf der höheren Position platziert, usw. Wenn das Unentschieden nicht beseitigt werden kann, wird der Athlet mit der höheren Fünfkampf-Weltrangliste (PWR) als erster gewertet.
- Wenn Athleten den Laser-Run-Wettkampf (Laufen/Schießen) mit einem Unentschieden beenden (und die Platzierungen nicht durch Foto-Finish ermittelt werden können), wird der Athlet mit dem besten Ergebnis im Laser-Run (Laufen/Schießen) in die höhere Position gebracht. Bleibt das Unentschieden bestehen, wird der Athlet mit dem besten Ergebnis in der unmittelbar vorhergehenden Phase (Reiten) und so weiter (Fechten und Schwimmen) in der höheren Position platziert. Bleibt das Unentschieden bestehen, wird der Athlet mit dem besseren Fünfkampf Weltranglistenplatz (PWR) höher platziert.
- Dies gilt auch für Punktgleichstände nach der Qualifikation, um FünfkämpferInnen gruppenübergreifend zu klassifizieren.

#### 1.18.5 Teamwertung bei Einzelwettbewerben

- i. Am Ende des Einzelwettbewerbs, einschließlich der Ergebnisse für die besten 3 Teammitglieder (wenn 4 Athleten teilgenommen haben, zählen nur die besten 3). Die Gesamtzahl der Punkte aus den höchsten 3 Gesamtergebnissen einer Nation bestimmt die Ergebnisse der Teamwertung.
- ii. Es können nur Teams für die Teamwertung gezählt werden, die mit mindestens 3 Athleten am Wettbewerb teilgenommen haben.
- iii. Teams mit mehr Athleten im Finale werden höher eingestuft.  
Teams mit 3 Athleten (oder mehr) im Finale liegen vor Teams mit 2 Athleten im Finale.  
Teams mit 2 Athleten im Finale liegen vor Teams mit einem Athleten im Finale. Teams mit einem Athleten im Finale liegen vor Teams mit keinem Athleten im Finale.
- iv. Für jeden Athleten, der sich für das Finale qualifiziert hat, muss sein Endergebnis verwendet werden.
- v. Für jeden Athleten, der sich nicht für das Finale qualifiziert hat, zählt sein Halbfinale.
- vi. In einem Finale zwischen Teams, die sich aus der gleichen Anzahl von Athleten zusammensetzen, ist der Sieger das Team mit der höchsten Punktzahl. Bei Gleichstand gilt 1.18.4. Wenn es so unmöglich ist, das Unentschieden zu beheben, werden sie als gleichwertig erklärt.

#### 1.18.6 Preise und Auszeichnungen

- i. Bei den UIPM-Weltmeisterschaften gibt es folgende Medaillen: eine Goldmedaille für den erstplatzierten Fünfkämpfer im Einzel und für jedes Teammitglied des erstplatzierten Teams und der Staffeln. Für den zweiten Platz wird eine Silbermedaille und für den dritten Platz eine Bronzemedaille vergeben.
- ii. Gleiches gilt für die Sieger des Einzelwettbewerbs beim UIPM-Weltcup-Finale, bei dem auch Preisgelder vergeben werden.

## Teil E: Registrierung der Leistungen

### 1.19 Weltrangliste im Modernen Fünfkampf (PWR)

#### 1.19.1 Offizielle Liste

- i. Die PWR ist die offizielle Liste der Fünfkämpfer. Sie beinhaltet die Rankingpunkte, die Fünfkämpfer erhalten für ihre drei besten Platzierungen bei offiziellen internationalen UIPM-Wettkämpfen mit mindestens drei Nationen und 12 Athleten (korrekt registriert und derzeit bei der UIPM lizenziert), die während der vorangehenden 12 Monate stattfanden. Wenn während dieses Zeitraums von 12 Monaten 2 Wettbewerbe des gleichen Typs stattfanden, wie Meisterschaften oder Serienfinale (Beispiel: 2 KM, 2 WM, 2 WCF) werden nur die aktuellsten in die PWR aufgenommen. Für Junioren- und U19-Ranglisten zählt der höchste der jeweiligen Altersgruppe während der letzten 12 Monate.
- ii. Jeder Fünfkämpfer erhält PWR-Punkte je nach Wettkampfstufe und seinem endgültigen Platz, wie in der PWR-Punktabelle in Anlage 1 unten angegeben. Nur Fünfkämpfer, die den Wettbewerb abgeschlossen haben, erhalten PWR-Punkte.
- iii. Es gibt PWR-Einzellisten für Senioren, Junioren und Jugend, für beide Geschlechter, die nach jedem Wettkampf und der offiziellen Bestätigung der Ergebnisse durch den TD/NTO auf der UIPM-Website aktualisiert werden. Die PWR-Listen sind nach Altersgruppe, Geschlecht und Datum geordnet. Nur Wettkämpfe mit Fechten, Schwimmen und Laser-Run zählen für die PWR für die YOG.
- iv. Junioren- und Jugendsportler werden in die PWR der entsprechenden Altersgruppe aufgenommen und in die höhere Liste, wenn sie an diesen Altersgruppenwettbewerben teilnehmen. Nachwuchssportler, die an Seniorenwettbewerben teilnehmen, erhalten ihre Senioren PWR-Punkte in der Junior-PWR. Jugendsportler, die an Senioren- oder Juniorenwettkämpfen teilnehmen, erhalten ihre Senior-/Junior-PWR -Punkte in der Jugend-PWR.

- v. Wenn die Anzahl der Senioren- oder Junioren-Staffel-Wettkämpfe größer als 3 pro Jahr ist, müssen auch PWR für Mixed-Staffeln nach Nation und Team-Staffeln nach Nation veröffentlicht werden.
- vi. Es werden separate PWR für die olympischen und YOG Ranglisten erstellt.

#### 1.19.2 Ebenen der UIPM Wettkämpfe

- i) Für die Erstellung der PWR werden die UIPM-Wettbewerbe in vier Ebenen eingeteilt:  
 Ebene 1: Olympische Spiele, Weltmeisterschaften, Weltcup-Finale  
 Ebene 2: Kontinentale Meisterschaften/Spiele, Weltcup-Wettbewerbe, CISM Weltmeisterschaften, die die Kriterien für Ebene 2 erfüllen  
 Ebene 3: Regionale Meisterschaften/Spiele und internationale Weltranglisten Wettbewerbe, die die Kriterien für Ebene 3 erfüllen. Kontinentale Meisterschaften, Weltcup-Wettbewerbe, CISM-Weltmeisterschaften Meisterschaften, die nicht die Kriterien der Ebene 2 erfüllen  
 Ebene 4: Kontinentale Meisterschaften, Weltcup-Wettbewerbe, CISM Weltmeisterschaften, Regionale Meisterschaften und internationale Ranglistenwettbewerbe, die die Kriterien der Ebene 3 nicht erfüllen.
- ii) Kriterien zur Bestimmung der Wettkampfebenen 2-4

	Ebene 2						Ebene 3						Ebene 4					
	Europa			Andere Kontinente			Europa			Andere Kontinente			Europa			Andere Kontinente		
	Nat	A	%	Nat	A	%	Nat	A	%	Nat	A	%	Nat	A	%	Nat	A	%
Männer	10	32	30%	8	26	15%	8	24	20%	6	20	10%	6	18	5%	4	16	0%
Frauen	8	30	30%	6	20	15%	6	20	20%	4	16	10%	4	16	5%	3	12	0%

NAT = Anzahl der Nationen: Nur Nationen, die mindestens einen Fünfkämpfer in allen 5 Disziplinen hatten.

A = Anzahl der Fünfkämpfer: Es werden nur Fünfkämpfer berücksichtigt, die alle fünf Disziplinen im Senioren- und Juniorenfinale abgeschlossen haben oder alle vier Disziplinen in den Qualifikationen und bei der Jugend. DNF und EL sind gültige Ergebnisse. DNS und DSQ werden nicht mitgezählt. Die Athleten müssen folgende Mindestergebnisse erreichen:

Senioren: 875 Punkte Männer, 800 Punkte Frauen

Junioren: 700 Punkte Männer, 575 Punkte Frauen

Qualifikation und Jugend (4 Disziplinen): 550 Punkte Männer/Frauen

% bezeichnet den Prozentsatz (%) der Fünfkämpfer unter den Top 100 der aktuellen PWR-Liste

#### 1.19.3 Regelungen bei Gleichständen in der PWR

- i. Wenn zwei oder mehr Fünfkämpfer in der PWR-Liste eine gleiche Anzahl PWR-Punkte haben, ist der Fünfkämpfer höher platziert, der den höchsten Platz in seinen 3 enthaltenen Wettbewerben erreicht hat.
- ii. Wenn der Rang in der PWR immer noch gleich bleibt, nimmt der Fünfkämpfer die höhere Position ein, der die meisten PWR-Punkte in seinem letzten Wettkampf erreicht hat.
- iii. Wenn der PWR-Range immer noch gleich bleibt, wird der Fünfkämpfer höher platziert, der bei den letzten Weltmeisterschaften mehr PWR-Punkte gesammelt hat.

#### 1.19.4 Weltcup-Stand

- i. Die Weltcup-Wertungsliste wird nach jedem Weltcup veröffentlicht und anhand der PWR-Punkte aus den drei besten Ergebnissen der jährlichen Weltcup-Serie ermittelt. Alle Teilnehmer an jedem Weltcup-Wettkampf erhalten Punkte entsprechend der Platzierung.
- ii. Die Punkte-Tabelle für den Weltcup ist die gleiche wie für die PWR.



- iii. Für das Weltcup-Finale qualifizieren sich besten 33 (oder 32) Fünfkämpfer durch Addition der drei besten Ergebnisse der Weltcup-Wettkämpfe. Bei weniger als drei Ergebnissen wird der Fünfkämpfer entsprechend der Gesamtpunktzahl über ein oder zwei Wettkämpfe platziert. Bei Punktegleichheit gilt Artikel 1.19.3, wobei statt eines Wettkampfes ein Weltcup-Wettbewerb zählt. Der letzte Weltmeister oder im Olympischen Jahr auch der Olympiasieger und zwei Fünfkämpfer aus dem ausrichtenden Land, falls nicht qualifiziert, nehmen die letzten Positionen ein. Nimmt ein Fünfkämpfer nicht an dem Weltcup-Finale teil, wird er durch den nächsten Fünfkämpfer der Weltcup-Ergebnisliste ersetzt.
- iv. Der Fünfkämpfer, der im Weltcup-Finale als Erster ins Ziel kommt, erhält den Titel "Winner of the Modern Pentathlon World Cup Series".
- v. Die endgültige Klassifizierung für den Weltcup erfolgt nach den Ergebnissen des Weltcup-Finales.
- vi. Bei Punktegleichstand ist der Athlet höher platziert, der den höchsten Platz in seinen eingeschlossenen Weltcup-Wettbewerben erreicht hat. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, ist der Athlet höher platziert, der im letzten Weltcup-Wettbewerb höher platziert war. Wenn es immer noch ein Unentschieden gibt, wird der Athlet in der Ergebnisliste höher platziert, der an den meisten Weltcup-Events teilgenommen hat.

## 1.20 Weltrekorde im Modernen Fünfkampf

Weltrekorde im Modernen Fünfkampf können nur in der Kategorie A für jedes Geschlecht und jede Kategorie (Senioren, Junioren, U19) erzielt werden. Weltrekorde können nur bestätigt werden, wenn keine Strafen für den Fünfkämpfer in der jeweiligen Veranstaltung verhängt wurden.

- i) Es gibt Rekorde für Einzelwettkämpfer, Team-Staffeln von 2 Athleten des gleichen Geschlechts und Mixed Team Staffeln von 2 Athleten aus der gleichen Nation.
- ii) Es gibt folgende verschiedenen Rekorde:  
 Fechten - Die höchsten Fünfkampfpunkte und die Anzahl an Siegen und Niederlagen nur im Fecht-Ranglistenwettbewerb von 36 Athleten im Finale. Die in der Fechtbonusrunde erzielten Punkte sind inbegriffen.  
 Schwimmen - Die schnellste Zeit und die entsprechenden Fünfkampf-Punkte über 200 m für 25 m Becken und 50 m Becken.  
 Laser-Run - Die schnellste Zeit auf jeder Strecke und die dazugehörigen Fünfkampfpunkte.  
**Gesamtpunkte** - Die meisten Fünfkampfpunkte in einem Wettbewerb.
- iii) Staffel-Weltrekorde werden nur aufgestellt, wenn es mindestens 16 Teams in der gleichgeschlechtlichen Staffel und maximal 24 Teams in der Mix-Staffel gibt.
- iv) Kontinentale Bestenlisten und persönliche Bestenlisten können zu statistischen Zwecken erfasst werden.

## Teil F: Sicherheit und Disziplin

### 1.21 Sicherheit

#### 1.21.1 Verantwortung der Fünfkämpfer

Fünfkämpfer bewaffnen und kleiden sich eigenständig, rüsten sich eigenständig aus und treten auf eigene Verantwortung und eigenes Risiko gegeneinander an, jedoch unter der Bedingung, dass sie alle Regeln der jeweiligen Disziplin einhalten.

Im Reitsport dürfen Fünfkämpfer nicht antreten, wenn der Nationale Verband der UIPM nicht schriftlich die Reitfähigkeit des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin bescheinigt oder eine Erlaubnis erteilt hat (z.B. durch die Internationale Lizenz).

#### 1.21.2 Sicherheitsmaßnahmen und LOC Verantwortlichkeiten

Die in den Regeln festgelegten Sicherheitsmaßnahmen und -standards sollen die Sicherheit der Fünfkämpfer erhöhen, können dies aber nicht garantieren. Daher können sie, in welcher Art und

Weise sie auch immer angewandt werden, keinen Anlass geben, die UIPM, die Organisatoren von Wettkämpfen, die Offiziellen und das Personal, das bei der Organisation mitwirkt, oder denjenigen, der einen Unfall verursacht hat, verantwortlich zu machen.

### 1.21.3 Ausstattung

Alle Fünfkämpfer, die an Wettkämpfen teilnehmen, müssen eine Ausrüstung verwenden, die den Anforderungen dieser Regeln, den technischen Ausrüstungsvorschriften und anderen von der UIPM festgelegten Richtlinien entspricht.

### 1.21.4 Verhalten

Alle Personen, die an den verschiedenen Veranstaltungen teilnehmen oder sie besuchen, müssen in angemessener und geordneter Weise handeln. Während des Wettbewerbs darf keine Person die Wettkampfstätte betreten, um die Fünfkämpfer zu beraten, die Schiedsrichter oder andere Offizielle zu kritisieren oder zu beleidigen, vor der Entscheidung des Schiedsrichters zu applaudieren oder die Organisation oder Präsentation der Veranstaltung auf andere Weise zu behindern. Der Schiedsrichter kann, wenn es möglich ist, jede Handlung, die den reibungslosen Ablauf des Wettkampfes stört, sofort stoppen.

### 1.21.5 Eintritt in die Wettkampfstätte

Nur die folgenden Personen dürfen den Veranstaltungsbereich betreten:

- i. Der Präsident der UIPM und ein Mitglied des Präsidiums;
- ii. Die Technischen Delegierten der UIPM/Nationale Technische Beobachter;
- iii. Die medizinischen Betreuer der UIPM;
- iv. Die Mitglieder der Berufungsjury;
- v. Die Fünfkämpfer, die jeweils von einem Mitglied ihres Teams begleitet werden dürfen;
- vi. Die benannten Schiedsrichter und Hilfskräfte sowie Personen, die vom LOC speziell akkreditiert wurden.

### 1.21.6 Eingeschränkter Zutritt

Wenn es innerhalb des Eventbereichs einen eingezäunten Bereich gibt (z.B. durch Bretter markiert) oder einen Bereich, der speziell als Zone für Trainer ausgewiesen ist, dürfen nur die Fünfkämpfer, Trainer, Kampfrichter, Hilfskampfrichter, Zeitnehmer, Punktschreiber und die UIPM TDs/NTBs in diesem Bereich anwesend sein. Alle anderen Personen müssen sich außerhalb in den Bereichen aufhalten, die ihnen vom Organisationskomitee zugewiesen werden

### 1.21.7 Bereich für Trainer (ZFC)

- i. Das Organisationskomitee kann für jede Disziplin neben der Wettkampfstätte und in der Tribüne ein ZFC oder ZFCs einrichten, die deutlich als solche gekennzeichnet sind.
- ii. Alle Trainer im ZFC müssen eine nationale Uniform gemäß Artikel 1.22.2 tragen.
- iii. Die Anzahl der Trainer eines NV innerhalb eines ZFC darf die Anzahl der Fünfkämpfer dieses NV in der jeweiligen Disziplin nicht überschreiten.

## **1.22 Verpflichtungen für Athleten, Offizielle, NVs und ihre Mitglieder, LOCs und LOC Mitglieder**

### 1.22.1 Erklärungen

Fünfkämpfer sowie Teamoffizielle und Mitglieder des LOC eines UIPM-Wettbewerbs sind verpflichtet, die UIPM-Statuten und UIPM-Regeln zu befolgen und die Grundsätze des Fairplay zu respektieren. Sowohl Fünfkämpfer als auch Teamoffizielle sind verpflichtet, eine UIPM-Verpflichtungserklärung für Fünfkämpfer und Teamoffizielle sowie eine Erklärung über die Annahme des UIPM-Schiedsgerichts zu unterzeichnen, die beide von der UIPM-Geschäftsstelle bereit-

gestellt werden. Fünfkämpfer und Mannschaftsoffizielle, die Ausrüstung im Rahmen des UIPM-Sponsors Programms erhalten, sind verpflichtet, eine Marketing-Erklärung zu unterzeichnen.

#### 1.22.2 Kleidung

- i. Die Fünfkämpfer müssen die Kleidung und Ausrüstung tragen, die in den Regeln für die jedes Ereignis vorgesehen sind.
- ii. Die Offiziellen müssen ordentlich gekleidet sein, zumindest in einem Trainingsanzug der jeweiligen Nation.
- iii. Kein Fünfkämpfer darf mit schmutziger Kleidung antreten oder mit einem Zeichen, einer Fahne, einem Emblem oder einem Landes- oder Städtenamen, der zu einem anderen NV gehört als dem NV des Fünfkämpfers.
- iv. Falsch gekleidete Fünfkämpfer oder Offizielle müssen mit einer Strafe oder Disziplinarmaßnahmen rechnen.
- v. Die NVs müssen der UIPM in jedem Jahr für das kommende Jahr vor der ersten Weltmeisterschaft Einzelheiten ihrer Ausrüstung (Nationale Uniform) vorlegen, einschließlich eines Bildes, und verpflichten sich, ihre Mannschaftsuniform (für Athleten und Trainer) entsprechend in der gesamten Wettkampfstätte und dem Trainerbereich zu tragen.

#### 1.22.3 Ausrüstung und Ausrüstungskontrolle

- i. Das LOC muss die Mannschaftsoffiziellen und Fünfkämpfer bei der Akkreditierungsstelle informieren, wo und wann sie ihre Ausrüstung überprüfen lassen müssen.
- ii. Die Fünfkämpfer sind verpflichtet, sich bei der Ausrüstungskontrolle zu präsentieren, zu der Zeit, die im Zeitplan jedes UIPM-Wettkampfes angegeben ist und mit der Ausrüstung, die sie während der genannten Veranstaltung einsetzen wollen.
- iii. Die Anzahl der Dinge, die der Ausrüstungskontrollstelle übergeben werden, ist auf vier Waffen, drei Körperkabel und zwei Masken und einen Handschuh pro Fünfkämpfer im Fechten, zwei Pistolen im Laser-Run und eine Kopfbedeckung beim Reiten begrenzt. Jede Nation muss ihre Ausrüstung in einer Tasche bei der Stelle abgeben.
- iv. Die geprüfte und mit einem Erkennungszeichen versehene Ausrüstung wird den Mannschaftsführern mindestens eine Stunde vor Beginn der Veranstaltung und bei eintägigen Wettkämpfen vor Beginn der ersten Veranstaltung übergeben.
- v. Eine Endkontrolle erfolgt in jedem Fall nach den Regeln des entsprechenden Kapitels. Fünfkämpfer dürfen das Event nicht starten, wenn ihre Ausrüstung nicht das Prüfzeichen aufweist. Fünfkämpfer und Teams ohne entsprechende Ausrüstung können bestraft werden.

#### 1.22.4 Startnummern

Die Startnummern, die die Startreihenfolge für Fechten, Reiten und Laser-Rennen angeben, werden vom LOC gemäß den UIPM Richtlinien zur Verfügung gestellt und müssen von den Athleten getragen werden.

#### 1.22.5 Anti-Doping

Fünfkämpfer müssen Dopingkontrollen nach der UIPM Anti-Dopingregeln und -verfahren akzeptieren und sich ihnen unterziehen.

#### 1.22.6 Versicherung

Alle NVs müssen sicherstellen, dass ihre Fünfkämpfer und Offiziellen gegen alle relevanten Risiken einschließlich Unfälle und Krankheiten während eines gemäß den UIPM-Regeln organisierten Wettkampfes ausreichend versichert sind. Das LOC und die UIPM lehnen jede finanzielle oder sonstige Haftung für Verletzungen, körperliche Schäden oder Krankheiten ab, die ein Mitglied einer Delegation erleidet, die an einem UIPM-Wettbewerb teilnimmt.

### 1.22.7 Rauchen

Rauchen ist in allen Wettkampfstätten verboten

## 1.23 Disziplinregeln und Verfahren

Jeder, der an den verschiedenen Veranstaltungen teilnimmt, muss sich diszipliniert verhalten und darf den reibungslosen Ablauf der Wettkämpfe nicht stören. Fünfkämpfer müssen gutes Benehmen zeigen und die Anordnungen und Entscheidungen der Verantwortlichen während der gesamten Veranstaltung respektieren, Aufwärmzeiten inklusive. Sie müssen die Vorschriften und Entscheidungen der Kampfrichter befolgen, respektvoll gegenüber den Veranstaltungsleitern und den Jurymitgliedern sein und die Anordnungen, Anforderungen und Verfügungen von Schiedsrichtern und Kampfrichtern befolgen. Jeder Verstoß gegen diese Regel unterliegt dem Verfahren nach den UIPM-Regeln.

### 1.23.1 Disziplinarmaßnahmen

Sanktionen und Strafen werden gegen Fünfkämpfer angewendet. Disziplinarmaßnahmen werden nach dem UIPM Code of Ethics angewendet.

### 1.23.2 Sanktionen gegen Athleten

Verstöße durch Fünfkämpfer gegen die Regeln eines jeden Wettkampfes, wie sie in den UIPM-Wettbewerbsregeln festgelegt sind, werden mit Strafen geahndet. Die Regeln für jedes Ereignis definieren die Elemente der Straftaten und die Art der zu verhängenden Strafe.

- i. Strafen werden von Schiedsrichtern verhängt, die den Athleten und/oder den Trainer unverzüglich benachrichtigen und die Art des Verstoßes und die Strafe registrieren müssen.
- ii. Strafen, die verhängt werden können, sind ein Startverbot, Verwarnungen, Zeit- und Punktstrafen und Eliminierung.

### 1.23.3 Bestrafung der Athleten

- i. Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplay und unsportliches Verhalten sowie Verstöße gegen die UIPM-Statuten und alle UIPM-Regeln und -Resolutionen durch Fünfkämpfer können mit Disziplinarstrafen geahndet werden. Der UIPM Code of Ethics definiert die Elemente der Straftaten und die Voraussetzungen für Disziplinarstrafen sowie die Arten, die verhängt werden.

### 1.23.4 Disziplinarmaßnahmen gegenüber andere Personen

- i. Verstöße gegen die Grundsätze des Fairplay und unsportliches Verhalten, Verstöße gegen die UIPM-Statuten oder andere UIPM-Regeln oder die Beschlüsse der Organe der UIPM durch Trainer, Ausbilder, Offizielle und Mitarbeiter der UIPM und seine Mitglieder, einzelne Mitglieder der UIPM sowie Mitglieder der UIPM-Komitees und Zuschauer werden durch Disziplinarmaßnahmen bestraft.

### 1.23.5 Sanktionen gegenüber NVs und LOCs

Für Sanktionen gegen NVs und LOCs siehe UIPM Statuten, Regeln zur internen Organisation und UIPM Code of Ethics.

### 1.23.6 Entscheidungen über Sanktionen

Entscheidungen über Sanktionen durch die zuständigen Verantwortlichen gemäß den Vorschriften für die betreffenden Ereignisse sind endgültig, sofern sie nicht zum Zeitpunkt des Ereignisses oder unmittelbar danach Gegenstand einer mündlichen Beanstandung oder eines Protestes sind. In diesen Fällen findet keine rechtliche Anhörung statt. Wird eine Sanktion verhängt, so unterrichtet der zuständige Verantwortliche unverzüglich den Fünfkämpfer oder den Vertreter seines Teams

oder eine andere betroffene Person über die Tatsache und die Art der Strafe und registriert offiziell die Art und den Grund der Strafe.

#### 1.23.7 Ausschluss und Disqualifikation

- i) **Eliminierung (EL)**  
Die Eliminierung ist eine Strafe für einen schweren Fehler in Bezug auf die Regeln der Veranstaltung, der möglicherweise nicht vorsätzlich begangen wurde. Ein aus einem Wettkampf ausgeschiedener Fünfkämpfer erhält in dem betreffenden Wettkampf null Punkte, darf aber an den folgenden Veranstaltungen des Wettkampfs teilnehmen.
- ii) **Disqualifikation (DSQ)** Disqualifikation ist eine Strafe für das absichtliche Umgehen der Regeln der Veranstaltung oder der Versuch des Umgehens. Ein Fünfkämpfer, der in einer UIPM-Veranstaltung disqualifiziert wurde, nimmt an keinem der folgenden Veranstaltungen in diesem Wettkampf teil.
- iii) **Disqualifikation wegen unsportlichen Verhaltens (DQB)**  
Für schwere Fälle von unsportlichem Verhalten kann der Fünfkämpfer DQB erhalten. In diesem Fall wird der Fünfkämpfer bei keinem der folgenden Wettkämpfe, auch nicht in einem Wettkampf der Meisterschaften, antreten. Weitere Sanktionen sind möglich.

#### 1.23.8 Mündliche Beschwerden

- i. Jede Entscheidung eines Schiedsrichters über einen Sachverhalt in der Sportstätte ist endgültig und kann nicht beanstandet oder angefochten werden.
- ii. Ein Fünfkämpfer oder eine andere betroffene Person, die die Entscheidung der zuständigen Verantwortlichen für unrichtig hält, kann von dem Verantwortlichen, der die Entscheidung trifft, eine Erklärung der Entscheidung verlangen. Wenn die Erklärung nicht zufriedenstellend ist, kann er die Angelegenheit höflich und ohne Formalität durch eine mündliche Beschwerde an den zuständigen Veranstaltungsleiter weiterleiten. Eine mündliche Beschwerde ist ein mündlicher Ausdruck von Unzufriedenheit, der von einem Fünfkämpfer oder Teamoffiziellen über eine Aktion eines Wettkampfrichters gemacht wird.

#### 1.23.9 Proteste

- i. Die Entscheidung über eine mündliche Beschwerde ist Gegenstand eines Protestes bei der Beschwerdejury. Ein Protest ist Ausdruck der Unzufriedenheit mit einer Entscheidung der Wettkampf-Offiziellen. Alle Proteste müssen schriftlich unter Bezugnahme auf den betreffenden Artikel, in englischer Sprache, und innerhalb von fünfzehn Minuten nach der Entscheidung eingelegt werden.
- ii. Ein Protest kann mündlich erhoben werden, wenn er sich auf einen Fehler in einem Ergebnis oder auf einem Verstoß gegen die UIPM-Wettbewerbsregeln in der vorhergehenden Veranstaltung bezieht, der Einfluss auf den Startplatz eines Fünfkämpfers bei der nächsten Veranstaltung hat. Ein solcher Protest muss spätestens 20 Minuten vor Beginn der nächsten Veranstaltung eingereicht werden.
- iii. Bei allen Protesten muss eine Kautions von 60 Euro oder dem entsprechenden Betrag in konvertierbarer Währung hinterlegt werden. Im Falle eines erfolgreichen Protestes wird die Summe an die Person zurückgezahlt, die den Protest erhoben hat.  
Im Falle eines ungerechtfertigten Protestes geht die Kautions in das Eigentum der UIPM über.

#### 1.23.10 Unterbrechungen verursacht durch Proteste oder Berufungen

- i. Wenn der Protest nicht zur Überprüfung der Ausrüstung verpflichtet, wird der Wettbewerb ohne Unterbrechung fortgesetzt.
- ii. Sollte die Berufungsjury eine Wiederholung anordnen, wird dies so schnell wie möglich erfolgen.
- iii. Wird ein solcher Protest oder eine solche Berufung als ungerechtfertigt erachtet, wird der Athlet bestraft.

## Teil G: Anlagen

### Anlage 1: Weltranglistenpunkte – Finalisten

Platz	Wettkampfniveau			
	1	2	3	4
1	80	60	40	20
2	75	55	36	17
3	70	51	33	15
4	66	48	31	13
5	63	46	29	11
6	60	44	27	10
7	58	42	25	9
8	56	40	23	8
9	54	39	22	7
10	53	38	21	6
11	50	37	20	5
12	48	36	19	4
13	46	35	18	3
14	44	34	17	2
15	42	33	16	1
16	40	32	15	1
17	39	31	14	1
18	38	30	13	1
19	37	29	12	1
20	36	28	11	1
21	35	27	10	1
22	34	26	9	1
23	33	25	8	1
24	32	24	7	1
25	31	23	6	1
26	30	22	5	1
27	29	21	4	1
28	28	20	3	1
29	27	19	2	1
30	26	18	1	1
31	25	17	1	1
32	24	16	1	1
33	23	15	1	1
34	22	14	1	1
35	21	13	1	1
36	20	12	1	1
37	19	11	1	1
38	18	10	1	1
39	17	9	1	1
40	16	8	1	1
41/42/43..	15/14/13...	7/6/5...	1/1/1..	1/1/1..

# 02 - Moderner Fünfkampf - Fechten

## Teil A: Die Veranstaltung

- 2.1 Präsentation der Veranstaltung
  - 2.1.1 Beschreibung
  - 2.1.2 Häufig verwendete Begriffe
- 2.2 Zuständigkeiten
  - 2.2.1 Fechtdirektor
  - 2.2.2 Obmann/Obfrau
  - 2.2.3 Hilfsobleute
  - 2.2.4 Inspektoren für die Trefferanzeigen
  - 2.2.5 Zeitnehmer
  - 2.2.6 Anschreiber
  - 2.2.7 Reparatere
  - 2.2.8 Experten für die elektrische Beurteilung
  - 2.2.9 Medizinisches Personal
  - 2.2.10 Bonus Runde
- 2.3 Organisation und Zeitplan
  - 2.3.1 Ranglistenrunde
    - 2.3.1.1 Einzelpool
    - 2.3.1.2 Aufwärmen
    - 2.3.1.3 Reihenfolge der Kämpfe
    - 2.3.1.4 Anzahl der Treffer
    - 2.3.1.5 Reihenfolge der Runden
  - 2.3.2 Bonusrunde
    - 2.3.2.1 Wettkampf
    - 2.3.2.2 Startliste
    - 2.3.2.3 Reihenfolge der Runden
- 2.4 Die Durchführung des Wettkampfes
  - 2.4.1 Kontrolle auf der Fechtbahn
  - 2.4.2 Nichtreguläre Ausrüstung
  - 2.4.3 Startaufstellung
  - 2.4.4 Beginn, Stopp und Neustart des Kampfes
  - 2.4.5 Dauer der Kämpfe
  - 2.4.6 Halten des Degens
  - 2.4.7 Einen Treffer erzielen
  - 2.4.8 Die Zielsetzung
  - 2.4.9 Verfehlen des Zieles und Passieren des Gegners
  - 2.4.10 Verwendung von Nichtfechthand und Arm
  - 2.4.11 Verlassen der Fechtbahn
  - 2.4.12 Wesentlichkeit der Treffer
  - 2.4.13 Gültigkeit oder Vorrang der Treffer
  - 2.4.14 Annullierung von Treffern
  - 2.4.15 Zweifelhafte Treffer und doppelte Niederlagen
  - 2.4.16 Unfälle, Rücktritt eines Fünfkämpfers
  - 2.4.17 Anerkennung der Ergebnisse
- 2.5 Anschreiben der Punkte
  - 2.5.1 Ranglistenrunde
    - 2.5.1.1 Punkte in Einzelwettbewerben
    - 2.5.1.2 Punkte in Staffelwettbewerben
    - 2.5.1.2 Unentschieden
  - 2.5.2 Bonusrunden

- 2.5.2.1 Punkte im Wettkampf
- 2.5.2.2 Unentschieden
- 2.5.2.3 DNS / DNF
- 2.6 Verstöße und Sanktionen
  - 2.6.1 Grundsätze
  - 2.6.2 Arten von Sanktionen
  - 2.6.3 Gruppen von Verstößen

## **Teil B: Anlagen**

- Anlage 2 A Tabelle der Sanktionen
- Anlage 2 B Punktetabelle
  - 1. Einzel
  - 2. Staffeln mit 2 Athleten
- Anlage 2 C Tabelle mit Laufwegen und Bahnbelegung der Mannschaften

## **Figuren**

- Figur 3 Schiedsrichterzeichen und Kommandos



# Teil A: Die Veranstaltung

## 2.1 Präsentation der Veranstaltung

### 2.1.1 Beschreibung

- i. Die Fecht-Ranglisten-Runde wird als Einzelpool mit elektrischen Degen organisiert und findet in Innenräumen statt. Soll die Fecht-Rangliste im Freien ausgetragen werden, muss dies im Einladungsschreiben explizit angegeben werden.
- ii. Bei Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen und Weltcup-Finals findet die Fecht-Rangliste am Tag vor dem Finale für beide Geschlechter statt.
- iii. Die Fechtbonusrunde findet in den einzelnen Finals und Staffelfveranstaltungen aller Wettbewerbe der Kategorie A statt und wird auf einer einzigen Fechtbahn veranstaltet im eins-gegen-eins-Format um Bonuspunkte.
- iv. Die Fechtbonusrunde muss in der Wettkampfstätte des Reitens/Laser-Runs stattfinden, nach der Schwimmveranstaltung und vor der Reitveranstaltung bei den Olympischen Spielen, Olympischen Jugendspielen, Weltcup-Finals und Weltmeisterschaften. Bei allen anderen UIPM Wettkämpfen der Kategorie A kann die Fechtbonusrunde unter besonderen Umständen direkt nach dem Fecht-Ranglistenwettkampf in der Fechthalle stattfinden. In diesem Fall muss eine spezielle Einrichtung, inklusive Schaubahn, Hintergrund und Zuschauerplätzen hergestellt werden.

### 2.1.2 Häufig verwendete Begriffe

- i. **Angriffe und Gefechte:** Ein freundschaftlicher Kampf zwischen zwei Fechtern wird als Angriff bezeichnet. Ein Gefecht ist es, wenn die Summe der Angriffe aufgezeichnet wird, um ein Ergebnis zu ermitteln.
- ii. **Partie:** Die Gesamtheit der Gefechte, die zwischen Fechtern von zwei unterschiedlichen Teams gefochten wird, wird Partie genannt.
- iii. **Wettbewerb:** Ein Wettbewerb ist die Summe der Kämpfe (einzelne Wettkämpfe) oder Partien (Mannschafts-Staffelwettkämpfe), die zur Bestimmung des Gewinners der Veranstaltung benötigt werden.
- iv. **Fechtzeit:** "Die "Fechtzeit" ist die Zeit, die benötigt wird, um eine einzige Fecht-Aktion zu absolvieren.
- v. **Die Attacke:** Eine Attacke ist einfach, wenn sie in einer Bewegung ausgeführt wird:
  - a) direkt (in gerader Linie) oder
  - b) indirekt (in einer anderen Linie).Eine Aktion ist zusammengesetzt, wenn sie in mehreren Bewegungen ausgeführt wird.
- vi. **Die Riposte:** Eine Riposte kann sofort oder verspätet erfolgen, abhängig davon, welche Aktion stattfindet und von der Geschwindigkeit, mit der sie ausgeführt wird. Riposten sind:
  - a) Einfach, direkt
    - 1) Direkter Gegenschlag: Eine Riposte, die den Gegner trifft, ohne die Linie zu verlassen, in der eine Parade gemacht wurde.
    - 2) Riposte entlang der Klinge: Eine Riposte, die den Gegner trifft, indem sie nach einer Parade entlang der Klinge streift.
  - b) Einfach, indirekt
    - 1) Riposte durch Lösen: Eine Riposte, die den Gegner in der entgegengesetzten Linie trifft, in der die Parade erfolgte (durch Unterlaufen der gegnerischen Klinge, wenn sie in der hohen Linie gebildet wurde, und über der Klinge, wenn die Parade in der niedrigen Linie gebildet wurde).
    - 2) Riposte mit einem Coupé: Eine Riposte, die den Gegner in der entgegengesetzten Linie zu derjenigen trifft, in der die Parade gebildet wurde (die Klinge trifft immer über den Punkt des Gegners).
  - c) Verbindung: Eine Riposte, die in mehr als einer Fechtzeit ausgeführt wurde.

## 2.2 Zuständigkeiten

### 2.2.1 Fechtdirektor

Das LOC muss einen Fechtdirektor bestimmen, der verantwortlich ist für:

- i. die insgesamt korrekte Durchführung der Fechtveranstaltung;
- ii. die Entscheidung über mündliche Beschwerden gegen Entscheidungen des Schiedsrichters;
- iii. den Ausschluss von Offiziellen und Zuschauern von der Veranstaltung, wenn dies von einem Schiedsrichter verlangt wird;
- iv. die Überwachung aller anderen Autoritäten und Hilfskräfte gemäß 2.2.2 - 2.2.9.

### 2.2.2 Obmann/Obfrau

Für jede Fechtbahn wird ein Obmann/eine Obfrau ernannt, der/die bei Bedarf von zwei Hilfsobleuten unterstützt wird. Der Fechtdirektor muss Ersatzleute ernennen. Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften müssen die Obleute unter den internationalen Richtern für Degenfechten ausgewählt werden, anerkannt von der UIPM oder der FIE. Der Obmann/die Obfrau ist verantwortlich für:

- i. die Leitung des Kampfes, wobei er/sie sich entlang der Fechtbahn bewegt, um den Phasen des Fechtens zu folgen und dem Erscheinen von Lichtsignalen;
- ii. das Aufrufen der Fünfkämpfer;
- iii. die Beurteilung von Treffern und die Vergabe oder Verweigerung der Vergabe eines Treffers;
- iv. die Kontrolle der Waffe, Ausrüstung und Kleidung jedes Fünfkämpfers/jeder Fünfkämpferin beim Beginn jedes Kampfes und jedes Mal, wenn ein Gegenstand geändert wird;
- v. Überwachung der ordnungsgemäßen Funktion der elektrischen Trefferanzeige, Überprüfung der Trefferanzeige und Lokalisierung von Fehlern bei Bedarf und auf Anfrage durch einen Teamvertreter oder Fünfkämpfer;
- vi. Aufrechterhaltung der Ordnung bei den Kämpfen, denen er/sie vorsteht;
- vii. die Bestrafung von Fünfkämpfern durch die Vergabe von Strafpunkten oder den Ausschluss von der Veranstaltung und die Beantragung des Ausschlusses einer anderen anwesenden Person einschließlich Zuschauer beim Fechtdirektor. Der Ausschluss kann mit oder ohne Warnung erfolgen;
- viii. Aufzeichnung eines Falles der Eliminierung oder Disqualifikation auf den Pool-Blättern. Die Fünfkämpfer müssen benachrichtigt werden.

### 2.2.3 Hilfsobleute

Die Hilfsobleute sind dafür verantwortlich, den Schiedsrichter über jeden Gebrauch des unbewaffneten Arms und jeden Schlag einer ungültigen Oberfläche durch einen Fechter zu informieren.

### 2.2.4 Inspektoren für die Trefferanzeigen

### 2.2.5 Zeitnehmer

### 2.2.6 Anschreiber

### 2.2.7 Reparatoren für persönliche Geräte und technische Einrichtungen wie z.B. elektrische Geräte

### 2.2.8 Experten für Elektrische Wertung

### 2.2.9 Medizinisches Personal

#### 2.2.10 Außerdem für die Fecht-Bonusrunde:

- i. zwei Call Room- Ausrüstungskampfrichter, die im Call-Room die Kleidung, die Freilauf der Degenspitze, das Auslösegewicht der Spitze und die Reserveausrüstung überprüfen und dafür verantwortlich sind, dass die Fünfkämpfer vor ihrem Wettkampf auf der Fechtbahn bereit sind.
- ii. zwei Schiedsrichterassistenten, um die Degen der Fünfkämpfer hinsichtlich des Auslösens des Systems und der Isolierung der Glocke kurz vor dem Betreten der Fechtbahn zu überprüfen.

### 2.3 Organisation und Zeitplan

#### 2.3.1 Ranglistenrunde

##### 2.3.1.1 Einzelpool

Im Pool treffen sich gleichbleibende Mannschaften in einer vorher festgelegten Reihenfolge, wie in Anhang 2C angegeben. Die Veranstaltung wird in Runden auf allen verfügbaren Fechtbahnen gleichzeitig durchgeführt. Alle Mannschaften beginnen jede Runde zur gleichen Zeit.

##### 2.3.1.2 Aufwärmen

Die Aufwärmzeit wird nach den Vorgaben des LOC vor dem Wettbewerb gewährt. Entweder kann die Wettkampfstätte verwendet werden oder es muss ein separater Aufwärbereich mit Fechtbahnen zur Verfügung gestellt werden.

##### 2.3.1.3 Reihenfolge der Kämpfe

In Einzelwettkämpfen werden die Partien so gefochten, dass jeder Fünfkämpfer in einer Mannschaft alle Fünfkämpfer der gegnerischen Mannschaft(en) trifft. Fünfkämpfer in der gleichen Mannschaft müssen sich vor Beginn des ersten Kampfes gegen andere Mannschaften treffen (Runde 0). In der Staffel treffen die Teilnehmer nur auf den Fünfkämpfer mit der gleichen Nummer im gegnerischen Team.

##### 2.3.1.4 Anzahl der Treffer

- i. Im Einzelwettbewerb werden alle Kämpfe auf einen entscheidenden Treffer mit einer von der UIPM oder FIE zugelassenen elektrischen Trefferanzeige gewertet.
- ii. In der Staffel hängt die Anzahl der Treffer pro Kampf von der Anzahl der Mannschaften ab; für jeden Treffer ist eine Minute Zeit.

##### 2.3.1.5 Reihenfolge der Runden

Für jede Gruppe wird die Auslosung durch den TD bei der TB für die Fechtbahn Nr. 1 mit einer Nummer durchgeführt. Dieses Team wird Team 1 sein. Das nächste Team, gemäß der Reihenfolge des englischen Alphabetes, wird Team 2 sein, etc. Die Mannschaften werden wie in Anhang 2C dargestellt auf den Fechtbahnen platziert. Wenn eine Nation 2 oder mehr Mannschaften hat, die an einem Wettbewerb oder einer Gruppe teilnehmen, treffen sie sich in der ersten Runden der Fechtveranstaltung gemäß Anhang 2C.

- i. Im Einzelwettbewerb zwischen den Mitgliedern der gleichen Mannschaft ist die Reihenfolge der Kämpfe:
  - a) Mannschaft von 3 Fechtern: 1-3, 2-1, 3-2
  - b) Mannschaft von 4 Fechtern: 1-3, 2-4, 2-1, 4-3, 1-4, 3-2.
- ii. Im Einzelwettbewerb in einer Partei zwischen zwei Mannschaften ist die Reihenfolge des Runden:
  - a) Mannschaft von 2 Fechtern: 1-3, 1-4, 2-4, 2-3
  - b) Mannschaft von 3 Fechtern: 1-4, 2-5, 3-6, 5-1, 6-2, 4-3, 1-6, 2-4, 3-5

- c) Mannschaft von 4 Fechtern: 3-8, 4-6, 1-7, 2-5, 6-3, 8-1, 5-4, 7-2, 1-6, 3-5, 2-8, 4-7, 5-1, 6-2, 7-3, 8-4.
- iii) In der Staffel treffen die Nummern 1 und 2 auf die Fechter mit den gleichen Zahlen von der anderen Mannschaft, die Nummer 1 gegen Nummer 1, Nummer 2 gegen Nummer 2 in dieser Reihenfolge.
- iv) Wenn die Gesamtzahl der Fechter in einem Einzelwettbewerb weniger als 20 beträgt, wird es notwendig sein, um zwei Runden hintereinander zu fechten, ohne dass Fechter von der Fechtbahn gehen. In diesem Fall haben sie für jedes Gefecht eine Minute Zeit. Die Anzahl der Treffer muss für alle Gruppen gleich sein.
- v) Wenn eine Partei aus dem Zeitplan gerät, müssen die Fechter oder Mannschaften nach einer Entscheidung des Fechtleiters oder des Schiedsrichters auf der Fechtbahn ihren Wettkampf auf zwei Fechtbahnen fortsetzen.

### 2.3.2 Bonusrunde

#### 2.3.2.1 Wettkampf

Jedes Gefecht geht auf einen Treffer in 30 Sekunden im Einzel und pro Teammitglied in der Staffel.

#### 2.3.2.2 Startliste

Die Startliste für die Fechtbonusrunde basiert auf den Ergebnissen der Fechttränliste. Die Punkte, die die Fünfkämpfer in der Rangliste erreicht haben, werden in die Bonusrunde übertragen.

#### 2.3.2.3 Reihenfolge der Runden

- i. Den ersten Kampf führt der Fünfkämpfer/die Mannschaft, der/die als letztes gelistet ist, gegen den Fünfkämpfer/die Mannschaft auf dem vorletzten Rang (d.h. eine Position höher).
- ii. Der Sieger des Gefechts bleibt auf der Piste und der Schiedsrichter ruft den nächsten Fünfkämpfer/Mannschaft auf, den Drittletzten in der Startliste.
- iii. Die Fecht-Bonusrunde geht weiter, bis alle Fünfkämpfer gefochten haben.
- iv. In der Staffel treffen die Nummern 1 und 2 auf die Fechter mit den gleichen Nummern der gegnerischen Mannschaft, also Nummer 1 gegen Nummer 1 und Nummer 2 gegen Nummer 2 in dieser Reihenfolge für die erste Partie der beiden letztplatzierten Mannschaften. Die siegreiche Mannschaft verbleibt mit ihrem zuletzt fechtenden Athleten auf der Piste, um sich der gleichen Nummer des nächsten Teams zu stellen (z.B. Nr. 2-2).
- v. In der Mixed-Staffel fechten die Teammitglieder gegen den Konkurrenten des gleichen Geschlechts. Die ersten Fünfkämpferinnen auf der Fechtbahn sind die Damen der beiden letztplatzierten Mannschaften, dann die Männer. Das siegreiche Mannschaftsmitglied bleibt auf der Piste, um sich dem männlichen Mannschaftsmitglied des nächsten Teams zu stellen.

## 2.4 Die Durchführung des Wettkampfes

### 2.4.1 Kontrolle auf der Fechtbahn

- i) Eine letzte Kontrolle der Waffen, Kleidung und Ausrüstung erfolgt durch den Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn zu Beginn eines jeden Gefechts. Alle elektrischen Geräte, die während dieser Kontrolle zurückgewiesen werden, können in einer vom Organisationskomitee zugewiesenen Einrichtung repariert werden, aber erst nach Abschluss der Kontrolle der Ausrüstung aller anderen Teilnehmer.
- ii) Der Obmann/die Obfrau wird in jedem Fall vor jedem Kampf sicherstellen, dass das Garantie-Etikett auf der Kleidung eines jeden Fünfkämpfers/einer jeden Fünfkämpferin vorhanden ist, dass jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin angemessenen Brustschutz trägt, dass die Klinge und die Maske jedes Fünfkämpfers/jeder Fünfkämpferin gekennzeichnet ist und dass die Isolierung der Drähte innerhalb der Glocke und der Federdruck und der Freilauf in der Spitze des Degens mit den Regeln übereinstimmen. Das Prüfen der Isolierung der

Drähte, des Freilaufs und des Federdrucks wird jedes Mal wiederholt, wenn eine Waffe gewechselt wird.

- iii) Der Obmann/die Obfrau prüft, ob kein Fünfkämpfer mit elektronischen Kommunikationsausrüstungen ausgestattet ist, die es ihm ermöglichen, mit jemandem abseits der Fechtbahn während des Gefechts zu kommunizieren.
- iv) Zu Beginn des Gefechts bestätigt der Schiedsrichter, dass jeder Fünfkämpfer eine Reserveausrüstung (die überprüft wurde) in der Nähe des entsprechenden Endes der Piste des betreffenden Fünfkämpfers platziert hat.
- v) Für die Fecht-Bonusrunde werden die Fünfkämpfer/Teams nach den gleichen Wettkampfrregeln fechten, wie oben, mit der Ausnahme, dass die Kontrollen durchgeführt werden:  
2.4.2 im Call-Room hinsichtlich Kleidung, Freilauf, Gewicht der Spitze und Reserveausrüstung.  
2.4.3 kurz vor dem Betreten der Fechtbahn im Hinblick auf das Auslösen des Systems und die Isolierung der Glocke.

#### 2.4.2 Nichtreguläre Ausrüstung

- i) Wenn sich herausstellt, dass ein Fünfkämpfer eine Ausrüstung besitzt, die nicht diesen Regeln, den UIPM-Ausrüstungsvorschriften, entspricht oder defekt ist, wird die Ausrüstung vom Obmann/von der Obfrau auf der Fechtbahn sofort beschlagnahmt und geprüft. Sie wird dem Fünfkämpfer erst nach einer regelgerechten Einstellung und einer weiteren Prüfung zurückgegeben.
- ii) Wenn während eines Gefechts eine Unregelmäßigkeit in Bezug auf die Ausrüstung festgestellt wird, die durch Gegebenheiten während des Gefechts verursacht worden sein könnten und der Degen oder das Körperkabel nicht mehr funktionieren, wird keine Strafe verhängt. Ein Treffer, der mit einem solchen defekten Gerät erzielt wurde, ist gültig. In allen anderen Fällen von unregelmäßiger Ausrüstung, die während eines Gefechts gefunden werden, wird eine Strafe verhängt. Regel 2.6.3 i).
- iii) Der Obmann/die Obfrau wendet Strafen gemäß Regel 2.6.3 an i) wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin auf der Fechtbahn erscheint:
  - a) mit nur einer vorschriftsmäßigen Waffe, die dem Reglement entspricht
  - b) mit nur einem vorschriftsmäßigen Körperkabel
  - c) mit einer Waffe oder einem Körperkabel, welche/s nicht funktioniert oder nicht mit einer Regel oder Verordnung übereinstimmt
  - d) dessen/deren Waffe, in dem Moment, in dem er/sie sich in Stellung und bereit zum Fechten zeigt, eine Kurve von mehr als 1 cm hat.
  - e) mit Kleidung, die nicht den Regeln entspricht.
- iv) Wenn beim Erscheinen eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin auf der Fechtbahn festgestellt wird, dass die Ausrüstung, die vom Fünfkämpfer/von der Fünfkämpferin verwendet wird, nicht die bei der vorhergehenden Prüfung angewandten Marken trägt, wird der Obmann/die Obfrau:
  - a) den Treffer, falls vorhanden, annullieren, den der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin fehlerhaft erzielt hat;
  - b) den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin gemäß Regel 2.6.3 ii) bestrafen;
  - c) wenn festgestellt wird, dass die Ausrüstung nicht den Regeln oder Vorschriften entspricht, in einer Weise, die nicht von der vorhergehenden Prüfung abgedeckt wird, bestraft der Obmann/die Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin gemäß Regel 2.6.3 ii).
- v) Wenn sich ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin auf der Fechtbahn befindet und festgestellt wird, dass die vom Fünfkämpfer/von der Fünfkämpferin verwendete Ausrüstung:
  - a) die vorhergehende Prüfung bestanden hat, aber Unregelmäßigkeiten aufweist, die absichtlich hätten gemacht werden können oder offensichtliche Markierungen einer vorhergehenden Prüfung aufweist, die imitiert oder übertragen wurden
  - b) in irgendeiner Weise verändert wurde, um die Aufzeichnung von Treffern zu stören oder eine Fehlfunktion der Trefferanzeige zu erzeugen

c) mit einer elektronischen Kommunikationsausrüstung ausgestattet ist (die es einer Person außerhalb der Fechtbahn erlaubt, während des Gefechts mit dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin zu kommunizieren), muss der Obmann/die Obfrau die Ausrüstung unverzüglich konfiszieren und vom diensthabenden Experten überprüfen lassen. Bestätigt der diensthabende Sachverständige die Tatsache des Verstoßes der Regeln, bestraft der Obmann/die Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin gemäß Regel 2.6.3 iv).

#### 2.4.3 In Grundstellung gehen

- i) Der zuerst angerufene Fünfkämpfer muss sich rechts vom Schiedsrichter aufstellen.
- ii) Der Obmann/die Obfrau platziert jeden Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin so, dass der vordere Fuß jedes Fünfkämpfers/jeder Fünfkämpferin 2 Meter von der Mittellinie der Fechtbahn entfernt ist (d.h. hinter den Stellungslinien).
- iii) Die Fünfkämpfer müssen sich zu Beginn des Gefechts oder in der Folge in der Mitte der Fechtbahn in Grundstellung aufstellen.
- iv) Wenn sie während eines Gefechts in Grundstellung aufgestellt werden, muss der Abstand zwischen den beiden Fünfkämpfern so beschaffen sein, dass sich die Spitzen der beiden Degen in der Schutzstellung, mit geraden Armen und Degen in einer Linie, nicht berühren können.
- v) Fünfkämpfer/Fünfkämpferinnen können nicht so wieder in Stellung platziert werden, dass sie beim Einhalten der korrekten Distanz hinter der hinteren Linie Stellung nehmen müssten, wenn sie vor dem Anhalten des Gefechts vor der hinteren Linie waren. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die schon einen Fuß hinter der hinteren Linie hat, bleibt in dieser Position beim Wiederaufnehmen der Stellung.
- vi) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die die seitlichen Grenzen der Fechtbahn überquert hat, kann wieder in der korrekten Distanz in Stellung gebracht werden, auch wenn er/sie dadurch hinter die hintere Linie kommt und dadurch einen Treffer gegen sich zugesprochen bekommt.
- vii) Fünfkämpfer kommen in Stellung, wenn der Obmann/die Obfrau den Befehl "En garde" ("Stellung") gibt, woraufhin der Obmann/die Obfrau fragt: "Etes-vous prêt?". ("Fertig?"). Nach Erhalt einer bejahenden Antwort oder in Ermangelung einer negativen Antwort, gibt der Obmann/die Obfrau den Befehl zum Starten des Fechtens: "Allez" ("Los").
- viii) Fünfkämpfer müssen korrekt in Stellung kommen und ganz ruhig bleiben, bis das Kommando "Allez" vom Obmann/von der Obfrau gegeben wird.

#### 2.4.4 Beginn, Stopp und Neustart des Kampfes

- i) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin oder eine Mannschaft, muss zu der Zeit und an dem Ort anwesend sein, der für den Beginn der Veranstaltung festgelegt wurde, komplett ausgestattet mit allen Ausrüstungsgegenständen, die den Regeln entsprechen, und fechtbereit sein.
- ii) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin nicht an dem für den Anfang des Wettkampfes vorgesehenen Ort und Zeitpunkt anwesend ist, wird durch den Obmann/die Obfrau an der Fechtbahn der Aufruf zweimal wiederholt im Abstand von einer Minute. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die beim dritten Aufruf nicht auftaucht, wird gemäß Regel 2.6.3 iv) bestraft.
- iii) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die eine Vorankündigung erhalten hat, dass er/sie ein Gefecht zu fechten hat und der beim ersten Aufruf nicht anwesend ist, wenn der Obmann/die Obfrau ihn/sie auf die Fechtbahn ruft, erhält eine Strafe fällig gemäß Regel 2.6.3 i).
- iv) Der Beginn des Gefechts wird durch das Wort "Allez" signalisiert. Es wird keine Bewegung vor dem Kommando "Allez" gezählt.
- v) Die Tatsache, dass die Fünfkämpfer wieder in Stellung gegangen sind und das Kommando "Allez" gegeben wurde, oder sogar, dass 2 Fünfkämpfer nach diesem Kommando eine passive Haltung beibehalten haben, bedeutet nicht, dass das Gefecht effektiv begonnen hat. Damit das Gefecht als effektiv begonnen betrachtet werden kann, müssen die Fünf-

kämpfer eine Fechtaktion durchgeführt haben, die sich auf die verwendete Ausrüstung auswirkt.

- vi) Das Gefecht endet mit dem Wort "Halte", außer bei besonderen Ereignissen, die die regulären und normalen Bedingungen des Gefechts verändern.
- vii) Sobald das Kommando "Halte" gegeben wurde, darf ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin keine neue Aktion starten; nur die Bewegung, die vor dem Kommando begonnen hat, bleibt gültig.
- viii) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin vor dem Kommando "Halte" stehen bleibt und getroffen wird, ist der Treffer gültig.
- ix) Fechter, ob auf oder abseits der Fechtbahn, dürfen die Masken erst dann abnehmen, wenn der Obmann/die Obfrau an der Fechtbahn das Kommando "Halte" gegeben hat. Das Abnehmen einer Maske vor einem solchen Kommando ist ein Disziplinarvergehen und wird gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.
- x) Der Befehl "Halte" wird auch gegeben, wenn der Partieverlauf gefährlich, unklar oder regelwidrig ist, wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin entwaffnet ist oder die Fechtbahn verlässt, oder wenn sich der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, während er sich ausruht, zu nahe an die Zuschauer oder den Obmann/die Obfrau herankommt.
- xi) Zwischen den Kommandos "Allez" und "Halte" darf der Obmann/die Obfrau dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin nicht erlauben, die Fechtbahn zu verlassen, außer in Ausnahmefällen. Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin dies ohne Erlaubnis tut, erhält der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin eine Strafe gemäß Regel 2.6.3 i).

#### 2.4.5 Dauer der Gefechte

- i) Die Dauer eines Gefechts ist die effektive Dauer, d.h. die Gesamtzeit zwischen den Kommandos "Allez" und "Halte".
- ii) Die effektive Dauer des Gefechts beträgt eine Minute, ohne Unterbrechungen.
- iii) Jeder Treffer ("Coup lancé") vor oder zum Zeitpunkt des "Halte" Kommandos des Obmanns/der Obfrau auf der Fechtbahn ist gültig.
- iv) Die Dauer des Gefechts wird vom Obmann/von der Obfrau oder vom Zeitnehmer registriert.
- v) Fechter können fragen, wie viel Zeit zum Fechten sie noch haben zu jeder Zeit, wenn das Fechten unterbrochen ist, es sei denn, ein Zeiterfassungsgerät ist auf der Trefferanzeige sichtbar.
- vi) Fechter können das Gefechts nicht unterbrechen, um nach der Zeit zu fragen, und wenn sie dies tun, werden sie nach der Regel 2.6.3 i) bestraft.
- vii) Fechter, die unsachgemäß versuchen, Unterbrechungen des Gefechts zu verlängern, werden gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.
- viii) wenn die Uhr mit der Trefferanzeige verbunden ist, muss sie am Ende der regulären Fechtzeit automatisch ein akustisches Signal auslösen und die Trefferregistrierung abschalten, ohne die vor der Trennung registrierten Treffer zu löschen. Das Gefecht stoppt mit dem akustischen Signal.
- ix) Ist die Uhr nicht mit dem Anzeigegerät verbunden, muss der Zeitnehmer "Halte" rufen, oder das Tonsignal betätigen, das das Gefecht stoppt. In diesem Fall ist ein ankommender Treffer nicht gültig.
- x) Sollte es einen Ausfall der Uhr oder einen Fehler des Zeitnehmers geben, muss der Obmann/die Obfrau abschätzen, wie viel Fechtzeit noch bleibt.

#### 2.4.6 Halten des Degens

- i) Die Verteidigung darf ausschließlich mit der Glocke und der Klinge erfolgen, entweder einzeln oder zusammen.
- ii) Wenn der Griff keine spezielle Vorrichtung oder Befestigung oder spezielle Form hat (z.B. orthopädisch), kann ein Fünfkämpfer den Degen in beliebiger Weise halten und die Position der Hand auf dem Griff während des Gefechts verändern. Der Degen darf jedoch nicht in eine Wurfwaffe verändert werden - weder dauerhaft oder vorübergehend, in einer offen oder verschleierte Art. Er muss verwendet werden, ohne dass die Hand den Griff verlässt und ohne dass die Hand bei einer offensiven Aktion am Griff von vorne nach hinten rutscht.

- iii) Wenn der Griff eine spezielle Vorrichtung oder Befestigung hat oder eine spezielle Form (z.B. orthopädischer oder französischer Griff), muss der Degen so gehalten werden, dass die Oberseite des Daumens in der gleichen Ebene wie die Rille in der Degenklinge liegt. Ist dies nicht der Fall, wird eine rote Karte verhängt.
- iv) Der Degen darf nur mit einer Hand verwendet werden. Ein Fünfkämpfer darf bis zum Ende des Gefechts nicht die Hand wechseln, es sei denn, der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn erteilt eine Sondergenehmigung bei Verletzungen der Hand oder des Arms.

#### 2.4.7 Einen Treffer erzielen

- i) Der Degen ist eine Stichwaffe. Angriffe werden nur mit der Spitze gemacht.
- ii) Während des Gefechts zwischen "Allez" und "Halte" ist es verboten, die Spitze des Degens auf eine leitfähige Fechtbahn zu schieben oder ziehen zu lassen. Platzierung des Degens auf der leitfähigen Fechtbahn um ihn zu begradigen ist zu jeder Zeit ebenfalls verboten. Ein Verstoß gegen diese Regel wird gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.
- iii) Ein Flèche-Angriff, auch durch Laufen und/oder Vorbeigehen am Gegner oder dynamisches Vorrücken ist erlaubt, so lange, wie es ohne Brutalität oder Gewalt geschieht, auch wenn es in einem oder mehreren oder systematischen Körperkontakt endet. Ein Flèche-Angriff, der zu einem Schock führt, bei dem der Gegner anrumpelt wird, wird als vorsätzliche Brutalität gewertet und gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.
- iv) Im Falle eines Flèche-Angriffs durch Laufen und/oder Vorbeigehen des Gegners ohne Körperkontakt, darf der Obmann/die Obfrau auf der Piste nicht zu früh "Halte" rufen, um eine mögliche Riposte nicht zu annullieren. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die bei einem gelaufenen Flèche die Seitengrenzen der Fechtbahn überschreitet ohne den Gegner zu treffen, wird nach Regel 2.6.3 i) bestraft.
- v) Wenn ein Körperkontakt eintritt, was bedeutet, dass die beiden Fünfkämpfer direkten Kontakt haben, muss der Obmann/die Obfrau auf der Piste das Gefecht stoppen.
- vi) Es ist einem Fünfkämpfer/einer Fünfkämpferin untersagt, einen Körperkontakt absichtlich zu veranlassen, um zu vermeiden, getroffen zu werden oder um einen Gegner zu schubsen. Dies wird gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.
- vii) Fechten auf engstem Raum ist erlaubt, solange die Fünfkämpfer ihr Können ausüben können und der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn die Phase des Fechtens verfolgen kann.
- viii) Aktionen, die durch einen Sturz beendet werden, sind nicht gültig. Jeder Treffer muss rückgängig gemacht werden ohne weitere Strafen.
- ix) Alle unregelmäßigen Aktionen (ungeordnetes Fechten, unregelmäßige Bewegungen auf der Fechtbahn, Treffer, die mit Gewalt erreicht wurden, Schlag mit Glocke oder Knauf, Missbrauch der Maskenausrüstung) sind strengstens verboten und werden nach Regel 2.6.3 i) oder 2.6.3 ii) bestraft. Sollte es zu einem solchen Verstoß kommen, wird jeder Treffer aufgehoben, den der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin falsch erzielt hat.

#### 2.4.8 Die Zielfläche

Das Ziel umfasst den gesamten Körper des Fünfkämpfers, einschließlich seiner Kleidung und Ausrüstung.

#### 2.4.9 Verfehlen des Zieles und Passieren des Gegners

- i) Das Verschieben des Zieles und Ducken sind erlaubt, auch wenn während der Aktion die unbewaffnete Hand in Kontakt mit der Laufbahn kommt.
- ii) Es ist verboten, einem Gegner während des Gefechts den Rücken zu kehren. Sollten ein solches Vergehen eintreten, wird der Obmann/die Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wie angegeben in Regel 2.6.3 i), bestrafen und jeder Treffer, der vom Fünfkämpfer/von der Fünfkämpferin, welche/r den Fehler begangen hat, erzielt wurde, wird annulliert.
- iii) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin während eines Gefechts komplett hinter den Gegner geht, muss der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn sofort "Halte" rufen und die Fünfkämpfer in den Positionen zurückführen, die sie vor dem Passieren besetzt hatten.



- iv) Wenn Treffer gemacht werden, während ein Fünfkämpfer den Gegner passiert, ist der Treffer gültig, der sofort gemacht wird. Ein Treffer, der nach dem Passieren eines Gegners durch den Fünfkämpfer erzielt wurde, der passiert hat, wird aufgehoben. Ein Treffer, der durch den Fünfkämpfer, der der offensiven Aktion ausgesetzt war, sofort gemacht wurde, auch beim Umkehren, ist gültig.
- v) Wenn während eines Gefechts ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die einen Flèche-Angriff gemacht hat, einen Treffer erhalten hat und über die äußerste Grenze der Fechtbahn hinaus weiterläuft, so dass die Spule bzw. die Verbindungsleitung zur Spule herausgerissen werden, wird der empfangene Treffer nicht annulliert.

#### 2.4.10 Verwendung von unbewaffneter Hand und Arm

- i) Die Verwendung von unbewaffneter Hand und Arm zur Durchführung einer Offensive oder Defensive ist verboten. Sollte es zu einem solchen Verstoß kommen, wird der Treffer des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin annulliert. Der Obmann/die Obfrau bestraft den fehlerhaften Fünfkämpfer gemäß Regel 2.6.3 ii).
- ii) Während des Kampfes darf sich der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin unter keinen Umständen mit seiner unbewaffneten Hand an einem Teil der elektrischen Ausrüstung festhalten. Sollte eine solcher Verstoß auftreten, wird jeder Treffer, den der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, der/die den Fehler begangen hat, erzielt hat, annulliert. Der Obmann/die Obfrau bestraft den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin bei Verschulden gemäß Regel 2.6.3 i).
- iii) Wenn der Obmann/die Obfrau während des Kampfes bemerkt, dass einer der Fünfkämpfer von seinem unbewaffneten Arm und/oder der Hand Gebrauch macht, kann der Obmann/die Obfrau Hilfe von zwei neutralen Hilfsobleuten ersuchen, die vom Fechtdirektor ernannt werden. Diese Richter, je einer auf jeder Seite der Fechtbahn, werden je einen Fünfkämpfer beobachten und durch Heben der Hand oder auf Nachfrage des Obmanns/der Obfrau auf der Fechtbahn angeben, ob der unbewaffnete Arm oder die Hand verwendet wurde.

#### 2.4.11 Verlassen der Fechtbahn

- i) Stoppen des Gefechts
  - a) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin eine der Seitengrenzen der Fechtbahn mit einem oder beiden Füßen überschreitet, muss der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn sofort "Halte" rufen.
  - b) Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin die Fechtbahn mit beiden Füßen verlässt, muss der Obmann/die Obfrau alles annullieren, was sich nach dem Überschreiten der Grenze ereignet hat, mit Ausnahme eines Treffers, den der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin erhalten hat, der die Grenze überschritten hat, nachdem er sie überquert hat, vorausgesetzt, dieser Treffer resultiert aus einem einfachen und sofortigen Handeln.
  - c) Ein Treffer vom Fünfkämpfer/von der Fünfkämpferin, der/die die Fechtbahn mit einem Fuß verlässt, ist gültig, wenn die Aktion vor dem "Halte" gestartet wurde.
  - d) Verlässt ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin die Fechtbahn mit beiden Füßen, wird nur ein Treffer des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin gültig, der/die mit mindestens einem Fuß auf der Fechtbahn bleibt, auch bei einem Doppeltreffer.
- ii) Hintere Grenze
 

Ein Treffer wird gegen einen Fünfkämpfer erzielt, der das hintere Limit der Fechtbahn komplett, d.h. mit beiden Füßen, überschreitet.
- iii) Seitliche Begrenzungen
  - a) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin eine der Seitengrenzen der Fechtbahn überquert, muss er/sie einen Meter von dem Punkt wieder Stellung aufnehmen, an dem er die Fechtbahn verlassen hat. Wenn er während eines Angriffs die Fechtbahn verlässt, muss er in die Position zurückkehren, in der er sich befand, als er seinen Angriff begann und dann einen Meter zurücktreten. Wenn dieses einen Fünfkämpfer mit beiden Füßen über die hintere Begrenzung der Piste hinaus platziert, gilt betroffene Fünfkämpfer als getroffen.
  - b) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die eine der Grenzen der Fechtbahn - z.B. bei einem Flèche-Angriff - mit einem oder beiden Füßen übertritt, um nicht getroffen zu werden, wird gemäß Regel 2.6.3 i) bestraft.

c) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die unfreiwillig eine der Grenzen der Fechtbahn überschreitet als Folge einer unbeabsichtigten Ursache (z.B. Kollision oder Drängelei), bekommt keine Strafe.

#### 2.4.12 Wesentlichkeit der Treffer

- i) Die Wesentlichkeit eines Treffers wird festgelegt nach den Angaben der elektrischen Trefferanzeige und, wenn nötig, durch Rücksprache mit den Kampfrichtern.
- ii) Nur die Anzeigen der elektrischen Trefferanzeige, wie sie durch eigene Lampen angezeigt werden oder durch die Erweiterungslampen, können bei der Beurteilung eines Treffers berücksichtigt werden. Unter keinen Umständen kann ein Obmann/eine Obfrau einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin als getroffen erklären, wenn der Treffer nicht durch die elektrische Trefferanzeige ordnungsgemäß registriert worden ist (außer wie vorgesehen für durch die MP 2017 Ausrüstungsrichtlinie 2.4).
- iii) Der Obmann/die Obfrau annulliert den von der elektrischen Trefferanzeige registrierten Treffer im Falle einer Benachrichtigung durch einen der Hilfsobleute gemäß Regel 2.2.3.

#### 2.4.13 Gültigkeit oder Vorrang der Treffer

- i) Sobald das Gefecht beendet ist, analysiert der Obmann/die Obfrau kurz die Bewegungen, aus denen sich die letzte Fechtphase zusammensetzt.
- ii) Nach einer Entscheidung über die Wesentlichkeit eines Treffers entscheidet der Obmann/die Obfrau durch Anwendung der Regeln, welcher Fünfkämpfer/welche Fünfkämpferin getroffen wurde, ob beide getroffen wurden (Doppeltreffer) oder ob es keinen gültigen Treffer gab.
- iii) Der Obmann/die Obfrau muss die Signale verwenden, wie in Abbildung 3 gezeigt.

#### 2.4.14 Annullierung von Treffern

- i) Der Obmann/die Obfrau missachtet Treffer, die aufgrund der folgenden Aktionen registriert wurden:
  - a) vor dem Befehl "Allez" oder nach "Halte" gestartet;
  - b) verursacht durch das Zusammentreffen der Spitzen der Degen oder Treffer auf den nicht isolierten Boden;
  - c) die auf einem anderen Gegenstand erzielt werden, als dem Gegner, einschließlich seiner Ausrüstung.
  - d) Jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin, der/die das Gerät absichtlich veranlasst, einen Treffer zu registrieren, indem er seine Spitze auf eine andere Oberfläche als die seines Gegners legt, wird gemäß Regel 2.6.3 ii) bestraft.
- ii) Der Obmann/die Obfrau muss mögliche Ausfälle der elektrischen Ausrüstung beachten und den letzten registrierten Treffer unter den folgenden Umständen annullieren:
  - a) Wenn ein Treffer auf die Glocke des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin, gegen den/die der Treffer verübt wurde, oder auf der leitfähigen Piste bewirkt, dass die Trefferanzeige einen Treffer registriert;
  - b) wenn ein Treffer von dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin, gegen den/die der Treffer registriert wurde, ordnungsgemäß ausgeführt wurde, nicht dazu führt, dass die Trefferanzeige einen Treffer registriert;
  - c) wenn das Gerät zufällig einen Treffer gegen einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin registriert, der/die z.B. einen Schlag auf die Klinge bekommen hat oder eine Bewegung des Gegners oder Vibrationen auf der Piste auf die Trefferanzeige übertragen wurden; oder aus einem anderen Grund als einem ordnungsgemäßen Treffer;
  - d) den nachfolgenden Treffer des Gegners, wenn ein Treffer annulliert wurde;
  - e) wenn ein Doppeltreffer registriert ist, aber ein Treffer gültig ist und der andere nicht gültig ist. (z.B. ein Treffer auf einer anderen Oberfläche als dem des Gegners oder ein Treffer beim Verlassen der Fechtbahn) wird nur der gültige Treffer gewertet.
- iii) Der Obmann/die Obfrau muss auch die folgenden Regeln bezüglich der Annullierung von Treffern anwenden:

- a) Nur der letzte Treffer, der dem Ausfall der Trefferanzeige vorausgeht, kann annulliert werden und nur dann, wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, gegen den/die der Treffer registriert wurde, durch den Ausfall benachteiligt wird.
- b) Der Fehler muss durch Tests festgestellt werden, die unmittelbar nach Beendigung des Gefechts unter der Aufsicht des Obmanns/der Obfrau und ohne Änderung eines Teils der verwendeten Ausrüstung durchgeführt werden.
- c) Mit diesen Tests versucht man nur festzustellen, ob es eine materielle Möglichkeit eines Fehlers in der Beurteilung als Folge eines Fehlers gibt. Die Lage dieses Fehlers in der elektrischen Ausrüstung, einschließlich derjenigen eines der Fünfkämpfer, ist für eine Entscheidung unwichtig.
- d) Um die Annullierung eines Treffers zu rechtfertigen, ist es nicht notwendig, dass sich der betreffende Fehler jedes Mal wiederholt, wenn eine Prüfung durchgeführt wird, aber es ist wichtig, dass der Fehler vom Obmann/von der Obfrau ohne Zweifel mindestens einmal festgestellt wird.
- e) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die Änderungen an seiner Ausrüstung vornimmt, ohne vom Obmann/von der Obfrau dazu aufgefordert zu werden, bevor die Entscheidung ausgesprochen wird, verliert das Recht auf Annullierung des Treffers. Ebenfalls kann ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin nicht die Annullierung eines gegen ihn registrierten Treffers verlangen, nachdem er/sie wieder Aufstellung genommen hat und nachdem das Gefecht effektiv wiederaufgenommen wurde, wenn der Treffer vor der Wiederaufnahme registriert wurde.
- f) Wenn die genannten Vorfälle darauf zurückzuführen sind, dass das Körperkabel eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin entweder in der Nähe der Hand oder am Rücken des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin ausgesteckt wurde, können sie eine Annullierung eines Treffers nicht rechtfertigen. Wenn jedoch die Sicherheitseinrichtung wie in Regel B 2.10.2 iv) beschrieben fehlt oder nicht funktioniert, muss der Treffer annulliert werden, wenn sich der Stecker am Rücken des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin gelöst hat.
- g) Die Tatsache, dass der Degen eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin große oder kleine Isolationsflächen aufweist, die durch Oxidation, Kleber, Farbe oder andere Materialien gebildet werden, auf denen die Treffer des Gegners einen Treffer signalisieren können, oder dass die elektrische Spitze schlecht am Ende der Klinge befestigt ist, so dass sie per Hand abgeschraubt oder angezogen werden kann, kann keine Annullierung der gegen diesen Fünfkämpfer/diese Fünfkämpferin registrierten Treffer rechtfertigen.
- h) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, gegen den/die der Treffer registriert wurde, seinen Degen gebrochen hat, muss der Treffer annulliert werden, es sei denn, das Brechen des Degens erfolgte eindeutig nach der Registrierung des Treffers.
- i) Wenn ein Fünfkämpfer die leitfähige Fechtbahn durch einen Treffer am Boden zerreißt und gleichzeitig die Trefferanzeige einen Treffer gegen den Gegner registriert, muss der Treffer annulliert werden. Wann immer, aufgrund der gleichen unbeabsichtigten Ursache, keine Tests durchgeführt werden können, muss der Treffer als zweifelhaft angesehen werden und muss annulliert werden.

#### 2.4.15 Zweifelhafte Treffer und doppelte Niederlagen

- i) Der Obmann/die Obfrau muss besonders auf Treffer achten, die nicht oder die ungewöhnlich registriert werden. Sollten sich solche Mängel wiederholen, muss der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn den diensthabenden Fachmann bitten, zu überprüfen, ob die Ausrüstung den Regeln entspricht. Der Obmann/die Obfrau stellt sicher, dass weder an der Ausrüstung des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin noch an der gesamten elektrischen Ausrüstung etwas verändert wird, bevor der Experte die Prüfung durchführt.
- ii) Der Obmann/die Obfrau muss den Zustand der leitfähigen Fechtbahn überwachen. Er darf nicht zulassen, dass der Kampf beginnt oder fortgesetzt wird, wenn die leitfähige Fechtbahn Löcher aufweist, die die ordnungsgemäße Registrierung von Treffern beeinträchtigen oder Unfälle verursachen können.
- iii) Doppeltreffer werden annulliert und die Fünfkämpfer werden in der Position aufgestellt, die sie innehatten, als der Doppeltreffer stattfand.

- iv) Wenn ein Doppeltreffer angezeigt wird und ein Treffer gültig ist und der andere nicht gültig ist (z.B. ein Treffer auf einer anderen Oberfläche als dem Gegner oder ein Treffer beim Verlassen der Piste), wird der gültige Treffer gewertet.
- v) Wenn die Registrierung eines Treffers durch den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, gegen den/die der Treffer registriert wurde, durch einen nachfolgenden Treffer des Gegners annulliert wird, wird nur der gültige Treffer gezählt.
- vi) Wenn das Zeitlimit abgelaufen ist, bevor ein Treffer erzielt wurde, werden beide Fünfkämpfer als getroffen gezählt und eine Niederlage wird gegen beide gewertet.

#### 2.4.16 Unfälle, Aufgabe eines Fünfkämpfers

- i) Wenn sich während des Gefechts ein Unfall ereignet und von einem diensthabenden Arzt bescheinigt wird, erlaubt der Obmann/die Obfrau auf der Fechtbahn eine Pause im Gefecht für bis zu 5 Minuten. Diese Pause sollte ab dem Zeitpunkt der Stellungnahme des diensthabenden medizinischen Personals erfolgen und ausschließlich der Behandlung des Unfalls, durch den sie zustande kam, vorbehalten sein. Wenn der diensthabende Angehörige des medizinischen Personals vor oder am Ende der 5-minütigen Pause zu Bedenken gibt, dass der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht in der Lage ist, den Kampf fortzusetzen, muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin aufgeben.
- ii) Für den verbleibenden Tag kann ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, dem/der bereits eine Pause erlaubt wurde, nur wegen einer anderen Verletzung eine weitere Pause einlegen.
- iii) Bei Unwohlsein, einschließlich Krämpfen, kann ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin zwei Perioden von je 5 Minuten zur Genesung erhalten.
- iv) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die eine Pause fordert, die vom diensthabenden Mitglied des medizinischen Personals als ungerechtfertigt angesehen wird, wird vom Obmann/von der Obfrau gemäß der Regel 2.6.2 bestraft.
- v) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin aus irgendeinem Grund vor dem Ende des Einzelpools ausscheidet, werden alle seine/ihre Ergebnisse für ihn/sie und alle seine/ihre Gegner gestrichen. Der Punktwert des Sieges wird nicht verändert.

#### 2.4.17 Anerkennung der Ergebnisse

Unmittelbar nach jeder Fechtrunde muss der Obmann/die Obfrau das gesamte Punkteblatt ausfüllen und unterschreiben. Der Mannschaftsvertreter und/oder die Fünfkämpfer müssen die Richtigkeit der Ergebnisse überprüfen und das ihnen vom Obmann/von der Obfrau vorgelegte Punkteblatt unterschreiben. Sobald ein Team-Vertreter oder Fünfkämpfer das Ergebnisblatt unterschrieben hat, wird keine mündliche Reklamation gegen das Ergebnis mehr erlaubt.

## 2.5 Anschreiben der Punkte

Bei allen UIPM-Wettbewerben zählen alle Gefechte der Fechtveranstaltung für die MP-Punkte, sowohl in der Einzel- als auch in der Mannschaftswertung, außer wie in den Artikeln 2.4.16 v) und 2.6.2 iii) c) vorgesehen.

### 2.5.1 Rangliste Runde

#### 2.5.1.1 Punkte in Einzelwettbewerben

70% der gewonnenen Gefechte entsprechen 250 Punkten.

Jeder Sieg über oder unter dieser Zahl richtet sich nach der Anzahl der Gefechte, wie in der Punkte-Tabelle im Anhang dieser Wettkampfordnung (Anlage 2B) festgelegt. Ein Fünfkämpfer, der den Wettkampf ohne Sieg beendet, erhält 0 (null) MP-Punkte.

#### 2.5.1.2 Punkte in Staffelwettbewerben

70 % der gewonnenen Gefechte entsprechen 250 Punkten.

Jeder Sieg über oder unter dieser Zahl entspricht der Anzahl der Kämpfe, gemäß der dieser Wettkampfordnung beigefügten Punktetabelle (Anhänge 2B2 und 2B3)

### 2.5.1.3 Unentschieden

Bei einem Unentschieden bei der Anzahl der Fechtsiege wird der Platz wie folgt ermittelt:

- i) im Falle eines Unentschiedens zwischen zwei Fünfkämpfern gewinnt der Sieger des Kampfes der unentschiedenen Fünfkämpfer,
- ii) bei einem Unentschieden mit mehr als zwei Fünfkämpfen gewinnt der Fünfkämpfer mit den meisten Siegen in den Kämpfen der unentschiedenen Fünfkämpfer,
- iii) wenn es immer noch keinen Gesamtsieger gibt, wird der Athlet mit den meisten PWR-Punkten höher gesetzt

### 2.5.2 Bonusrunden

Athleten/Teams verlieren keine Punkte, wenn sie besiegt werden.

#### 2.5.2.1 Punkte im Wettkampf

Jeder Fünfkämpfer/jedes Team, der/das ein Gefecht gewinnt, erhält 1 (einen) MP Bonuspunkte. Der bestplatzierte Fünfkämpfer/Team der Rangliste erhält doppelte Bonuspunkte, wenn er sein Gefecht in der Fecht-Bonusrunde gewinnt.

#### 2.5.2.2 Unentschieden / Doppelniederlage

- i) Im Falle einer Doppelniederlage gewinnt der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, der/die höher auf der Startliste steht.
- ii) Bei einem Unentschieden in der Team-Staffel nach 2 Kämpfen bleiben die Fünfkämpfer, die die zweite Runde gefochten haben, auf der Fechtbahn und fechten ein weiteres Gefecht. Der erste Fünfkämpfer, der einen Treffer erzielt, ist der Gewinner. Auf diese Weise fechten die Athleten den Sieger in drei Gefechten aus. Wenn es nach dem 3. Gefecht immer noch ein Unentschieden gibt, gewinnt das Team, das höher auf der Startliste steht.

#### 2.5.2.3 DNS / DNF

- i) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin nicht in der Bonusrunde antritt, kämpft der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin auf der Fechtbahn gegen den nächstplatzierten Fünfkämpfer/die nächstplatzierte Fünfkämpferin.
- ii) Der Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die während der Bonusrunde nicht antritt oder sich aus irgendeinem Grund aufgibt, wird aus der Fechtdisziplin ausgeschlossen und erhält null Punkte beim Fechten (RR + BR). Die Punktzahlen der Gegner bleiben für die Rangliste unverändert in der Runde und der Bonusrunde.
- iii) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin sein/ihr Gefecht aus irgendeinem Grund nicht beendet, gilt sein Gegner auf der Fechtbahn als Sieger und erhält die Bonuspunkte.

## 2.6 Verstöße und Sanktionen

### 2.6.1 Grundsätze

- i) Fechter müssen ihren Gegnern Respekt entgegenbringen, indem sie sich gegenseitig, die Obleute und die Zuschauer vor und nach jedem Kampf grüßen. Am Ende des Gefechts und nachdem der Obmann/die Obfrau seine/ihre Entscheidung getroffen hat, müssen die Fünfkämpfer ihre unbewaffneten Hände schütteln. Andernfalls wird eine Strafe gemäß Regel 2.6.3 v) verhängt. Dies gilt sowohl für die Ranglistenrunde als auch für die Bonusrunde.
- ii) Jeder, der an der Fechtveranstaltung teilnimmt, muss friedlich bleiben und darf die den reibungslosen Ablauf des Wettbewerbs nicht stören. Mit der Teilnahme an einem Modernen Fünfkampf verpflichten sich die Fünfkämpfer zur Einhaltung der Regeln und der Entscheidungen der Obleute, gegenüber dem Fechtdirektor und den Mitgliedern der Jury gegenüber respektvoll zu sein und die Anweisungen und Anforderungen des Schiedsrichters zu befolgen. Jeder Verstoß gegen die Regel wird gemäß Regel 2.6.3 i) und 2.6.3 iii) bestraft.

- iii) Die Fünfkämpfer müssen bis zum Ende des Fechtwettkampfes nach besten Kräften auf sportliche Weise fechten, um die bestmögliche Klassifizierung zu erhalten, ohne Treffer zu verschenken oder sich durch einen Treffer begünstigen zu lassen. Andernfalls werden Sanktionen gemäß Regel 2.6.3 ii) und 2.6.3 iv) verhängt.
- iv) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die beim Fechten eine gewalttätige oder rachsüchtige Handlung gegen einen Gegner, gegen Obleute oder die Kampfrichter begeht, oder nicht bis zu seinen/ihren äußersten Fähigkeiten ficht oder der von einer betrügerischen Vereinbarung mit seinem Gegner profitiert, kann aus dem Wettbewerb ausgeschlossen oder disqualifiziert werden gemäß Regel 2.6.3 iv).

#### 2.6.2 Arten von Sanktionen

- i) Mit Ausnahme des Bodenverlustes auf der Fechtbahn und der Weigerung, einen Treffer zu vergeben oder die Vergabe eines Treffers, der in der Tat nicht erhalten wurde, gibt es drei (3) Arten von Strafen, die angewandt werden können, je nachdem, welches Vergehen begangen wurden. Es gibt fünf Gruppen von Vergehen. Wenn ein Obmann/eine Obfrau einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin bestrafen muss, der mehrere Fehler gleichzeitig begangen hat, sollte er den am wenigsten schweren Fehler zuerst bestrafen.
- ii) Die Strafen sind kumulativ und gelten für das Turnier (mit Ausnahme der fünften Gruppe). Bestimmte Vergehen können dazu führen, dass ein Treffer annulliert wird, der für den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin fälschlicherweise gezählt wurde. Während des Gefechts dürfen nur Treffer annulliert werden, die unter Umständen im Zusammenhang mit dem Vergehen erzielt wurden.
- iii) Die Strafen sind wie folgt:
  - a) Eine Warnung - angezeigt durch eine Gelbe Karte, mit der ein Obmann/eine Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin anzeigt, welche/r ein Vergehen begangen hat. Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin weiß dann, dass jeder weitere Verstoß dieser Art eine schwere Strafe nach sich zieht.
  - b) Ein Abzug von 10 MP-Punkten in der Rangliste und 1 (ein) MP-Punkt in der Bonusrunde, der durch eine Rote Karte angezeigt wird, mit der ein Obmann/eine Obfrau den Athleten/die Athletin anzeigt, welche/r ein Vergehen begangen hat. Im weiteren Verlauf kann auf eine Rote Karte nur eine Rote Karte oder eine Schwarze Karte folgen, abhängig von der Art des zweiten Vergehens.
  - c) Eliminierung oder Disqualifikation (aus dem Wettkampf sofern anwendbar auf einen Fünfkämpfer = 0 Punkte im Fecht-Event) oder ein Ausschluss (von dem Wettkampfort für jede Person, die den Wettkampfablauf stört) - gekennzeichnet durch die schwarze Card, mit der ein Obmann/eine Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin oder eine Person identifiziert, die schuldig ist.
- iv) Alle Strafen müssen angezeigt werden und auf dem Rundenzettel (Protokoll) der Partie notiert werden, zusammen mit der Art des Vergehens, mit Angabe von einer der fünf Gruppen von Verstößen.

#### 2.6.3 Gruppen von Verstößen (siehe Anlage 2 A - Tabelle der Sanktionen)

- i) **Die erste Gruppe von Verstößen** wird mit einer Gelben Karte (Warnung) bestraft. Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin während derselben Partie das gleiche oder ein anderes Vergehen in dieser Gruppe begeht, bestraft der Obmann/die Obfrau den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin in jedem Fall mit einer roten Karte (Abzug von 10 MP-Punkten in der Rangliste und 1 (eins) MP-Punkt in der Bonusrunde). Wenn der zu bestrafende Fünfkämpfer schon einmal durch eine Rote Karte erhalten hat wegen eines Vergehens, die in der zweiten oder dritten Gruppe aufgeführt ist, erhalten sie eine weitere Rote Karte für ihren ersten Verstoß in Bezug auf die erste Gruppe.
- ii) **Die zweite Gruppe von Verstößen:** der erste und jeder weitere Verstoß wird bestraft durch Angabe einer Roten Karte (Abzug von 10 MP-Punkten in der Ranglistenrunde und je 1 (ein) MP-Punkt in der Bonusrunde).
- iii) **Die dritte Gruppe von Verstößen:** Der erste Verstoß wird mit einer roten Karte bestraft (Abzug von 10 MP-Punkten in der Ranglistenrunde und 1 MP-Punkt in der Bonusrunde), auch wenn der Athlet/die Athletin, welche das Vergehen begangen hat, aufgrund von Verstößen in der ersten oder zweiten Gruppe bereits eine Rote Karte erhalten hat. Wenn der

Fünfkämpfer während der gleichen Partie das gleiche oder ein anderes Vergehen dieser Gruppe begeht, wird er mit einer schwarzen Karte (Elimination oder Disqualifikation) bestraft.

Jeder, der nicht auf der Bahn ist und die Ordnung des Wettkampfes stört, erhält:

a) Bei der ersten Zuwiderhandlung eine Verwarnung - gekennzeichnet durch die Gelbe Karte, gültig für den gesamten Wettbewerb, der auf dem Rundenzettel (Protokoll) vermerkt und vom Fechtdirektor und UIPM TD/NTB aufgezeichnet werden muss;

b) beim zweiten Verstoß am selben Wettkampftag eine schwarze Karte (Ausschluss vom Wettkampfort). In den schwerwiegendsten Fällen bei Störungen auf oder abseits der Fechtbahn kann der Obmann/die Obfrau die schuldige Person sofort ausschließen oder verweisen.

iv) Bei der **vierten Gruppe von Verstößen** wird der erste Verstoß durch eine schwarze Karte geahndet (Eliminierung, Disqualifikation oder Ausschluss).

v) Bei der **fünften Gruppe von Verstößen** wird der erste Verstoß durch eine Rote Karte geahndet (Abzug von 10 MP-Punkten in der Ranglistenrunde und 1 MP-Punkt in der Bonusrunde). Im Falle der Ablehnung des Grußes oder Handschlags gemäß Regel 2.6.1:

a) der erste Verstoß wird mit der Anzeige einer Roten Karte geahndet (Abzug von 10 MP-Punkten in der Ranking-Runde und 1 MP-Punkt in der Bonusrunde) und muss auf dem Rundenzettel (Protokoll) vermerkt und vom Fechtdirektor und UIPM TD/NTB registriert werden;

b) Im zweiten Fall werden Verstöße mit dem Anzeigen einer schwarzen Karte geahndet - Eliminierung.

## Teil B: Anlagen

### Anlage 2 A Tabelle der Sanktionen

Erste Gruppe von Verstößen (gültig für die Runde)	Artikel	1. Verstoß	2. Verstoß	3. und weitere		
Bekleidung/Ausrüstung nicht konform, Fehlen einer zweiten regelkonformen Waffe oder Körperdraht	2.4.2 iii); 2.6.3 i	Gelbe Karte	Rote Karte	Rote Karte		
Der Fechter präsentiert sich nicht beim ersten Aufruf des Obmanns/der Obfrau	2.4.2 iii 2.6.3 i					
Entfernen der Maske, bevor der Schiedsrichter "Halt" ruft.	2.4.4 iii) 2.6.3 i)					
Verlassen der Fechtbahn ohne Erlaubnis	2.4.4 ix) 2.6.3.i)					
Unangemessenes Verursachen oder Verlängern von Unterbrechungen beim Kampf	2.4.4 xi) 2.6.3.i)					
Biegen oder Ziehen der Waffenspitze auf leitfähiger Fechtbahn, Richten der Waffe auf leitfähiger Fechtbahn	2.4.5 vi) vii) 2.6.3.i)				Ranglistenrunden: 10 Punkte / Bonusrunde: 1 Punkt	Ranglistenrunden: 10 Punkte / Bonusrunde: 1 Punkt
Flèche-Angriff mit Schock, der den Gegner anregt (*)	2.4.7 ii) 2.6.3 i)					
Drängeln, ungeordnetes Fechten, unregelmäßige Bewegungen, Treffer durch Gewalt, Schläge mit der Glocke, Missbrauch von Maskenzubehör (*)	2.4.7 iii) 2.6.3 i)					
Dem Gegner den Rücken zudrehen (*)	2.4.7 vi) 2.4.7 ix) 2.6.3 i) or 2.6.3.ii)					
Berühren oder Ergreifen von elektrischen Geräten	2.4.9 ii) 2.6.3 i)					
Körperkontakt, um nicht getroffen zu werden	2.4.10 ii) 2.6.3 i)					
Verlassen der Piste um nicht getroffen zu werden	2.4.7 vi) 2.6.3 i)					
Weigerung, dem Schiedsrichter zu gehorchen.	2.4.7 iv) 2.4.11 iii) 2.6.3.i)					
Ungerechtfertigter Einspruch	2.4.4 iii) 2.6.3 i)					

Zweite Gruppe von Verstößen	Artikel	1. Verstoß	2. Verstoß	3. und weitere
Unterbrechung des Kampfes durch behauptete Verletzung, die vom diensthabenden Arzt nicht bestätigt wurde.	2.4.16 iv)	Rote Karte	Rote Karte	Rote Karte
Fehlende Markierung der Waffen (*)	2.4.2 iv)	Ranglistenrunden: 10 Punkte / Bo-	Ranglistenrunden: 10 Punkte / Bo-	Ranglistenrunden: 10 Punkte / Bonus-
Falscher Griff oder falsches Halten des Degens	2.4.6 iii)			
Verwendung von unbewaffneter Hand oder Arm	2.4.10 i) 2.6.3 ii)			
Bewusster Treffer nicht auf den Gegner (*)	2.4.14 i d)			



Gefährliche, gewalttätige oder rachsüchtige Handlungen, Schlagen mit Schutz oder Knauf oder Maske	2.4.7 ix)	nus- runde: 1 Punkt	nus- runde: 1 Punkt	runde: 1 Punkt
Dritte Gruppe von Verstößen (gültig für den Wettkampf)		Artikel	1. Verstoß	2. Verstoß
Fälschen von Waffenkontrollzeichen, absichtliche Änderung der Ausrüstung (*)	2.4.2	Rote Karte RR 10 pkte/ BR 1 Pkt.	Disqualifikation	
Athlet stört die Ordnung auf der Fechtbahn	2.6.3 ii			
Kein Tragen oder Tragen defekter schützender Unterziehwesten	2.4.2 iii) e)			
Nichtpräsentation bei Aufruf durch den Schiedsrichter zu Beginn des Wettkampfes nach drei Anrufen im Minutentakt	2.4.4 ii) 2.6.3 ii	Elimination (1)		
Jede Person außerhalb der Fechtbahn, die die Ordnung stört	2.6.1 iii	Gelb (4)	Ausschluss (3)	

Vierte Gruppe von Verstößen	Artikel	1. Verstoß	2. Verstoß
offensichtlicher Ausrüstungsbetrug	2.4.2	Disqualifikation (2)	
Verstoß gegen die Sportlichkeit, Vorteilnahme durch betrügerische Absprache, Bevorzugung eines Gegners	2.6.1 iii		
Bewusste Brutalität	2.6.1 iv		
Unehrlisches Fechten (*)	2.6.1 ii		
Fechter ausgestattet mit elektronischer Kommunikationsausrüstung, die den Empfang von Kommunikation während des Kampfes ermöglicht	2.4.2 v) c)		

Fünfte Gruppe von Verstößen	Artikel	1. Verstoß	2. Verstoß
Keine Armbinde mit den Nationalfarben tragen	2.7.2 iv)	Rote Karte RR 10 Pkte / BR 1 Pkt	---
Nicht seinen Nachnamen und nationalen Kennbuchstaben tragen	2.7.2 iii)		
Sich weigern, zu grüßen oder sich die Hand zu schützen.	2.6.1 i)		Schwarze Karte (1)

Kommentare zu den Sanktionstabellen:

(\*) - Annullierung eines Treffers, der von einem Fünfkämpfer falsch erzielt wurde.

Gelbe Karte - Warnung, gültig für die Partie

Rote Karte - Abzug von 10 MP-Punkten in der Ranglistenrunde (RR) oder 1 MP-Punkt in der Bonusrunde (BR)

Black Card - Elimination, Disqualifikation oder Ausschluss

- 1) Eliminierung von der Veranstaltung
- 2) Disqualifikation vom Wettbewerb oder in schweren Fällen von der Meisterschaft
- 3) Exclusion = Disqualifikation vom Wettbewerb oder in schwerwiegenden Fällen von der Teilnahme an den Meisterschaften
- 4) In schwerwiegenden Fällen kann der Obmann/die Obfrau sofort ausschließen

## Anlage 2 B Punktetabelle

Formel: 70% gewonnene Kämpfe entsprechen 250 MP-Punkten  
 Jeder Sieg über oder unter dieser Zahl richtet sich nach der Anzahl der Gefechte.

### Anlage 2 B 1: Einzel

Beispiel:

36 Fünfkämpfer nehmen teil = 35 Gefechte  
 70% der Gefechte = 25 Siege = 250 MP Punkte  
 1 Sieg = ± 6 Punkte

Die Zahlen:

- linke Spalte = die Anzahl der Siege für 250 MP-Punkte
- Mittelspalte = Anzahl der Gefechte
- rechte Spalte = der Punktwert für einen Sieg (WfS)

250	Gefechte	WfS
42	60	4
41	59	4
41	58	4
40	57	4
39	56	4
39	55	4
38	54	4
37	53	4
36	52	4
36	51	4
35	50	4
34	49	4
34	48	4

250	Gefechte	WfS
33	47	5
32	46	5
32	45	5
31	44	5
30	43	5
29	42	5
29	41	5
28	40	5

250	Gefechte	WfS
27	39	6
27	38	6
26	37	6
25	36	6
25	35	6
24	34	6
23	33	7
22	32	7
22	31	7
21	30	7

250	Gefechte	WfS
20	29	8
20	28	8
19	27	8
18	26	8
18	25	8
17	24	8
16	23	8
15	22	9
15	21	9
14	20	9
13	19	9

## Anlage 2 B 2: Staffel

Beispiele:

14 Teams nehmen teil = 26 Gefechte  
 70% der Gefechte = 18 Siege = 250 MP Punkte  
 1 Sieg = ± 8 Punkte

24 Teams nehmen teil = 46 Gefechte  
 70% der Kämpfe = 32 Siege = 250 MP Punkte  
 1 Sieg = ± 5 Punkte

Teams	Runden	Gefechte pro Athlet pro Runde	Gesamtgefechte pro Athlet	Gesamtgefechte pro Team	Anzahl der Siege für 250 Punkte	Punktwert für einen Sieg
5	4	4	16	32	22	7
6	5	4	20	40	28	5
7	6	3	18	36	25	6
8	7	3	21	42	29	5
9	8	2	16	32	22	7
10	9	2	18	36	25	6
11	10	2	20	40	28	5
12	11	2	22	44	31	5
13	12	2	24	48	34	4
14	13	1	13	26	18	8
15	14	1	14	28	20	8
16	15	1	15	30	21	7
17	16	1	16	32	22	7
18	17	1	17	34	24	6
19	18	1	18	36	25	6
20	19	1	19	38	27	6
21	20	1	20	40	28	5
22	21	1	21	42	29	5
23	22	1	22	44	31	5
24	23	1	23	46	32	5

## Anlage 2 C Tabelle mit Laufwegen und Bahnbelegung der Mannschaften

Wenn es eine gerade Anzahl von Teams gibt, fechten alle Teams in jeder Runde.  
Team Nummer 1 bleibt immer auf der Piste A.

Beispiel: 36 Fünfkämpfer = 18 Teams = 17 Runden

Piste									
Rounds	A	B	C	D	E	F	G	H	I
0 + 1	1 - 18	2 - 17	3 - 16	4 - 15	5 - 14	6 - 13	7 - 12	8 - 11	9 - 10
2	1 - 17	18 - 16	2 - 15	3 - 14	4 - 13	5 - 12	6 - 11	7 - 10	8 - 9
3	1 - 16	17 - 15	18 - 14	2 - 13	3 - 12	4 - 11	5 - 10	6 - 9	7 - 8
4	1 - 15	16 - 14	17 - 13	18 - 12	2 - 11	3 - 10	4 - 9	5 - 8	6 - 7
5	1 - 14	15 - 13	16 - 12	17 - 11	18 - 10	2 - 9	3 - 8	4 - 7	5 - 6
6	1 - 13	14 - 12	15 - 11	16 - 10	17 - 9	18 - 8	2 - 7	3 - 6	4 - 5
7	1 - 12	13 - 11	14 - 10	15 - 9	16 - 8	17 - 7	18 - 6	2 - 5	3 - 4
8	1 - 11	12 - 10	13 - 9	14 - 8	15 - 7	16 - 6	17 - 5	18 - 4	2 - 3
9	1 - 10	11 - 9	12 - 8	13 - 7	14 - 6	15 - 5	16 - 4	17 - 3	18 - 2
10	1 - 9	10 - 8	11 - 7	12 - 6	13 - 5	14 - 4	15 - 3	16 - 2	17 - 18
11	1 - 8	9 - 7	10 - 6	11 - 5	12 - 4	13 - 3	14 - 2	15 - 18	16 - 17
12	1 - 7	8 - 6	9 - 5	10 - 4	11 - 3	12 - 2	13 - 18	14 - 17	15 - 16
13	1 - 6	7 - 5	8 - 4	9 - 3	10 - 2	11 - 18	12 - 17	13 - 16	14 - 15
14	1 - 5	6 - 4	7 - 3	8 - 2	9 - 18	10 - 17	11 - 16	12 - 15	13 - 14
15	1 - 4	5 - 3	6 - 2	7 - 18	8 - 17	9 - 16	10 - 15	11 - 14	12 - 13
16	1 - 3	4 - 2	5 - 18	6 - 17	7 - 16	8 - 15	9 - 14	10 - 13	11 - 12
17	1 - 2	3 - 18	4 - 17	5 - 16	6 - 15	7 - 14	8 - 13	9 - 12	10 - 11

Gibt es eine ungerade Anzahl von Teams (z.B. 17), ruht in jeder Runde eines der Teams.

Piste									
Rounds	A	B	C	D	E	F	G	H	Rest
0 + 1	1 - 17	2 - 16	3 - 15	4 - 14	5 - 13	6 - 12	7 - 11	8 - 10	9
2	17 - 16	1 - 15	2 - 14	3 - 13	4 - 12	5 - 11	6 - 10	7 - 9	8
3	16 - 15	17 - 14	1 - 13	2 - 12	3 - 11	4 - 10	5 - 9	6 - 8	7
4	15 - 14	16 - 13	17 - 12	1 - 11	2 - 10	3 - 9	4 - 8	5 - 7	6
5	etc.								
etc.									
16	3 - 2	4 - 1	5 - 17	6 - 16	7 - 15	8 - 14	9 - 13	10 - 12	11
17	2 - 1	3 - 17	4 - 16	5 - 15	6 - 14	7 - 13	8 - 12	9 - 11	10

Nationale Verbände mit zwei oder mehr Teams:

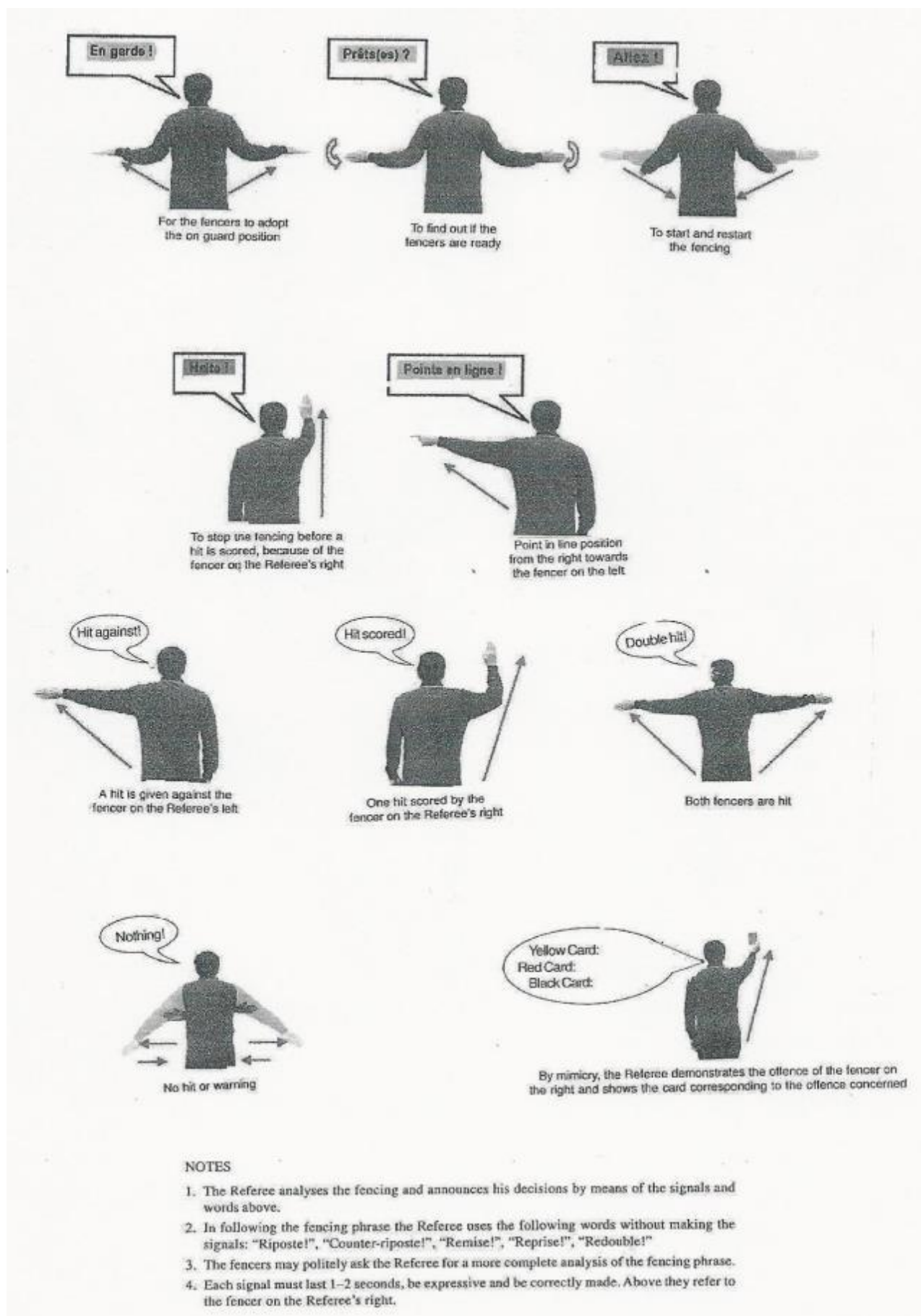
Wenn das LOC (oder eine Nation) zwei oder mehr Mannschaften hat, die am Wettbewerb teilnehmen, treffen sich die Mannschaften in den ersten Runden des Fechtwettkampfes gemäß der folgenden vorgeschriebenen Reihenfolge:

Prinzip	Anzahl der Teams im Wettkampf		
	16	17	18
Gastgeberteam "A" - ist immer die Nummer 2	2	2	2
Gastgeberteam "B" - ist immer die vorletzte Nummer	15	16	17
Gastgeberteam "C" - ist immer die Nummer 4 von hinten	13	14	15
Gastgeberteam "D" - ist immer die Nummer 6 von hinten	11	12	13
Verband X: Team "A" ist immer Nummer 3	3	3	3
Team "B" ist immer die Nummer 3. von hinten	14	15	16
Verband Y: Team "A" ist immer Nummer 8	8	8	8
Team "B" ist der Nummer 8 in der ersten Runde am nächsten.	9	10	11

Die auf diese Weise an die einzelnen Mannschaften vergebenen Nummern werden bei der Auslosung nicht berücksichtigt.

# Figuren

Figur 3 Schiedsrichterzeichen und Kommandos



# 03 - Moderner Fünfkampf - Schwimmen

## Teil A: Die Veranstaltung

- 3.1 Präsentation der Veranstaltung
  - 3.1.1 Der Schwimmwettkampf
  - 3.1.2 Distanzen
- 3.2 Zuständigkeiten
  - 3.2.1 Der Schwimmdirektor
  - 3.2.2 Der Schiedsrichter
  - 3.2.3 Der Starter
  - 3.2.4 Der Wenderichterobmann
  - 3.2.5 Der Wendrichter
  - 3.2.6 Der Ablaufverantwortliche
  - 3.2.7 Die Zielrichter
  - 3.2.8 Der Zeitnehmerobmann
  - 3.2.9 Die Zeitnehmer
  - 3.2.10 Der Sprecher
- 3.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung
  - 3.3.1 Läufe und Bahnen
  - 3.3.2 Badöffnung
  - 3.3.3 Kontrolle im Call Room
- 3.4 Die Durchführung des Wettkampfes, Beurteilung der Leistungen
  - 3.4.1 Der Start
  - 3.4.2 Das Ziel
- 3.5 Schreiben der Punkte
  - 3.5.1 Zeiterfassung
  - 3.5.2 Berechnung der Punkte
- 3.6 Verstöße und Sanktionen
  - 3.6.1 10 Punkte Abzug
  - 3.6.2 Eliminierung
  - 3.6.3 Disqualifikation

## Teil B: Anlagen

- Anlage 3 A Tabelle der Sanktionen
- Anlage 3 B 1 Distanzen und Punktetabelle
- Anlage 3 B 2 Punktetabelle – Einzelrennen 200 m – Staffeln 2 x 100 m
- Anlage 3 B 3 Punktetabelle – Einzelrennen 100 m – Staffeln 2 x 50 m
- Anlage 3 B 4 Punktetabelle – Einzelrennen 50 m – Staffeln 2 x 25 m

## Teil A: Die Veranstaltung

### 3.1 Präsentation der Veranstaltung

#### 3.1.1 Der Schwimmwettkampf

Das Schwimmen ist eine Freistil-Veranstaltung. Die Fünfkämpfer können die Schwimm- lage und den Schwimmstil frei wählen und wechseln. Beim Wenden und am Ziel muss der Fünfkämpfer die Wand des Schwimmbeckens mit einem Teil seines Körpers berühren.

#### 3.1.2 Distanzen

Alter	Einzelrennen	Staffeln
Senioren, Junioren, U 19 U 17	200 m	2 x 100 m
U 15, U 13	100 m	2 x 50 m
U 11, U 9	50 m	2 x 25 m

### 3.2 Zuständigkeiten

Bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben muss es einen Schwimmdirektor, einen Schiedsrichter, einen Starter, einen Fehlstarthelfer, einen Wenderichterobmann, Wenderichter, Zielrichter, einen Kursleiter, einen Zeitnehmerobmann, Zeitnehmer und einen Ansager geben. Bei einer Tatsachenfrage ist eine Entscheidung des zuständigen Offiziellen endgültig.

#### 3.2.1 Der Schwimmdirektor

- i) ernennt alle vorgenannten Kampfrichter und ist für die Leitung und Koordinierung der Tätigkeiten aller ernannten Kampfrichter verantwortlich.
- ii) entscheidet über mündliche Beschwerden von Fünfkämpfern/Team-Vertretern im Zusammenhang mit der laufenden Veranstaltung.

#### 3.2.2 Der Schiedsrichter

- i) trägt die Verantwortung für die Durchsetzung der UIPM-Wettbewerbsregeln und kann jederzeit eingreifen, um die Einhaltung aller UIPM-Regeln sicherzustellen.
- ii) bestimmt die Platzierung unter Berücksichtigung der elektronischen Zeitmessung, falls diese vorhanden und in Betrieb ist. Wenn keine elektronische Zeitmessung verwendet wird, bestimmt er/sie die Platzierung, wenn die Entscheidung der Zielrichter nicht mit den erfassten Zeiten übereinstimmt.
- iii) signalisiert zu Beginn jedes Laufs den Fünfkämpfern durch eine Reihe von kurzen Pfiffen, dass sie aufgefordert werden, alle Kleidungsstücke außer der Badebekleidung auszuziehen, und dann durch ein langes Pfeifen danach, dass sie ihre Positionen auf dem Startblock einnehmen müssen.
- iv) wenn die Fünfkämpfer und die Kampfrichter startbereit sind, zeigt er dem Starter mit ausgestrecktem Arm an, dass sich die Fünfkämpfer nun unter der Kontrolle des dem Starters befinden.
- v) gibt den Zeitnehmern das Signal "Uhren zurücksetzen", nachdem alle Daten aus dem vorhergehenden Lauf erfasst wurden.

#### 3.2.3 Der Starter

- i) hat die volle Kontrolle über die Fünfkämpfer, sobald der Schiedsrichter die Fünfkämpfer an ihn übergibt.
- ii) zeigt dem Schiedsrichter einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin an, wenn dieser/diese den Start verzögert, vorsätzlich einen Befehl missachtet oder wegen eines anderen Fehlverhaltens beim Start.



- iii) hat das Recht zu entscheiden, ob der Start korrekt ist, vorbehaltlich der Kontrolle des Schiedsrichters. Sobald das Startsignal gegeben wurde, darf der Starter seine Meinung nicht mehr ändern und darf die Fünfkämpfer nicht zurückholen.
- iv) muss auf der Seite des Beckens stehen ungefähr fünf (5) Meter von Startbrücke, so dass die Zeitnehmer ihn sehen können und die Fünfkämpfer das Startsignal hören können.

#### 3.2.4 Der Wenderichterobmann

- i) stellt sicher, dass die Wenderichter ihre Aufgaben während der Veranstaltung erfüllen.
- ii) erhält ihre Berichte, wenn ein Verstoß vorliegt, und legt sie dem Schiedsrichter unverzüglich vor.

#### 3.2.5 Der Wenderichter

- i) wird für zwei Bahnen am anderen Ende des Beckens eingesetzt und stellt sicher, dass die Fünfkämpfer die entsprechenden Regeln für das Wenden einhalten.
- ii) meldet dem Wenderichterobmann jeden Verstoß.

#### 3.2.6 Der Ablaufverantwortliche

- i) stellt die Fünfkämpfer vor jedem Lauf zusammen.
- ii) Überprüft die Badebekleidung und verweigert es jedem Fünfkämpfer/jeder Fünfkämpferin mit fehlerhafter Badebekleidung an den Start zu gehen.
- iii) wird jedem Fünfkämpfer/jeder Fünfkämpferin, der/die Öl oder eine andere Fettlösung am Körper verwendet hat, den Start verweigern.
- iv) ist dafür verantwortlich, dass die Fünfkämpfer vor jedem Lauf für den Starter bereit sind.

#### 3.2.7 Die Zielrichter

Die Zielrichter registrieren die Reihenfolge der Ankunft der Fünfkämpfer.

#### 3.2.8 Der Zeitnehmerobmann

- i) weist die Positionen aller Zeitnehmer am Anfang des Schwimmbeckens zu und ordnet die Bahnen zu, für die sie zuständig sind.
- ii) benennt zwei zusätzliche Zeitnehmer, die dafür verantwortlich sind einen Zeitnehmer zu ersetzen, dessen Uhr während der Zeitmessung nicht gestartet oder gestoppt wurde oder aus einem anderen Grund nicht in der Lage ist, die Zeit aufzuzeichnen.
- iii) sammelt von jedem Zeitnehmer eine Karte mit der aufgezeichneten Zeit ein und inspiziert ihre Uhren, falls erforderlich.
- iv) prüft und protokolliert die offizielle Zeit auf der Karte für jede Bahn

#### 3.2.9 Die Zeitnehmer

Bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben müssen mindestens zwei Zeitnehmer für jede Bahn benannt werden. Es liegt in der Verantwortung der Zeitnehmer:

- i) die Zeit der Fünfkämpfer auf ihrer Bahn zu nehmen.
- ii) ihre Uhren beim Startsignal zu starten und zu stoppen, wenn die Fünfkämpfer auf ihrer Bahn die Beckenwand berühren, nachdem das Rennen beendet ist.
- iii) die von ihnen gestoppten Zeiten auf der Startkarte zu vermerken und, falls gewünscht, ihre Uhren zur Kontrolle zu präsentieren.
- iv) ihre Uhren nicht zurückzusetzen, bis sie das Signal "Uhren zurücksetzen" erhalten haben.
- v) als Wenderichter am Ende des Beckens zu fungieren.

### 3.2.10 Der Ansager

Der Sprecher informiert die Fünfkämpfer und Zuschauer über den Verlauf der Veranstaltung. Insbesondere stellt der Sprecher die Athleten vor jedem Lauf vor, gibt die Schwimmzeiten der Fünfkämpfer aus dem vorherigen Lauf bekannt, meldet eventuelle Fehlstarts und gibt nach dem letzten Lauf die Ergebnisse nach zwei Veranstaltungen bekannt.

## 3.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung

### 3.3.1 Läufe und Bahnen

- i) Die Fünfkämpfer oder Teams werden entsprechend ihrer PWR-Schwimmzeit platziert. Bei der Schwimmstaffel werden die Startlisten nach den Schwimmzeiten geordnet: zuerst nach dem vorherigen Einzelwettbewerb und wenn kein Einzelwettbewerb stattfindet, dann nach den Schwimmzeiten aus der PWR.
- ii) Wenn sich der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht in einer PWR befindet, werden die Vorläufe für das Schwimmen gemäß der Meldezeit zusammengesetzt.
- iii) Bei Abwesenheit des Trainers kann der TD/NTO eine Meldezeit genehmigen.
- iv) Im Finale werden die Fünfkämpfer entsprechend ihrer Zeiten in der Qualifikation schwimmen. Im Falle eines Gleichstandes in den Qualifikationszeiten, wird die PWR-Schwimmzeit verwendet, um den Gleichstand zu beseitigen.  
In jedem Lauf schwimmt der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin mit der jeweils besten Zeit auf der mittleren Bahn des Beckens.
- v) Die Anzahl der Fünfkämpfer in jedem Lauf muss möglichst gleich sein, wobei die späteren Läufe bei Bedarf mehr Athleten enthalten können.
- vi) Das LOC muss bei der Technischen Besprechung angeben, wie viele Schwimmer in jedem Lauf sein werden und welche Bahnen, falls vorhanden, nicht benutzt werden.
- vii) In einem Pool mit einer geraden Anzahl von 6, 8 oder 10 Bahnen ist die mittlere Bahn die Bahn 3, 4 oder 5. Der Fünfkämpfer mit der nächstschleunsten Schwimmzeit wird auf seiner linken Seite platziert und dann abwechselnd die anderen rechts und links in absteigender Reihenfolge entsprechend ihrer Schwimmzeiten.
- viii) Die Athleten werden vor ihren Läufen im Call Room zusammengeführt und anschließend gemeinsam zur Startlinie neben den Startblöcken geführt. Dort werden sie einzeln (mindestens Bahn, Name und Nation) vom Sprecher angesagt, beginnend mit Bahn 1.

### 3.3.2 Badöffnung

Der Schwimmbecken muss zum Aufwärmen mindestens 20 Minuten geöffnet sein. Die genauen Zeiten werden von LOC bekannt gegeben. Das Becken wird 10 Minuten vor Wettkampfbeginn geschlossen, damit die Athleten in den Call Room gehen können.

### 3.3.3 Kontrolle im Call Room

Fünfkämpfer mit fehlerhafter Badebekleidung sind nicht teilnahmeberechtigt, es sei denn, sie wechseln vor Beginn der Präsentation in eine geeignete Badebekleidung. Die Disqualifikation wird ausgesprochen, wenn ein Fünfkämpfer sich weigert, diese Regel einzuhalten.  
Fünfkämpfer mit Öl oder Fett am Körper werden sofort disqualifiziert.

## 3.4 Die Durchführung des Wettkampfes, Beurteilung der Leistungen

### 3.4.1 Der Start

- i) Der Start beginnt mit einem Kopfsprung. Auf das lange Pfeifen des Schiedsrichters müssen die Fünfkämpfer auf den Startblock treten und dort bleiben. Auf Befehl des Starters "Take your Marks" müssen die Fünfkämpfer sofort eine Startposition einnehmen mit mindestens einem Fuß vorne auf dem Startblock. Wenn alle Teilnehmer die Startposition eingenommen haben, gibt der Starter das Startsignal mit einer Startpistole, Hupe, Pfeife oder einem Befehl.

- ii) Im Falle eines Fehlstarts wird der/die verantwortliche Fünfkämpfer/Fünfkämpferin bestraft und es wird im Laufe des Rennens bekannt gegeben, welche/r Fünfkämpfer/Fünfkämpferin oder Team bestraft wird. Ein solcher Fehlstart ist gegeben
  - a) wenn ein Fünfkämpfer vor dem Befehl "Take your Marks" ins Wasser springt oder fällt.
  - b) wenn ein Fünfkämpfer nach dem Befehl "Take your Marks" vor dem Startsignal ins Wasser springt oder fällt; in diesem Fall wird das Fehlstartseil verwendet.
  - c) wenn ein Fünfkämpfer seine Startbewegungen vor dem Startsignal beginnt.
- iii) Ein verletzter Fünfkämpfer kann im Wasser starten, wobei er sich am Beckenrand festhält. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die nach Ansicht des Schiedsrichters in einer solchen Art und Weise gefoult wurde, dass er behindert wurde, müssen nach einer angemessenen Ruhezeit nochmal starten dürfen.

3.4.2 Ein Teil des Schwimmers muss während des gesamten Rennens die Wasseroberfläche durchbrechen mit Ausnahme des Startes und der Wenden. Nach dem Start und nach den Wenden darf der Schwimmer auf einer Strecke von höchstens 15 Metern vollständig untergetaucht sein. Danach muss der Kopf die Oberfläche durchbrochen haben.

### 3.4.3 Das Ziel

Nach Beendigung muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin im Wasser bleiben, bis der Schiedsrichter mit einer Pfeife und einem Handzeichen die Erlaubnis erteilt hat, das Wasser zu verlassen.

- i) Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin darf das Wasser nicht an der Vorderseite verlassen.
- ii) Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin darf die Schwimmbahn nicht vor dem Kommando des Schiedsrichters verlassen.
- iii) Sobald der letzte Lauf zu Ende ist, pfeift der Schiedsrichter und die Fünfkämpfer müssen den Pool verlassen. Der Schiedsrichter kann dann bestätigen, dass der Wettbewerb beendet ist und gibt die Erlaubnis, dass der Pool für alle Fünfkämpfer zugänglich ist.

## 3.5 Anschreiben der Punkte

Punkte und Positionen werden nach der tatsächlichen Zeit bestimmt. Bei offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorie A ist eine elektrische Zeitmessanlage obligatorisch, die 1/100 Sekunden registriert.

### 3.5.1 Zeiterfassung

- i) Wenn eine von der FINA zugelassene automatische Beurteilungs- und Zeitmessanlage vorhanden ist, muss diese zur Ermittlung des Siegers, der Platzierungen und der Zeiten für jede Bahn verwendet werden. Die so ermittelten Ergebnisse und Zeiten haben Vorrang vor den Entscheidungen des Zeitnehmers.
- ii) Im Falle einer Panne oder eines mechanischen Versagens der Zeitmessanlage haben die Entscheidungen der Zeitnehmer Vorrang und Bezugsgröße sind allen manuellen Zeiten, die in diesem speziellen Lauf aufgezeichnet wurden.
- iii) Wenn zwei Zeitnehmer für eine Bahn eingesetzt werden und die erfassten Zeiten nicht übereinstimmen, dann wird die durchschnittliche Zeit der beiden aufgezeichneten Zeiten genommen. Wenn nur ein Zeitnehmer pro Bahn eingesetzt wird, dann ist seine aufgezeichnete Zeit die akzeptierte Zeit.

### 3.5.2 Berechnung der Punkte

Für die Berechnung der Punktzahl werden die Zeiten aufgezeichnet:

02:30.00 - .49 = 250 Punkte

02:30.50 - .99 = 249 Punkte

02:31.00 - .49 = 248 Punkte.

### 3.6 Verstöße und Sanktionen

3.6.1 Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin oder ein Team wird bestraft durch einen Abzug von 10 Punkten wenn er/sie/es:

- i) einen Schritt auf dem Boden des Schwimmbeckens macht.
- ii) beim Wenden die Beckenwand nicht mit einem Teil des Körpers berührt.
- iii) die Schwimmbahn vor dem Kommando zum Verlassen der Bahn verlässt.
- iv) das Wasser an der Vorderseite verlässt.
- v) nach dem letzten Lauf ins Wasser geht, ohne auf die Erlaubnis des Schiedsrichters zu warten.
- vi) vor dem Startsignal mit Startbewegungen beginnt oder nach dem Befehl "Take your Marks" und vor dem Startsignal ins Wasser springt oder fällt.

3.6.2 Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin oder ein Team wird eliminiert, wenn er/sie/es:

- i) die Wasseroberfläche nach 15 m nicht durchbrochen hat.
- ii) einen Start verzögert, einen Befehl vorsätzlich missachtet oder ein anderes Fehlverhalten beim Start begeht oder vor dem Befehl "Take your Marks" ins Wasser springt oder fällt.
- iii) Geräte verwendet, die die Geschwindigkeit, den Auftrieb oder die Ausdauer des Fünfkämpfers während des Schwimmens unterstützen können, wie z.B. Schwimmhandschuhe, Flossen und Flossen.
- iv) bei den Staffeln falsch wechselt

3.6.3 Ein Fünfkämpfer wird disqualifiziert und sein Team eliminiert, wenn er:

- i) vorsätzlich und mit Absicht einen anderen Fünfkämpfer stößt oder blockiert oder die Bahn überquert, um seinen Fortkommen zu behindern oder absichtlich einen Frühstart zu provozieren.
- ii) Öl oder Fett benutzt
- iii) sich weigert, konforme Badebekleidung zu tragen.

## Teil B: Anlagen

### Anlage 3 A Tabelle der Sanktionen

<b>Der Fünfkämpfer verstößt gegen die Regeln und wird bestraft, wenn er</b>	<b>Artikel</b>	<b>Strafe</b>
einen Schritt auf dem Boden macht des Schwimmbeckens	3.6.1 i)	Abzug von 10 Punkten
beim Wenden die Beckenwand nicht mit einem Teil des Körpers berührt	3.6.1 ii)	
die Schwimmbahn verlässt vor dem Kommando zum Verlassen der Bahn	3.6.1 iii)	
das Wasser an der Vorderseite verlässt	3.6.1 iv)	
nach dem letzten Lauf ins Wasser geht, ohne auf die Erlaubnis des Schiedsrichters zu warten.	3.6.1 v)	
vor dem Startsignal mit Startbewegungen beginnt oder nach dem Befehl "Take your Marks" und vor dem Startsignal ins Wasser springt oder fällt.	3.6.1 vi)	
die Oberfläche nach 15 m nicht durchbrochen hat	3.6.2 i)	Eliminierung
einen Start verzögert, einen Befehl vorsätzlich missachtet oder ein anderes Fehlverhalten beim Start zu begeht oder vor dem Befehl "Take your Marks" ins Wasser springt oder fällt	3.6.2 ii)	
Geräte verwendet, die die Geschwindigkeit, den Auftrieb oder die Ausdauer des Fünfkämpfers während des Schwimmens unterstützen können, wie z.B. Schwimmhandschuhe, Flossen und Flossen	3.6.2 iii)	
bei den Staffeln falsch wechselt	3.6.2 iv)	
vorsätzlich und mit Absicht einen anderen Fünfkämpfer stößt oder blockiert oder die Bahn überquert, um seinen Fortkommen zu behindern oder absichtlich einen Frühstart zu provozieren.	3.6.1 i)	Disqualifikation, Eliminierung des Teams
Öl oder Fett benutzt	3.6.1 ii)	
sich weigert, konforme Badebekleidung zu tragen	3.6.1 iii)	

### Anlage 3 B 1 Distanzen und Punktetabelle

Alter	Einzel	Staffel	250 Punkte	je 0,5 sec
Senioren, Junioren, U 19, U 17	200 m	2 x 100 m	2:30,00	+/- 1 Punkt
U 15, U 13	100 m	2 x 50 m	1:20,00	+/- 1 Punkt
U 11, U 9	50 m	2 x 25 m	0:45,00	+/- 1 Punkt

Anlage 3 B 2 Punktetabelle – Einzelrennen 200 m – Staffeln 2 x 100 m

time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts
1.39.00	352	2.01.50	307	2.24.00	262	2.46.50	217	3.09.00	172	3.31.50	127	3.54.00	82	4.16.50	37
1.39.50	351	2.02.00	306	2.24.50	261	2.47.00	216	3.09.50	171	3.32.00	126	3.54.50	81	4.17.00	36
<u>1.40.00</u>	350	2.02.50	305	<u>2.25.00</u>	260	2.47.50	215	<u>3.10.00</u>	170	3.32.50	125	<u>3.55.00</u>	80	4.17.50	35
1.40.50	349	2.03.00	304	2.25.50	259	2.48.00	214	3.10.50	169	3.33.00	124	3.55.50	79	4.18.00	34
1.41.00	348	2.03.50	303	2.26.00	258	2.48.50	213	3.11.00	168	3.33.50	123	3.56.00	78	4.18.50	33
1.41.50	347	2.04.00	302	2.26.50	257	2.49.00	212	3.11.50	167	3.34.00	122	3.56.50	77	4.19.00	32
1.42.00	346	2.04.50	301	2.27.00	256	2.49.50	211	3.12.00	166	3.34.50	121	3.57.00	76	4.19.50	31
1.42.50	345	<u>2.05.00</u>	300	2.27.50	255	<u>2.50.00</u>	210	3.12.50	165	<u>3.35.00</u>	120	3.57.50	75	<u>4.20.00</u>	30
1.43.00	344	2.05.50	299	2.28.00	254	2.50.50	209	3.13.00	164	3.35.50	119	3.58.00	74	4.20.50	29
1.43.50	343	2.06.00	298	2.28.50	253	2.51.00	208	3.13.50	163	3.36.00	118	3.58.50	73	4.21.00	28
1.44.00	342	2.06.50	297	2.29.00	252	2.51.50	207	3.14.00	162	3.36.50	117	3.59.00	72	4.21.50	27
1.44.50	341	2.07.00	296	2.29.50	251	2.52.00	206	3.14.50	161	3.37.00	116	3.59.50	71	4.22.00	26
<u>1.45.00</u>	340	2.07.50	295	<u>2.30.00</u>	250	2.52.50	205	<u>3.15.00</u>	160	3.37.50	115	<u>4.00.00</u>	70	4.22.50	25
1.45.50	339	2.08.00	294	2.30.50	249	2.53.00	204	3.15.50	159	3.38.00	114	4.00.50	69	4.23.00	24
1.46.00	338	2.08.50	293	2.31.00	248	2.53.50	203	3.16.00	158	3.38.50	113	4.01.00	68	4.23.50	23
1.46.50	337	2.09.00	292	2.31.50	247	2.54.00	202	3.16.50	157	3.39.00	112	4.01.50	67	4.24.00	22
1.47.00	336	2.09.50	291	2.32.00	246	2.54.50	201	3.17.00	156	3.39.50	111	4.02.00	66	4.24.50	21
1.47.50	335	<u>2.10.00</u>	290	2.32.50	245	<u>2.55.00</u>	200	3.17.50	155	<u>3.40.00</u>	110	4.02.50	65	<u>4.25.00</u>	20
1.48.00	334	2.10.50	289	2.33.00	244	2.55.50	199	3.18.00	154	3.40.50	109	4.03.00	64	4.25.50	19
1.48.50	333	2.11.00	288	2.33.50	243	2.56.00	198	3.18.50	153	3.41.00	108	4.03.50	63	4.26.00	18
1.49.00	332	2.11.50	287	2.34.00	242	2.56.50	197	3.19.00	152	3.41.50	107	4.04.00	62	4.26.50	17
1.49.50	331	2.12.00	286	2.34.50	241	2.57.00	196	3.19.50	151	3.42.00	106	4.04.50	61	4.27.00	16
<u>1.50.00</u>	330	2.12.50	285	<u>2.35.00</u>	240	2.57.50	195	<u>3.20.00</u>	150	3.42.50	105	<u>4.05.00</u>	60	4.27.50	15
1.50.50	329	2.13.00	284	2.35.50	239	2.58.00	194	3.20.50	149	3.43.00	104	4.05.50	59	4.28.00	14
1.51.00	328	2.13.50	283	2.36.00	238	2.58.50	193	3.21.00	148	3.43.50	103	4.06.00	58	4.28.50	13
1.51.50	327	2.14.00	282	2.36.50	237	2.59.00	192	3.21.50	147	3.44.00	102	4.06.50	57	4.29.00	12
1.52.00	326	2.14.50	281	2.37.00	236	2.59.50	191	3.22.00	146	3.44.50	101	4.07.00	56	4.29.50	11
1.52.50	325	<u>2.15.00</u>	280	2.37.50	235	<u>3.00.00</u>	190	3.22.50	145	<u>3.45.00</u>	100	4.07.50	55	<u>4.30.00</u>	10
1.53.00	324	2.15.50	279	2.38.00	234	3.00.50	189	3.23.00	144	3.45.50	99	4.08.00	54	4.30.50	9
1.53.50	323	2.16.00	278	2.38.50	233	3.01.00	188	3.23.50	143	3.46.00	98	4.08.50	53	4.31.00	8
1.54.00	322	2.16.50	277	2.39.00	232	3.01.50	187	3.24.00	142	3.46.50	97	4.09.00	52	4.31.50	7
1.54.50	321	2.17.00	276	2.39.50	231	3.02.00	186	3.24.50	141	3.47.00	96	4.09.50	51	4.32.00	6
<u>1.55.00</u>	320	2.17.50	275	<u>2.40.00</u>	230	3.02.50	185	<u>3.25.00</u>	140	3.47.50	95	<u>4.10.00</u>	50	4.32.50	5
1.55.50	319	2.18.00	274	2.40.50	229	3.03.00	184	3.25.50	139	3.48.00	94	4.10.50	49	4.33.00	4
1.56.00	318	2.18.50	273	2.41.00	228	3.03.50	183	3.26.00	138	3.48.50	93	4.11.00	48	4.33.50	3
1.56.50	317	2.19.00	272	2.41.50	227	3.04.00	182	3.26.50	137	3.49.00	92	4.11.50	47	4.34.00	2
1.57.00	316	2.19.50	271	2.42.00	226	3.04.50	181	3.27.00	136	3.49.50	91	4.12.00	46	4.34.50	1
1.57.50	315	<u>2.20.00</u>	270	2.42.50	225	<u>3.05.00</u>	180	3.27.50	135	<u>3.50.00</u>	90	4.12.50	45	<u>4.35.00</u>	0
1.58.00	314	2.20.50	269	2.43.00	224	3.05.50	179	3.28.00	134	3.50.50	89	4.13.00	44		
1.58.50	313	2.21.00	268	2.43.50	223	3.06.00	178	3.28.50	133	3.51.00	88	4.13.50	43		
1.59.00	312	2.21.50	267	2.44.00	222	3.06.50	177	3.29.00	132	3.51.50	87	4.14.00	42		
1.59.50	311	2.22.00	266	2.44.50	221	3.07.00	176	3.29.50	131	3.52.00	86	4.14.50	41		
<u>2.00.00</u>	310	2.22.50	265	<u>2.45.00</u>	220	3.07.50	175	<u>3.30.00</u>	130	3.52.50	85	<u>4.15.00</u>	40		
2.00.50	309	2.23.00	264	2.45.50	219	3.08.00	174	3.30.50	129	3.53.00	84	4.15.50	39		
2.01.00	308	2.23.50	263	2.46.00	218	3.08.50	173	3.31.00	128	3.53.50	83	4.16.00	38		



### Anlage 3 B 3 Punktetabelle – Einzelrennen 100 m – Staffeln 2 x 50 m

time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts
0.46.00	318	1.08.50	273	1.31.00	228	1.53.50	183	2.16.00	138	2.38.50	93	3.01.00	48	3.23.50	3
0.46.50	317	1.09.00	272	1.31.50	227	1.54.00	182	2.16.50	137	2.39.00	92	3.01.50	47	3.24.00	2
0.47.00	316	1.09.50	271	1.32.00	226	1.54.50	181	2.17.00	136	2.39.50	91	3.02.00	46	3.24.50	1
0.47.50	315	<u>1.10.00</u>	270	1.32.50	225	<u>1.55.00</u>	180	2.17.50	135	2.40.00	90	3.02.50	45	<u>3.25.00</u>	0
0.48.00	314	1.10.50	269	1.33.00	224	1.55.50	179	2.18.00	134	2.40.50	89	3.03.00	44		
0.48.50	313	1.11.00	268	1.33.50	223	1.56.00	178	2.18.50	133	2.41.00	88	3.03.50	43		
0.49.00	312	1.11.50	267	1.34.00	222	1.56.50	177	2.19.00	132	2.41.50	87	3.04.00	42		
0.49.50	311	1.12.00	266	1.34.50	221	1.57.00	176	2.19.50	131	2.42.00	86	3.04.50	41		
<u>0.50.00</u>	310	1.12.50	265	<u>1.35.00</u>	220	1.57.50	175	<u>2.20.00</u>	130	2.42.50	85	<u>3.05.00</u>	40		
0.50.50	309	1.13.00	264	1.35.50	219	1.58.00	174	2.20.50	129	2.43.00	84	3.05.50	39		
0.51.00	308	1.13.50	263	1.36.00	218	1.58.50	173	2.21.00	128	2.43.50	83	3.06.00	38		
0.51.50	307	1.14.00	262	1.36.50	217	1.59.00	172	2.21.50	127	2.44.00	82	3.06.50	37		
0.52.00	306	1.14.50	261	1.37.00	216	1.59.50	171	2.22.00	126	2.44.50	81	3.07.00	36		
0.52.50	305	<u>1.15.00</u>	260	1.37.50	215	<u>2.00.00</u>	170	2.22.50	125	<u>2.45.00</u>	80	3.07.50	35		
0.53.00	304	1.15.50	259	1.38.00	214	2.00.50	169	2.23.00	124	2.45.50	79	3.08.00	34		
0.53.50	303	<u>1.16.00</u>	258	1.38.50	213	<u>2.01.00</u>	168	2.23.50	123	2.46.00	78	3.08.50	33		
0.54.00	302	1.16.50	257	1.39.00	212	2.01.50	167	2.24.00	122	2.46.50	77	3.09.00	32		
0.54.50	301	1.17.00	256	1.39.50	211	2.02.00	166	2.24.50	121	2.47.00	76	3.09.50	31		
<u>0.55.00</u>	300	1.17.50	255	<u>1.40.00</u>	210	2.02.50	165	<u>2.25.00</u>	120	2.47.50	75	<u>3.10.00</u>	30		
0.55.50	299	1.18.00	254	1.40.50	209	2.03.00	164	2.25.50	119	2.48.00	74	3.10.50	29		
0.56.00	298	1.18.50	253	1.41.00	208	2.03.50	163	2.26.00	118	2.48.50	73	3.11.00	28		
0.56.50	297	1.19.00	252	1.41.50	207	2.04.00	162	2.26.50	117	2.49.00	72	3.11.50	27		
0.57.00	296	1.19.50	251	1.42.00	206	2.04.50	161	2.27.00	116	2.49.50	71	3.12.00	26		
0.57.50	295	<u>1.20.00</u>	250	1.42.50	205	<u>2.05.00</u>	160	2.27.50	115	<u>2.50.00</u>	70	3.12.50	25		
0.58.00	294	1.20.50	249	1.43.00	204	2.05.50	159	2.28.00	114	2.50.50	69	3.13.00	24		
0.58.50	293	1.21.00	248	1.43.50	203	2.06.00	158	2.28.50	113	2.51.00	68	3.13.50	23		
0.59.00	292	1.21.50	247	1.44.00	202	2.06.50	157	2.29.00	112	2.51.50	67	3.14.00	22		
0.59.50	291	1.22.00	246	1.44.50	201	2.07.00	156	2.29.50	111	2.52.00	66	3.14.50	21		
<u>1.00.00</u>	290	1.22.50	245	<u>1.45.00</u>	200	2.07.50	155	<u>2.30.00</u>	110	2.52.50	65	<u>3.15.00</u>	20		
1.00.50	289	1.23.00	244	1.45.50	199	2.08.00	154	2.30.50	109	2.53.00	64	3.15.50	19		
1.01.00	288	1.23.50	243	1.46.00	198	2.08.50	153	2.31.00	108	2.53.50	63	3.16.00	18		
1.01.50	287	1.24.00	242	1.46.50	197	2.09.00	152	2.31.50	107	2.54.00	62	3.16.50	17		
1.02.00	286	1.24.50	241	1.47.00	196	2.09.50	151	2.32.00	106	2.54.50	61	3.17.00	16		
1.02.50	285	<u>1.25.00</u>	240	1.47.50	195	<u>2.10.00</u>	150	2.32.50	105	<u>2.55.00</u>	60	3.17.50	15		
1.03.00	284	1.25.50	239	1.48.00	194	2.10.50	149	2.33.00	104	2.55.50	59	3.18.00	14		
1.03.50	283	1.26.00	238	1.48.50	193	2.11.00	148	2.33.50	103	2.56.00	58	3.18.50	13		
1.04.00	282	1.26.50	237	1.49.00	192	2.11.50	147	2.34.00	102	2.56.50	57	3.19.00	12		
1.04.50	281	1.27.00	236	1.49.50	191	2.12.00	146	2.34.50	101	2.57.00	56	3.19.50	11		
<u>1.05.00</u>	280	1.27.50	235	<u>1.50.00</u>	190	2.12.50	145	<u>2.35.00</u>	100	2.57.50	55	<u>3.20.00</u>	10		
1.05.50	279	1.28.00	234	1.50.50	189	2.13.00	144	2.35.50	99	2.58.00	54	3.20.50	9		
1.06.00	278	1.28.50	233	1.51.00	188	2.13.50	143	2.36.00	98	2.58.50	53	3.21.00	8		
1.06.50	277	1.29.00	232	1.51.50	187	2.14.00	142	2.36.50	97	2.59.00	52	3.21.50	7		
1.07.00	276	1.29.50	231	1.52.00	186	2.14.50	141	2.37.00	96	2.59.50	51	3.22.00	6		
1.07.50	275	<u>1.30.00</u>	230	1.52.50	185	<u>2.15.00</u>	140	2.37.50	95	<u>3.00.00</u>	50	3.22.50	5		
1.08.00	274	1.30.50	229	1.53.00	184	2.15.50	139	2.38.00	94	3.00.50	49	3.23.00	4		

Anlage 3 B 4 Punktetabelle – Einzelrennen 50 m – Staffeln 2 x 25 m

time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts
0.22.50	295	<u>0.45.00</u>	250	1.07.50	205	<u>1.30.00</u>	160	1.52.50	115	<u>2.15.00</u>	70	2.37.50	25
0.23.00	294	0.45.50	249	1.08.00	204	1.30.50	159	1.53.00	114	2.15.50	69	2.38.00	24
0.23.50	293	0.46.00	248	1.08.50	203	1.31.00	158	1.53.50	113	2.16.00	68	2.38.50	23
0.24.00	292	0.46.50	247	1.09.00	202	1.31.50	157	1.54.00	112	2.16.50	67	2.39.00	22
0.24.50	291	0.47.00	246	1.09.50	201	1.32.00	156	1.54.50	111	2.17.00	66	2.39.50	21
<u>0.25.00</u>	290	0.47.50	245	<u>1.10.00</u>	200	1.32.50	155	<u>1.55.00</u>	110	2.17.50	65	<u>2.40.00</u>	20
0.25.50	289	0.48.00	244	1.10.50	199	1.33.00	154	1.55.50	109	2.18.00	64	2.40.50	19
0.26.00	288	0.48.50	243	1.11.00	198	1.33.50	153	1.56.00	108	2.18.50	63	2.41.00	18
0.26.50	287	0.49.00	242	1.11.50	197	1.34.00	152	1.56.50	107	2.19.00	62	2.41.50	17
0.27.00	286	0.49.50	241	1.12.00	196	1.34.50	151	1.57.00	106	2.19.50	61	2.42.00	16
0.27.50	285	<u>0.50.00</u>	240	1.12.50	195	<u>1.35.00</u>	150	1.57.50	105	<u>2.20.00</u>	60	2.42.50	15
0.28.00	284	0.50.50	239	1.13.00	194	1.35.50	149	1.58.00	104	2.20.50	59	2.43.00	14
0.28.50	283	0.51.00	238	1.13.50	193	1.36.00	148	1.58.50	103	2.21.00	58	2.43.50	13
0.29.00	282	0.51.50	237	1.14.00	192	1.36.50	147	1.59.00	102	2.21.50	57	2.44.00	12
0.29.50	281	0.52.00	236	1.14.50	191	1.37.00	146	1.59.50	101	2.22.00	56	2.44.50	11
<u>0.30.00</u>	280	0.52.50	235	<u>1.15.00</u>	190	1.37.50	145	<u>2.00.00</u>	100	2.22.50	55	<u>2.45.00</u>	10
0.30.50	279	0.53.00	234	1.15.50	189	1.38.00	144	2.00.50	99	2.23.00	54	2.45.50	9
0.31.00	278	0.53.50	233	1.16.00	188	1.38.50	143	2.01.00	98	2.23.50	53	2.46.00	8
0.31.50	277	0.54.00	232	1.16.50	187	1.39.00	142	2.01.50	97	2.24.00	52	2.46.50	7
0.32.00	276	0.54.50	231	1.17.00	186	1.39.50	141	2.02.00	96	2.24.50	51	2.47.00	6
0.32.50	275	<u>0.55.00</u>	230	1.17.50	185	<u>1.40.00</u>	140	2.02.50	95	<u>2.25.00</u>	50	2.47.50	5
0.33.00	274	0.55.50	229	1.18.00	184	1.40.50	139	2.03.00	94	2.25.50	49	2.48.00	4
0.33.50	273	0.56.00	228	1.18.50	183	1.41.00	138	2.03.50	93	2.26.00	48	2.48.50	3
0.34.00	272	0.56.50	227	1.19.00	182	1.41.50	137	2.04.00	92	2.26.50	47	2.49.00	2
0.34.50	271	0.57.00	226	1.19.50	181	1.42.00	136	2.04.50	91	2.27.00	46	2.49.50	1
<u>0.35.00</u>	270	0.57.50	225	<u>1.20.00</u>	180	1.42.50	135	<u>2.05.00</u>	90	2.27.50	45	<u>2.50.00</u>	0
0.35.50	269	0.58.00	224	1.20.50	179	1.43.00	134	2.05.50	89	2.28.00	44		
0.36.00	268	0.58.50	223	1.21.00	178	1.43.50	133	2.06.00	88	2.28.50	43		
0.36.50	267	0.59.00	222	1.21.50	177	1.44.00	132	2.06.50	87	2.29.00	42		
0.37.00	266	0.59.50	221	1.22.00	176	1.44.50	131	2.07.00	86	2.29.50	41		
0.37.50	265	<u>1.00.00</u>	220	1.22.50	175	<u>1.45.00</u>	130	2.07.50	85	<u>2.30.00</u>	40		
0.38.00	264	1.00.50	219	1.23.00	174	1.45.50	129	2.08.00	84	2.30.50	39		
0.38.50	263	1.01.00	218	1.23.50	173	1.46.00	128	2.08.50	83	2.31.00	38		
0.39.00	262	1.01.50	217	1.24.00	172	1.46.50	127	2.09.00	82	2.31.50	37		
0.39.50	261	1.02.00	216	1.24.50	171	1.47.00	126	2.09.50	81	2.32.00	36		
<u>0.40.00</u>	260	1.02.50	215	<u>1.25.00</u>	170	1.47.50	125	<u>2.10.00</u>	80	2.32.50	35		
0.40.50	259	1.03.00	214	1.25.50	169	1.48.00	124	2.10.50	79	2.33.00	34		
0.41.00	258	1.03.50	213	1.26.00	168	1.48.50	123	2.11.00	78	2.33.50	33		
0.41.50	257	1.04.00	212	1.26.50	167	1.49.00	122	2.11.50	77	2.34.00	32		
0.42.00	256	1.04.50	211	1.27.00	166	1.49.50	121	2.12.00	76	2.34.50	31		
0.42.50	255	<u>1.05.00</u>	210	1.27.50	165	<u>1.50.00</u>	120	2.12.50	75	<u>2.35.00</u>	30		
0.43.00	254	1.05.50	209	1.28.00	164	1.50.50	119	2.13.00	74	2.35.50	29		
0.43.50	253	1.06.00	208	1.28.50	163	1.51.00	118	2.13.50	73	2.36.00	28		
0.44.00	252	1.06.50	207	1.29.00	162	1.51.50	117	2.14.00	72	2.36.50	27		
0.44.50	251	1.07.00	206	1.29.50	161	1.52.00	116	2.14.50	71	2.37.00	26		



# 04 - Moderner Fünfkampf - Reiten

## Teil A: Die Veranstaltung

### 4.1 Präsentation der Veranstaltung

- 4.1.1 Art und Geschwindigkeit
- 4.1.2 Der Parcours
- 4.1.3 Die Wettkampfstätte
- 4.1.4 Bereitstellung von Pferden

### 4.2 Zuständigkeiten

- 4.2.1 Der Reitdirektor
- 4.2.2 Der Schiedsrichter
- 4.2.3 Der Sekretär
- 4.2.4 Die Zeitnehmer
- 4.2.5 Der Sprecher
- 4.2.6 Der Parcoursbauer
- 4.2.7 Die Assistenten des Parcoursbauers
- 4.2.8 Der Starter
- 4.2.9 Der Aufwärmrichter
- 4.2.10 Der Zuweisungsverantwortliche für die Pferde
- 4.2.11 Der Ausrüstungsrichter
- 4.2.12 Der Tierarzt

### 4.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung

- 4.3.1 Aufbau des Parcours
- 4.3.2 Sprungtest
- 4.3.3 Offizieller Parcours
- 4.3.4 Parcoursbegehung
- 4.3.5 Pferdeauswahl
- 4.3.6 Die Auslosung
- 4.3.7 Durchführung der Auslosung
- 4.3.8 Vorbereitung der Startreihenfolge
- 4.3.9 Zusammenstellung der Pferde
- 4.3.10 Pferdebesichtigung
- 4.3.11 Organisation von Pferdeguppen für die Staffel
- 4.3.12 Begleiten der ausgelosten Pferde
- 4.3.13 Bestätigung der Fähigkeit eines Pferdes
- 4.3.14 Begrenzte Anzahl von Pferden
- 4.3.15 Geplante Startzeit
- 4.3.16 Pferdewechsel

### 4.4 Die Durchführung des Wettkampfes, Beurteilung der Leistungen

- 4.4.1 Behandlung der Pferde
- 4.4.2 Aufsteigen und Aufwärmen
- 4.4.3 Das Betreten des Parcours zu Fuß
- 4.4.4 Eintritt in die Wettkampfarena
- 4.4.5 Kommunikation mit dem Fünfkämpfer
- 4.4.6 Grüßen
- 4.4.7 Der Start
- 4.4.8 Ausführung des Parcours
- 4.4.9 Unerlaubte Hilfeleistung
- 4.4.10 Unterstützung innerhalb der Wettkampf-Arena
- 4.4.11 Verlorene Kopfbedeckung beim Reiten
- 4.4.12 Verlassen der Arena
- 4.4.13 Abwurf

- 4.4.14 Abwurf nach Überquerung der Ziellinie
- 4.4.15 Ungehorsamkeiten
- 4.4.16 Ausnahmen vom Ungehorsam
- 4.4.17 Verweigerung
- 4.4.18 Hinauslaufen
- 4.4.19 Widerstand
- 4.4.20 Fehler in den Kombinationen
- 4.4.21 Besondere Fehlersituationen
- 4.4.22 Stürze
- 4.4.23 Zeitmessung
- 4.4.24 Zeitmesssysteme
- 4.4.25 Erlaubte Zeit
- 4.4.26 Zeitunterbrechungen
- 4.4.27 Zeitlimit
- 4.4.28 Übergang in Staffelwettbewerben
- 4.5 Aufzeichnung der Punkte
  - 4.5.1 Die Punktzahl
  - 4.5.2 Platzierungen
- 4.6 Verstöße und Sanktionen
  - 4.6.1 Arten von Strafen
  - 4.6.2 Zeitstrafen
  - 4.6.3 Strafe für falsche Kleidung
  - 4.6.4 Hindernis-Strafen
  - 4.6.5 Besondere Staffelstrafen
  - 4.6.6 Andere 10 Punkte Strafen
  - 4.6.7 Eliminierung
  - 4.6.8 Disqualifikation

## **Teil B: Anlagen**

- Anlage 4 A Tabelle der Sanktionen
- Anlage 4 B Zeitpunktetabelle

## Teil A: Die Veranstaltung

### 4.1 Präsentation der Veranstaltung

#### 4.1.1 Art und Geschwindigkeit

Die Reitveranstaltung ist ein Springreitturnier mit einer für den Modernen Fünfkampf spezifischen Sanktionstabelle, das sowohl für Einzelpersonen als auch für Staffeln mit einer Zielgeschwindigkeit von 375 m/Minute auf einem Reitplatz von mehr als 2500 Quadratmetern organisiert wird. Auf einem Reitplatz, der kleiner als 2500 Quadratmeter ist, beträgt die Geschwindigkeit 350 m/min

#### 4.1.2 Der Parcours

- i) Bei Einzelwettbewerben auf einem Parcours von 400-450 m Länge, bestehend aus 12 Hindernissen, muss eine Kombination aus zwei Elementen (einem Doppel) und einem weiteren aus drei Elementen (einem Dreifachen) enthalten sein. Mindestens 5 Elemente müssen auf die für den Status relevante maximale Höhe des Wettbewerbs gesetzt werden. Die Höhe der weiteren Parcourshindernisse ist in Übereinstimmung mit dem Standard der Pferde zu bestimmen.
- ii) In den Staffelwettbewerben der Kategorie A besteht die Strecke aus 8 Hindernissen ohne Kombination auf einer 2 x 260-300m Bahn.
- iii) Das LOC muss den Reitkursplan vorlegen. Dieser Plan muss Folgendes beinhalten:
  - die Positionen der Start- und Ziellinie;
  - die relativen Positionen aller Hindernisse und deren Abmessungen, ihr Typ und ihre Reihenfolge;
  - alle obligatorischen Wendepunkte;
  - die Länge der Strecke, wie sie gemessen wurde;
  - die Strecke, die entweder durch eine durchgehende Linie markiert ist, die durch die Fünfkämpfer genau befolgt werden muss oder durch eine Reihe von Pfeilen, welche die Richtung anzeigt, in der jedes Hindernis gesprungen werden muss, wobei dann die Spur vom Fünfkämpfer frei gewählt werden kann. Sollte es einen vorgeschriebenen Teil in einem ansonsten unbeschränkten Kurs geben, müssen beide Methoden auf dem gleichen Plan verwendet werden;
  - die erlaubte Zeit und das Zeitlimit;
  - die Richterloge

#### 4.1.3 Die Wettkampfstätte

- i) Das LOC muss einen geschlossenen Aufwärmplatz für das Springen zur Verfügung stellen mit einem Steilsprung und einem Hochweitsprung, ordnungsgemäß gekennzeichnet durch rote und weiße Flaggen, sowie einen separaten Bereich für Dressurarbeit ohne Sprünge. Der Aufwärmplatz für das Springen muss mindestens 30 m x 40 m groß sein. Findet die Veranstaltung in einer Wettkampfstätte statt, in der der Platz begrenzt ist oder kein Bereich zu Einreiten in der Nähe ist, kann das LOC die Fünfkämpfer in der Wettkampfarena in Gruppen aufwärmen lassen. Unmittelbar vor seinem/ihrem Ritt kann der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin dann einen bestimmten Sprung in der Arena machen.
- ii) Die beiden Warm-up-Hindernisse auf dem Aufwärmplatz müssen in die gleiche Richtung gesprungen werden.
- iii) Eine große Digitaluhr muss sich im Sprungbereich befinden und auch für die Fünfkämpfer und Trainer auf dem Aufwärmplatz sichtbar sein. Wenn der Wettkampfstätte mehr als 200 Meter vom Aufwärmplatz entfernt ist, muss dort am Eingang eine weitere Uhr sein.
- iv) Der Wettkampfstätte muss umschlossen und mindestens 50 m x 50 m lang sein. Der TD/NTB kann anders entscheiden in Abhängigkeit von den lokalen Bedingungen. Die Höhe der Banden muss mindestens 1 m betragen. Während ein Pferd während eines Wettkampfes in der Turnierarena ist, müssen alle Eingänge und Ausgänge geschlossen werden.
- v) Bei Einzelwettbewerben darf die Startlinie nicht mehr als 15 m und nicht weniger als 6 m vom ersten Hindernis entfernt sein. Bei Staffelwettbewerben darf die Startlinie nicht mehr als 30 m und nicht weniger als 10 m vom ersten Hindernis entfernt sein. Die Ziellinie für

Einzel- und Staffelfahren darf nicht weniger als 6 m und nicht mehr als 15 m vom letzten Hindernis entfernt sein. Jede dieser beiden Linien muss mit einer ganz roten Fahne auf der rechten Seite und einer ganz weißen Fahne auf der linken Seite gekennzeichnet sein.

- vi) Für den Staffelfahren wird für den Wechsel hinter der Startlinie eine Zone von ca. 20 m Länge und 10 m Breite (Minimum) markiert, in der das Staffelfahnteam auf den Start wartet. Die Wechselzone ist ein untrennbarer und integrierter Bestandteil der Fahrenarena. Sie muss deutlich gekennzeichnet sein. Der Ausgang dieser Zone ist die Startlinie, der Eingang ist die Ziellinie.

#### 4.1.4 Bereitstellung von Pferden

- i) In Einzel- und Mannschaftswettbewerben wird vom LOC, je nach Verfügbarkeit, ein Pferd für einen oder zwei oder drei oder vier Fünfkämpfer bereitgestellt. Auf jeden Fall muss das LOC auch ein Ersatzpferd für je fünf Fünfkämpfer zur Verfügung stellen, die in der letzten Runde starten.
- ii) Bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" muss vom LOC die gleiche Anzahl von Pferden zur Verfügung gestellt werden wie die Anzahl der Athleten in jeder Reiterunde angegeben ist.
- iii) Wenn in einem Wettbewerb der Kategorie "B" oder "C" ein Pferd für vier Fünfkämpfer bereitgestellt wird, muss die Veranstaltung, Einzel oder Staffel, an zwei aufeinanderfolgenden Tagen organisiert werden mit in zwei Runden pro Tag.

## 4.2 Zuständigkeiten

### 4.2.1 Der Reiterdirektor

Der Reiterdirektor oder sein Stellvertreter, der befähigt sein muss, ihn zu ersetzen, hat folgende Befugnisse bei der Reiterveranstaltung und ist verantwortlich für:

- i) die Verwaltung und Koordinierung der Tätigkeiten aller ernannten Funktionäre;
- ii) Aufsicht über den Bau des Parcours und des Aufwärmplatzes;
- iii) die Sicherstellung einer ausreichenden Anzahl von Pferden für das "Vorreiten" und die Wettkämpfe;
- iv) in Zusammenarbeit mit den UIPM TD/NTB die für die Veranstaltungen geeigneten Pferde auszuwählen;
- v) Beantragung der Bescheinigung des Tierarztes, dass die Pferde tauglich sind an der Veranstaltung teilzunehmen;
- vi) Sicherstellung der Auslosung und Vorbereitung der Pferde;
- vii) Vorbereitung und Leitung der Arbeit des Ansagers, so dass die Öffentlichkeit laufend über die Veranstaltung und den gesamten Modernen Fünfkampf Wettbewerb informiert ist.

### 4.2.2 Der Schiedsrichter

Der Schiedsrichter hat die Aufgabe, die erreichten Ergebnisse genau zu beurteilen. Er ist verantwortlich für:

- i) das Einlassen der Fünfkämpfer auf den Parcours gemäß Zeitplan;
- ii) mit einer Glocke das Startsignal zu geben, um den Wettkampf zu starten, zu unterbrechen und fortzusetzen oder, falls der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht in der Lage ist, den Parcours sicher zu beenden, ihn vorzeitig zu beenden;
- iii) die mündliche Bewertung der erzielten Ergebnisse und Fehler eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin bei den einzelnen Hindernissen, während des Vorreitens und dem Ritt auf dem Parcours, einschließlich der Fehler während der Unterbrechung des Wettkampfes, und die Feststellung des Endergebnisses des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin;
- iv) jede zusätzliche Auslosung von Ersatzpferden und Sicherstellung, dass das System des Korrekturreitens funktioniert.

#### 4.2.3 Der Sekretär

Der Sekretär kümmert sich um den Schriftverkehr beim Vorreiten und während der Veranstaltung und ist verantwortlich für:

- i) Vorbereitung der notwendigen Requisiten für die Auslosung;
- ii) Aufzeichnung der Nummer und des Namens jedes gezogenen Pferdes;
- iii) eine Notiz an die Fünfkämpfer mit der Nummer und dem Namen jedes gezogenen Pferdes sowie den Aufsitz- und Startzeiten für jeden einzelnen Fünfkämpfer;
- iv) Aufzeichnung des mündlichen Kommentars des Schiedsrichters während der Veranstaltung in das Veranstaltungsprotokoll;
- v) Aufzeichnung der von jedem Fünfkämpfer/jeder Fünfkämpferin erreichten Zeit gemäß der Information der Zeitnehmer;
- vi) Zusammenstellung der abschließenden Punktebewertung für jeden Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin.

#### 4.2.4 Die Zeitnehmer

Die Zeitnehmer sind verantwortlich für:

- i) Messung des 30-Sekunden-Zeitraums nach dem Startsignal für einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin und den 20-Sekunden-Zeitraum zum Wiederaufnehmen des Ritts nach einer Unterbrechung, um ein Hindernis wiederaufzubauen;
- ii) Anhalten und Starten der Zeitmessung gemäß den Anweisungen des Schiedsrichters;
- iii) Messung der Zeit der Fünfkämpfer durch Stoppuhr, falls kein elektronisches Zeiterfassungssystem vorhanden ist.
- iv) Aufzeichnung der von jedem Fünfkämpfer erreichten Zeiten.

#### 4.2.5 Der Sprecher

Der Sprecher informiert die Fünfkämpfer, Mannschaften und Zuschauer über den Verlauf der Veranstaltung und ist verantwortlich für:

- i) die Bekanntgabe der Namen der Fünfkämpfer, der Nummer und des Namens jedes gezogenen Pferdes und den Aufruf zur Präsentation der Pferde;
- ii) Präsentation der einzelnen Fünfkämpfer und Pferde vor Beginn der Veranstaltung;
- iii) nach Beendigung des Wettkampfes durch jeden Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin: Angabe der Zeit, Abzug der Punkte und des Ergebnisses des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin im Wettkampf sowie der Gesamtpunktzahl und der Platzierung unter Berücksichtigung der vorangegangenen Wettkämpfe.

#### 4.2.6 Der Parcoursbauer

Der Parcoursbauer bereitet den Parcours vor der Veranstaltung vor und pflegt den Parcours während der Veranstaltung und ist verantwortlich für:

- i) den Aufbau des Parcours für die Veranstaltung in Übereinstimmung mit diesen Regeln;
- ii) den Abschluss der Inspektion des Parcours mit dem UIPM TD/NTB und Durchführung der Änderungen gemäß den Anweisungen des TD/NTB;
- iii) die Ansage von Abwürfen von Hindernissen oder Flaggen oder anderen Fehlern auf der Strecke durch Gebrauch eines sichtbaren roten Signals;
- iv) die korrekte Neupositionierung der abgeworfenen Hindernisse oder Flaggen;
- v) die Ansage durch ein sichtbares Signal (rote Fahne nach unten fallen lassen), dass der Kurs in Ordnung ist und dass der Schiedsrichter ein Signal zur Wiederaufnahme des Wettkampfes geben kann.

#### 4.2.7 Die Assistenten des Parcoursbauers

Die Assistenten des Parcoursbauers sind während des Wettkampfes im Reitparcours anwesend und führen alle Anweisungen des Parcoursbauers aus.

#### 4.2.8 Der Starter

Der Starter hat die Pflicht durch Heben oder Schwenken einer Fahne anzukündigen, dass der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin den Ritt beginnen darf. Das Schwenken der Fahne verkündet, dass der Fünfkämpfer die Start-/Ziellinie passiert hat. In der Staffel prüft der Starter den Start des 2. Fünfkämpfers und meldet einen Fehlstart.

#### 4.2.9 Der Aufwärmrichter

Der Aufwärmrichter ist verantwortlich für:

- i) die Aufzeichnung der Anzahl der abgeschlossenen Sprünge;
- ii) einen Fünfkämpfer darauf aufmerksam zu machen, wenn er den letzten erlaubten Sprung erreicht hat;
- iii) die Unterrichtung des Reitdirektors und des Schiedsrichters über etwaige Fehler der Fünfkämpfer oder von einem Mitglied seiner Begleitung auf dem Aufwärmplatz;
- iv) dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin rechtzeitig Bescheid zu geben, wenn dieser zum Eingang der Wettkampfarena gehen muss;
- v) bei Staffeltwettkämpfen, Abholung der Startreihenfolge vom Teamleiter spätestens 4 Minuten vor Ablauf der jeweiligen Aufwärmzeit.
- vi) im Einvernehmen mit dem Technischen Delegierten einem Fünfkämpfer/einer Fünfkämpferin aus Sicherheitsgründen zu verbieten, die Reitveranstaltung fortzusetzen.

#### 4.2.10 Der Zuweisungsverantwortliche für die Pferde

Der Zuweisungsverantwortliche für die Pferde ist verantwortlich für:

- i) die Prüfung, ob die Pferdeausrüstung und die Sättel für die Veranstaltung vorbereitet sind;
- ii) dass die Fünfkämpfer das entsprechende gezogene Pferd erhalten;
- iii) dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin das entsprechende gezogene Pferd gemäß dem Zeitablaufplan zu übergeben und die Anweisung zum Aufsitzen zu erteilen

#### 4.2.11 Der Ausrüstungsrichter

Der Ausrüstungsrichter befindet sich an dem/den Aufwärmplatz(plätzen) und ist verantwortlich für die Kontrolle von Gerte, Sporen und Kappe der Fünfkämpfer, bevor sie den Aufwärmplatz betreten.

#### 4.2.12 Der Tierarzt

Der Tierarzt muss

- i) vor der Auslosung eine schriftliche Erklärung abgeben, dass alle Pferde für eine Teilnahme geeignet sind;
- ii) helfen bei der Auslosung und der Bescheinigung der Fähigkeiten der Pferde;
- iii) während des Wettkampfes im Aufwämbereich zur Verfügung stehen, um sicherzustellen, dass keine verletzten Pferde in den Wettkampf gehen und dass die Pferde nach der vorherigen Runde nicht lahm sind und die nächste Runde durchführen können;
- iv) die UIPM TD/NTBs unverzüglich informieren, falls ein Pferd lahmt.

## 4.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung

### 4.3.1 Aufbau des Parcours

- i) Das LOC muss einen Parcoursbauer beauftragen, den Parcours zu entwerfen und zu bauen. Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften muss das LOC die UIPM über diesen Termin im Voraus informieren. Der Parcoursbauer muss den Parcours so planen und vorbereiten, dass die Größe der Hindernisse an die Qualität der Pferde angepasst ist, und so, dass fähige Fünfkämpfer von ihrem Können profitieren. Der UIPM TD/NTB muss den vorläufigen Parcours spätestens 2 Tage vor dem Vorreiten prüfen.
- ii) Bei allen anderen offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" und bei UIPM-Wettbewerben der Kategorie "B" muss der UIPM TD/NTB sicherstellen, dass die Bedingungen eingehalten werden, indem er den Platz und die Pferde am Veranstaltungsort mindestens 1 Tag vor Beginn der Reitveranstaltung inspiziert.
- iii) Der Parcours ist die Strecke in der Reitarena, die jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin nach dem Überqueren der Startlinie bis zum Ziel folgen muss. Die Länge muss, insbesondere in den Kurven, metergenau gemessen werden, gemäß der normalen Linie, der das Pferd folgen soll. Diese Messlinie muss durch die Mitte jedes Hindernisses verlaufen.
- iv) Die Startlinie muss so angeordnet sein, dass ein rechtzeitiger Start möglich ist.

### 4.3.2 Das Vorreiten

Die offizielle Prüfung der Pferde findet in Form eines "Vorreitens" auf dem Turnierplatz statt. Pferde dürfen die Reitveranstaltung nicht ohne vorherige Kontrolle beginnen.

- i) Beim Vorreiten müssen alle Pferde ihre Startnummern auf den vorderen linken Hufen haben, aufgemalt mit unauslöschlicher Farbe. Die gleichen Pferdenummern, die von den Zuschauertribünen aus sichtbar sind, müssen auch am Zaumzeug angebracht werden. Diese Zeichen müssen während allen Reitveranstaltungen bei allen UIPM-Wettbewerben auf dem Pferd bleiben.
- ii) Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften müssen die UIPM-TDs die Pässe oder blauen Bücher aller Pferde überprüfen, die beim Vorreiten vorgestellt werden.
- iii) Während der offiziellen Inspektion können Offizielle, Betreuer, Trainer, Fünfkämpfer und Zuschauer teilnehmen, haben aber kein Recht, sich in das Geschehen einzumischen. Das LOC muss den Trainern einen Reitprotokollbogen mit den Nummern und Namen der Pferde vorbereiten.
- iv) Die Ausrüstung des Pferdes beim Vorreiten muss von der gleichen Art sein wie die, die im Wettbewerb eingesetzt wird, insbesondere in Bezug auf Martingal und Mundstück. Feste Martingale sind in allen Fällen verboten.

### 4.3.3 Offizieller Parcours

- i) Unmittelbar nach der Inspektion der Pferde müssen die UIPM TDs/NTBs zusammen mit dem Parcoursbauer und dem Reitdirektor erneut den Parcours prüfen, wobei sie beschließen können, die Hindernisse und/oder den Plan des Parcours zu ändern.
- ii) Erst nachdem dieses Verfahren eingehalten wurde, wird der Parcours zum offiziellen Parcours. Außer im Fall höherer Gewalt darf sich nach dieser Entscheidung nichts mehr ändern. Die TDs/NTBs müssen prüfen, dass der Parcoursbauer oder seine Helfer die Höhe bei allen Hindernissen markieren.
- iii) Sollte höhere Gewalt es erforderlich machen, den Plan des Kurses nachträglich zu ändern, müssen die Teamvertreter über die Änderungen informiert werden.

### 4.3.4 Parcoursbegehung

- i) Fünfkämpfern und Mannschaftsvertretern wird der Parcours vor dem Wettkampf zu Fuß vorgeführt. Nach der Prüfung der Pferde und der TD/NTB-Zulassung des Parcours ist dieser für 45 Minuten geöffnet.

- ii) Darüber hinaus haben Fünfkämpfer und Mannschaftsvertreter mindestens 20 Minuten Zeit, um die Strecke jederzeit während des Wettkampfprogramms gemäß dem Zeitplan des Veranstalters zu besichtigen.

#### 4.3.5 Pferdeauswahl

Die Pferde müssen mit äußerster Sorgfalt ausgewählt werden, um ihre Gleichwertigkeit sicher zu stellen. Sie müssen alle in der Lage sein, den Kurs mindestens zweimal am Tag zu absolvieren, ohne Ungehorsam und mit wenigen Fehlern bei der Zeit oder bei den Hindernissen, wenn überhaupt.

- i) Englische Sättel mit Sicherheitsbügelriemen werden vom LOC geliefert, ein Sattel für jedes Pferd. Die Fünfkämpfer können ihre eigenen Zügel benutzen. Unter der Voraussetzung, dass Reitdirektor es erlaubt, dürfen sie auch einen eigenen Sattel benutzen. Wenn das LOC die Verwendung eines eigenen Fünfkämpfer-Sattels nicht genehmigt, müssen diese Informationen in der Einladung veröffentlicht sein. Im Übrigen darf kein Teil des Sattelzeugs verändert werden, es sei denn, es handelt sich um minderwertige Qualität, was der UIPM TD/NTO und der Reitdirektor entscheiden müssen. Im Interesse der Sicherheit dürfen Steigbügelriemen und Steigbügel nicht am Gurt angebracht werden und der Fuß darf nicht am Steigbügel befestigt werden.
- ii) Ein Martingal mit Ring ist obligatorisch, wenn es auf der Liste der die Pferde so vorgegeben ist. Ansonsten ist das Martingal verboten. Scheuklappen und Hauben sind verboten.

#### 4.3.6 Die Auslosung

- i) Die Liste der Turnier- und Ersatzpferde muss den Fünfkämpfern mindestens 1 Stunde vor Beginn der Auslosung der Pferde ausgehändigt werden. Diese Liste muss enthalten:
  - a) Pferdenummern, Name, Geschlecht, Alter, Farbe, Temperament und sonstiges Eigenschaften, spezielle Aufgabe oder Ausrüstung, Martingal, etc;
  - b) Die Ergebnisse der Prüfung der Pferde (Fehler an jedem Hindernis sowie Zeiten).
- ii) Der UIPM TD/NTB prüft, ob für jedes Pferd eine Nummer in einem Container auf einem Tisch vor dem Fünfkämpfer liegt und ob die Nummern gut gemischt wurden, nachdem sie in den Container gelegt wurden.
- iii) Wenn sich mehr als ein Athlet vor der Auslosung vom Reiten zurückzieht, wird eine neue Pferdeliste erstellt und verteilt. Der TD entscheidet zusammen mit dem Reitdirektor, welches Pferd aus dem Turnier genommen und in die Ersatzliste eingestellt wird. Die zurückgezogenen Athleten erscheinen nicht mehr in der Reitstartliste.
- iv) Sobald die Ziehung stattgefunden hat, findet keine weitere Ziehung statt.

#### 4.3.7 Durchführung der Auslosung

Nach dem Fechten und Schwimmen wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin/die Mannschaft auf Platz 1 ein Pferd ziehen. Bei einer Staffel zieht ein Fünfkämpfer in Vertretung für das Team. Auf der Grundlage dieser einzelnen Ziehung werden alle Pferde (die zuvor nummeriert worden sind) automatisch an alle anderen Fünfkämpfer/Teams verteilt.

Das Ergebnisteam muss sofort eine Update-Ausgabe erstellen mit den Nummern aller Pferde, die vom Ansager verwendet werden sollen, wobei die Athleten entsprechend der Reihenfolge der Präsentation von Athleten und Pferden geordnet werden.

Diese Ausgabe muss die Aufsitzzeit und die Startzeit enthalten und muss an die Trainer und Kampfrichter verteilt werden.

#### 4.3.8 Vorbereitung der Startreihenfolge

Bei allen Wettbewerben ist die Startreihenfolge umgekehrt zu dem Rang nach der vorhergehenden Veranstaltung. In einem Wettbewerb von 2 Runden werden die besten 50% der Fünfkämpfer in der 2. Runde reiten; bei 3 Runden die Top 33% in der dritten Runde; bei 4 Runden die Top 25% in der vierten Runde. Im Falle einer ungeraden Anzahl von angemeldeten Athleten oder Teams, z.B. 35 Athleten, wird die erste Serie mit mehr Athleten oder Teams durchgeführt.



#### 4.3.9 Zusammenstellung der Pferde

Bevor der erste Fünfkämpfer aufsteigt, marschieren die Turnierpferde in numerischer Reihenfolge auf (mit der gleichen Nummer für alle Reitturniere bei allen UIPM-Wettbewerben seit dem Vorreiten), mit einem Pferdepfleger für jedes Pferd. Die Ersatzpferde müssen ebenfalls anwesend sein. Die Pferde werden mit Ausrüstung vorbereitet und in der Arena zum Traben gebracht, wenn dies angekündigt wird.

#### 4.3.10 Pferdebesichtigung

Das gezogene Pferd muss an einem langen Zügel vor den Fünfkämpfern, Trainern und Richtern getrabt werden. Wenn der UIPM TD/NTB, der Reitdirektor und der Tierarzt der Meinung sind, dass das Pferd nicht startfähig ist, wird ein Ersatzpferd gezogen.

#### 4.3.11 Organisation von Pferdeguppen für die Staffel

Für jede Staffel werden die Pferde nach dem Durchschnitt ihrer bisherigen Leistungen klassifiziert (Springprüfung, Einzelwettbewerbe, Staffel Wettbewerbe). Der TD und der Fünfkampfleiter müssen die "Fehler der Athleten" ignorieren - Sprünge in die falsche Richtung, Stürze, etc. - um die Pferde zu "qualifizieren". Die Pferde werden dann unter Verwendung dieser "Qualitätsnummer" wie folgt gruppiert:

An einem Beispiel für die Staffel mit 20 Teams, in 2 Runden:

1. Gruppe: Pferde Nr. 1 und Nr. 20,
2. Gruppe: Pferde Nr. 2 und Nr. 19,
3. Gruppe: Pferde Nr. 3 und Nr. 18,
4. Gruppe: Pferde Nr. 4 und Nr. 17,
5. Gruppe: Pferde Nr. 5 und Nr. 16,
6. Gruppe: Pferde Nr. 6 und Nr. 15,
7. Gruppe: Pferde Nr. 7 und Nr. 14
8. Gruppe: Pferde Nr. 8 und Nr. 13,
9. Gruppe: Pferde Nr. 9 und Nr. 12,
10. Gruppe: Pferde Nr. 10 und Nr. 11.

#### 4.3.12 Begleiten der ausgelosten Pferde

Die Fünfkämpfer sind berechtigt, das gezogene Pferd auf dem Aufwärmplatz zu Beginn des Aufwärmens während des Trabens zu beobachten. Die internationalen Kampfrichter und die Mitglieder der Berufungsjury werden die Pferde ebenfalls beobachten.

#### 4.3.13 Bestätigung der Fähigkeit eines Pferdes

Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin kann vor dem Aufsitzen eine Untersuchung seines Pferdes verlangen, wenn er es für untauglich hält. Nach Rücksprache mit dem Tierarzt kann die UIPM TD/NTB beschließen, einen Pferdewechsel zuzulassen.

- i) Der/die betreffende Fünfkämpfer/Fünfkämpferin zieht dann ein neues Pferd aus den Ersatzpferden. Nach dem Aufsitzen ist kein Wechsel erlaubt, es sei denn, ein Pferd, das die Prüfung bestanden hat, erweist sich als lahm unter dem Gewicht des Fünfkämpfers, der gerade erst angefangen hat, sich aufzuwärmen. In diesem Fall ist der UIPM TD/NTB nach Rücksprache mit dem Tierarzt die einzige Person, die berechtigt ist, eine Änderung zuzulassen.
- ii) Sobald das Aufwärmen begonnen hat und ein Pferd lahm wird, muss der UIPM TD/NTB zusammen mit dem Tierarzt entscheiden, dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin nicht zu gestatten, die die Arena mit dem Pferd betreten.

#### 4.3.14 Begrenzte Anzahl von Pferden

Wenn das Reiten die letzte Veranstaltung ist, können der UIPM TD/NTB und der Reitdirektor die Anzahl der Fünfkämpfer für die Auslosung und den Start begrenzen gemäß den Punkten nach vier Veranstaltungen und der Anzahl der guten Pferde.

#### 4.3.15 Geplante Startzeit

Das LOC muss den Zeitplan der Veranstaltung mit besonderer Aufmerksamkeit vorbereiten, der eine gewisse Reservezeit für unerwartete Situationen sicherstellt, aber "tote" Zeiten vermeidet, insbesondere wenn es eine direkte TV-Übertragung gibt.

- i) Sobald die Veranstaltung begonnen hat, dürfen ihre Bedingungen nicht mehr geändert werden und der Parcours und die Hindernisse dürfen nicht verändert werden.
- ii) Sollte es notwendig sein, die Veranstaltung zu unterbrechen, z.B. wegen eines Sturms oder Lichtproblemen, muss sie anschließend mit dem gleichen Parcours und den gleichen Hindernissen fortgesetzt werden und so weit wie möglich unter den gleichen Bedingungen und genau dort, wo sie unterbrochen wurde.
- iii) Wünschenswerterweise gibt es zwischen den aufeinander folgenden Runden kein Ruheintervall. Allerdings müssen für das Pferd ca. 20 Minuten Ruhezeit eingeräumt werden.
- iv) Im Einzelwettbewerb starten die Fünfkämpfer vorzugsweise in 2-Minuten-Intervallen, je nach Größe des Aufwärmplatzes (z.B. 2 Aufwärmzonen, was es ermöglicht, dass sich 10 Athleten und Pferde gemeinsam aufwärmen können). Die maximale Zeit zwischen den Reitern beträgt 3 Minuten.
- v) Bei den Staffeln und bei Wettbewerben mit 1 oder 2 Pferden pro Mannschaft starten die Teams im 3-Minuten-Takt.

#### 4.3.16 Pferdewechsel

- i) Wenn ein Pferd während des gesamten Kurses in der ersten Runde 4 Verweigerungen oder Ausbrüche macht (insgesamt 4 Verweigerungen und/ oder Ausbrüche), haben die Fünfkämpfer, die das Pferd in den folgenden Runden haben, die Möglichkeit, ein Ersatzpferd zu reiten. Jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin, der/die sich entscheidet, ein Ersatzpferd zu reiten, muss unverzüglich den UIPM TD/NTBs und den Schiedsrichter informieren und dann aus den Ersatzpferden ziehen, ansonsten reitet er sein zugewiesenes Pferd.
- ii) Wenn ein Reiter in der ersten Runde wegen 2 Stürzen ausgeschieden ist, hat der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, der/die das Pferd in der folgenden Runde hat, die Möglichkeit, ein Ersatzpferd zu reiten. Jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin, der/die sich entscheidet, ein Ersatzpferd zu reiten, muss unverzüglich den UIPM TD/NTBs und den Schiedsrichter informieren und dann aus den Ersatzpferden ziehen, ansonsten reitet er sein zugewiesenes Pferd.
- iii) Wenn ein Pferd 4 Verweigerungen oder Ausbrüche in der letzten Runde der Einzelwertung macht, kann das Pferd nur für die nächste Klasse oder Staffel ausgewählt werden, wenn es erfolgreich an dem betreffenden Hindernis Korrektur geritten wurde. Die Korrektur findet nach dem Wettbewerb statt.
- iv) Im System des Korrekturreitens muss nachgewiesen werden, dass das Korrektur gerittene Pferd an dem/den betreffenden Hinderniss(en) gehorsam ist. Wenn das Pferd eine Verweigerung hat, muss es nicht akzeptiert werden. Die UIPM TD hat das Recht zu entscheiden, welche Pferde Korrektur geritten werden und welche nicht für die nächste Runde angenommen werden können.

### 4.4 Die Durchführung des Wettkampfes, Beurteilung der Leistungen

#### 4.4.1 Behandlung der Pferde

Fünfkämpfer müssen die Pferde sorgsam, fair und ohne Brutalität behandeln. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die eine Brutalität gegenüber einem Pferd begeht, wird bestraft.

#### 4.4.2 Aufsteigen und Aufwärmen

Nachdem sie die Erlaubnis der Zuweisungsverantwortlichen für die Pferde erhalten haben, können die Fünfkämpfer 20 Minuten vor ihrer Startzeit auf dem Aufwärmplatz auf ihr Pferd aufsteigen. Sie müssen das vorbereitete und aufsitzfertige Pferd in einem speziellen Pferdeverteilungsbereich abholen, organisiert vom LOC, wobei mindestens die ersten 3 Pferde anwesend sein müssen.

- i) Es ist erlaubt, den Sattel und anderes Zubehör vor dem Aufsitzen einzustellen.
- ii) In Einzelwettbewerben hat jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin das Recht 5 Sprünge auf dem Aufwärmplatz zu absolvieren. Der Aufwärmrichter muss alle Fünfkämpfer warnen, wenn sie 4 mal gesprungen sind. Sollte der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin dennoch mehr springen als die erlaubte Anzahl, werden sie für jeden Verstoß mit 10 Punkten bestraft.
- iii) In der Staffel hat jedes Pferd das Recht, 5 Sprünge auf dem Aufwärmplatz zu machen. Der Teamvertreter bestimmt die Vorbereitung der Pferde auf dem Aufwärmplatz und die Anzahl der Sprünge pro Fünfkämpfer.
- iv) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die auf dem Aufwärmplatz ein Hindernis in die falsche Richtung springt, wird eliminiert.
- v) Einem Fünfkämpfer/einer Fünfkämpferin kann von einem Mitglied seines Teams geholfen werden, die Höhe eines Übungshindernisses auf dem Aufwärmplatz einzustellen, jedoch niemals über die maximale Höhe. Niemand darf einen Teil eines Hindernisses festhalten, während der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin springt.
- vi) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin kann vom Technischen Delegierten oder vom Reitdirektor mit Zustimmung des Technischen Delegierten eliminiert werden, wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht in der Lage ist das Pferd zu kontrollieren oder gefährliches Reiten oder unzureichendes Reitvermögen zeigt.

#### 4.4.3 Das Betreten des Parcours zu Fuß

Das Betreten des Parcours ist verboten, solange ein Hinweis "Parcours geschlossen" am Eingang oder auffällig in der Mitte des Parcours platziert ist. Die Erlaubnis, den Parcours zu betreten, wird gegeben, indem der Schiedsrichter mit einer Glocke läutet, und durch Anzeigen eines Hinweises "Parcours geöffnet". Niemand darf den Parcours zu Fuß betreten, sobald der Wettkampf begonnen hat. Wenn dies geschieht, muss der Schiedsrichter die Glocke läuten, um den Wettkampf und die Zeit zu stoppen und muss die unerwünschte Person aus der Arena zu verweisen. Danach muss der Schiedsrichter die Wiederaufnahme des Rittes anordnen. Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin, der/die den Parcours während des Wettkampfes zu Fuß betritt, wird bestraft.

#### 4.4.4 Eintritt in die Wettkampfarena

Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin muss die Wettkampfarena sofort betreten, nachdem der/die vorherige Fünfkämpfer/Fünfkämpferin die Ziellinie überquert hat. Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin bei einem Anruf nicht eintritt, wird der Anruf zweimal im Abstand von 30 Sekunden wiederholt, danach werden der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin oder das Team bestraft.

#### 4.4.5 Kommunikation mit dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin

Fünfkämpfer müssen auf die Glocke achten, die vom Schiedsrichter benutzt wird, in einer Weise, dass sie in allen Ecken des Parcours gehört werden kann, damit die Fünfkämpfer die Arena betreten können, um die Strecke zu besichtigen und für den Wettkampf, zum Abbruch der Veranstaltung, zur Fortsetzung der Veranstaltung nach Unterbrechung, um den Ersatz eines Hindernisses anzuzeigen oder um einen Fünfkämpfer zu eliminieren. Die Eliminierung wird durch längeres und wiederholtes Läuten der Glocke angezeigt. Jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin, der/die das Signal zum Anhalten nicht befolgt oder nach einer Unterbrechung versucht, ein Hindernis zu springen, ohne auf die Glocke zu warten, wird bestraft. Die Athleten müssen auch auf die übermittelten Anordnungen oder Informationen über den Lautsprecher achten.

#### 4.4.6 Grüßen

- i) Der Fünfkämpfer betritt die Arena und muss den Schiedsrichter begrüßen. Der Schiedsrichter kann einem Fünfkämpfer oder einem Team den Start verweigern, wenn kein Salutieren erfolgt.
- ii) Die Glocke wird unmittelbar nach dem Gruß geläutet.

#### 4.4.7 Der Start

- i) Das Startsignal wird über die Glocke gegeben. Ein Start kann verschoben werden, er darf aber nicht früher beginnen als angegeben. Nach dem Hören der Glocke muss der Fünfkämpfer die Startlinie innerhalb der nächsten 30 Sekunden überqueren, wo dann die Zeitmessung des Parcours beginnt. Wenn ein Pferd die Startlinie 30 Sekunden nach dem Startsignal der Glocke nicht überquert hat, wird die Zeit der Runde von dem Moment an gemessen.
- ii) Ein Fünfkämpfer, der vor dem Startsignal startet oder das erste Hindernis überspringt ohne die Startlinie überschritten zu haben, wird eliminiert.
- iii) Der Athlet/die Athletin erhält ein DNS, wenn er/sie die Startlinie nicht überschreitet und nach dem Läuten der Glocke den Ritt startet (oder es versucht).

#### 4.4.8 Ausführung des Parcours

Fünfkämpfer müssen das Konzept der Reitveranstaltung im Modernen Fünfkampf respektieren und beim Start, bei allen Hindernissen und am Ziel zwischen den Fahnen, rot auf der rechten Seite und weiß auf der linken Seite, durchreiten. Fünfkämpfer müssen den gesamten Kurs und jedes Hindernis in der vorgeschriebenen Reihenfolge überspringen.

Fünfkämpfer müssen die Ziellinie aufgesessen überqueren, bevor sie die Arena verlassen. Andernfalls wird der Fünfkämpfer eliminiert.

Die Jury und der Technische Delegierte haben gemeinsam das Recht, den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin zu eliminieren, wenn er/sie (und/oder das Pferd) nicht in der Lage ist, den Ritt zu beenden oder das Pferd zu kontrollieren oder gefährliches Reiten oder unzureichendes Reitvermögen zeigt.

Nach zwei aufeinander folgenden Verweigerungen an einem Hindernis muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin beim nächsten Hindernis oder der Ziellinie weitermachen.

#### 4.4.9 Unerlaubte Hilfeleistung

Jede physische Intervention einer dritten Person während einer Runde, ob angefordert oder nicht, mit dem Ziel, dem berittenen Fünfkämpfer oder seinem Pferd zu helfen, mit Ausnahme des Überreichens von Kopfbedeckungen und/oder Brillen, gilt als nicht autorisierte Hilfe und wird bestraft. Mündliche Führung ist erlaubt.

#### 4.4.10 Unterstützung innerhalb der Wettkampf-Arena

Nur die Assistenten des Parcoursbauers dürfen einem/einer gestürzten Fünfkämpfer/Fünfkämpferin Hilfe leisten. Sie können dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin helfen, das Pferd zu fangen und zu besteigen.

#### 4.4.11 Verlorene Kopfbedeckung beim Reiten

Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin aus irgendeinem Grund seine schützende Kopfbedeckung verliert, muss der Schiedsrichter die Glocke klingeln und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin muss stoppen. Wenn er/sie es nicht tut, wird er bestraft. Die Uhr wird gestoppt. Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin ist immer verpflichtet, seine verlorene Kopfbedeckung ordnungsgemäß anzulegen (mit fest geschlossenem Kinnriemen um das Kinn), bevor er fortfährt. Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin dies nicht tut, muss der Schiedsrichter die Glocke erneut läuten und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wird eliminiert. Die Annahme der verlorenen Kopfbedeckung

durch einen Offiziellen auf der Strecke ist erlaubt. Das Gleiche gilt aus Sicherheitsgründen auch im Warm-Up-Bereich, einschließlich der Strafen.

#### 4.4.12 Verlassen der Arena

Fünfkämpfer dürfen die Arena nicht abgestiegen verlassen. Wenn sie das tun, werden sie bestraft, außer im Falle eines verletzten Athleten oder Pferdes.

#### 4.4.13 Abwurf

Ein Hindernis gilt als durch einen Fehler des Pferdes oder Fünfkämpfers abgeworfen:

- i) wenn das Ganze oder ein Teil davon fällt, auch wenn das Teil, das fällt, in seinem Fall von einem Teil des Hindernisses festgehalten wird;
- ii) wenn mindestens eines seiner Enden nicht mehr auf einem Teil seines Trägers ruht;
- iii) wenn jede Anordnung fällt, die dazu bestimmt ist, die Stabilität des Hindernisses aufrechtzuerhalten und einen integralen Bestandteil seiner Stütze zu bilden;
- iv) Wenn ein Teil eines abgeworfenen Hindernisses einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin daran hindern kann, ein anderes Hindernis zu springen, muss die Glocke geläutet und die Uhr angehalten werden, während dieser Teil aufgenommen und der Weg frei gemacht wird.
- v) Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin korrekt über ein Hindernis springt, das unsachgemäß wiederaufgebaut wurde, werden sie nicht bestraft. Wenn sie dieses Hindernis aber abwerfen, werden sie bestraft.
- vi) Wenn ein Hindernis oder ein Teil eines Hindernisses aus mehreren Teilen besteht, übereinander und in der gleichen vertikalen Ebene (Steilsprung), wird nur der Fall des oberen Teils bestraft.
- vii) Wenn ein Hindernis, das nur einen Versuch erfordert, aus Teilen besteht, die sich nicht in der gleichen vertikalen Ebene befinden (Hochweitsprung), gilt der Fall eines oder mehrerer Oberteile unabhängig von Anzahl und Position der gefallen Teile nur als ein Fehler. Ein oberer Teil eines Hindernisses umfasst beliebige Wände, Bäume, Hecken usw., die keine waagerechte Stange haben, die senkrecht über ihnen platziert ist.

#### 4.4.14 Abwurf nach Überquerung der Ziellinie

Wenn ein Hindernis auf der Strecke, das vom Pferd oder vom Fünfkämpfer/von der Fünfkämpferin beim Springen getroffen wurde, nach dem Überqueren der Ziellinie den Boden erreicht, wird der Fünfkämpfer nicht bestraft. Wenn dieses Hindernis (einzeln oder in Kombination) allerdings das letzte auf der Strecke ist und beginnt zu fallen, bevor der Fünfkämpfer die Ziellinie überquert hat, gilt es als Fehler, auch wenn das Hindernis den Boden erreicht, nachdem die Ziellinie überquert wurde. Es gilt jedoch nicht als Fehler, wenn das Hindernis den Boden erreicht, nachdem der Fünfkämpfer die Arena verlassen hat.

#### 4.4.15 Ungehorsamkeiten

Die folgenden werden als Ungehorsam betrachtet und als solche bestraft:

- i) Verweigerung
- ii) Ausbrechen
- iii) Widerstand;
- iv) Mehr oder weniger regelmäßiges Kreisen, egal wann dies auf der Strecke oder aus welchen Gründen auch immer geschieht;
- v) Kreuzen der Strecke zwischen dem letzten gesprungenen Hindernis und dem nächsten Hindernis auf der Strecke, es sei denn, es ist auf dem Plan der Strecke erlaubt.

#### 4.4.16 Ausnahmen vom Ungehorsam

Die folgenden Punkte gelten als Ausnahmen vom Ungehorsam:

- i) ein Pferd, das ohne Strafe kreiselt, um nach einem Ausbrechen oder einer Verweigerung in Sprungposition zu kommen;
- ii) an ein Hindernis, die Ziellinie oder einen obligatorischen Wendepunkt in einem Winkel oder im Zickzackreiten oder scharfen Wenden zu kommen, um es zu nehmen, ohne es zu passieren.

#### 4.4.17 Verweigerung

Es ist eine Verweigerung, wenn ein Pferd vor einem Hindernis stehen bleibt, das es springen muss, egal ob das Pferd es abwirft oder verschiebt oder nicht. Mit diesen Voraussetzungen gilt:

- i) Das Anhalten vor einem Hindernis, ohne es umzustürzen und ohne rückwärts zu reiten unmittelbar gefolgt von einem Sprung aus dem Stand, wird nicht bestraft.
- ii) Wird der Halt verlängert oder reitet das Pferd freiwillig rückwärts oder macht keinen einzigen Schritt, gilt dies als Verweigerung.
- iii) Hat ein Fünfkämpfer das Hindernis beim Anhalten abgeworfen und springt es oder versucht es zu springen, nachdem die Glocke geläutet wurde und bevor es wieder aufgebaut wurde, wird er bestraft.
- iv) Wenn ein Pferd durch ein Hindernis rutscht, muss der Schiedsrichter sofort entscheiden, ob es als Verweigerung oder als abgeworfenes Hindernis gewertet wird. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es sich um eine Verweigerung handelt, wird die Glocke sofort geläutet und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin muss bereit sein, das Hindernis erneut zu versuchen, sobald es wieder aufgebaut ist. Wenn der Schiedsrichter entscheidet, dass es sich nicht um eine Verweigerung handelt, wird die Glocke nicht geläutet und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin muss die Runde fortsetzen. Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wird dann wie bei einem abgeworfenen Hindernis bestraft.
- v) Wenn die Glocke geläutet wurde und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin andere Elemente der Kombination in einem Zug überspringt, bedeutet dies keine Strafe, wenn dieser Teil der Kombination abgeworfen wird.
- vi) Dem Pferd nach einer Verweigerung ein Hindernis zu zeigen vor dem Wiederantreten, um es zu springen, führt zu einer Strafe.
- vii) Der Versuch über ein Hindernis zu springen nach zwei Versuchen an diesem Hindernis führt zu einer Strafe.

#### 4.4.18 Ausbrechen

Ein Ausbrechen ist, wenn das Pferd der Kontrolle seines Fünfkämpfers entkommt und ein Hindernis meidet, das es springen muss.

- i) Es gilt als Ausbrechen und wird als solcher bestraft, wenn ein Pferd oder ein Teil des Pferdes über die verlängerte Linie eines zu überspringenden Hindernisses oder über die verlängerte Linie eines Elements einer Kombination oder der Ziellinie oder eines obligatorischen Wendepunktes hinausgeht.
- ii) Wenn ein Pferd ein Hindernis zwischen zwei roten Fahnen oder zwischen zwei weißen Fahnen springt, wurde das Hindernis nicht korrekt übersprungen. Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wird bestraft wie bei einem Ausbrechen und sie müssen das Hindernis wieder richtig überspringen.
- iii) Wenn das Hinauslaufen die Folge eines Sturzes zwischen zwei Elementen einer Kombination ist nach dem Sprung des vorhergehenden Elements, wird das Ausbrechen nicht bestraft.

#### 4.4.19 Widerstand

Ein Widerstand tritt auf, wenn das Pferd sich weigert vorwärts zu gehen, stehen bleibt oder einen oder mehrere mehr oder weniger regelmäßige oder vollständige halbe Umdrehungen oder Schritte zurück macht, aus welchen Gründen auch immer.

#### 4.4.20 Fehler in den Kombinationen

In einer Kombination muss jedes Element als Ganzes einzeln und nacheinander gesprungen werden.

- i) Fehler, die an irgendeinem Element einer Kombination begangen werden, werden gesondert bestraft.
- ii) Bei Verweigerung, Ausbrechen oder Sturz muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin alle Sprünge wiederholen. Andernfalls wird eine Strafe verhängt.
- iii) Strafen für Fehler an jedem Element und während der verschiedenen Versuche, werden separat gezählt und dann addiert.
- iv) Der Abwurf oder das Verschieben des zweiten oder dritten Elements und/oder einer Flagge an diesen Elementen eines Kombinationshindernisses nach einem Sturz des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin und/oder Pferdes, nachdem es das vorhergehende Element gesprungen ist, wird nicht bestraft, nur der Sturz wird bestraft. Gleiches gilt, wenn die Verweigerung oder das Ausbrechen des Pferdes beim zweiten oder dritten Element eines Kombinationshindernisses die Folge eines Sturzes des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin nach dem Sprung über das vorhergehende Element ist.

#### 4.4.21 Besondere Fehlersituationen

- i) Das Abwerfen einer Fahne, wo immer sie sich auch auf dem Platz befindet, bewirkt keine Strafe. Es wird als Ungehorsam geahndet, der zu einem Abwurf führt, wenn es sich um eine Flagge handelt, die die Grenzen eines Hindernisses, der Startlinie oder eines obligatorischen Wendepunktes absteckt, falls es aus einem Ungehorsam resultiert. In diesem Fall wird die Glocke geläutet und die Uhr bis zum Ersetzen der Fahne gestoppt.
- ii) Berührungen und Verschiebungen eines beliebigen Teils eines Hindernisses oder seiner Flaggen, in welcher Richtung auch immer, ohne zu springen, zählen nicht als ein Abwurf. Im Zweifel soll der Schiedsrichter sich für den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin entscheiden.
- iii) Der Abwurf oder die Verschiebung eines Hindernisses (und/oder einer Fahne) infolge von Ungehorsam wird nur als Verweigerung bestraft.
- iv) Im Falle des Abwurfs oder der Verschiebung eines Hindernisses (und/oder einer Fahne) als Ergebnis von Ungehorsam und wenn der Fünfkämpfer dieses Hindernis zum zweiten Mal versuchen muss, wird die Glocke geläutet und die Uhr gestoppt, während die Verschiebung behoben oder die Fahne wieder in Position gebracht wird. Eine Strafe für Ungehorsam wird auferlegt.

#### 4.4.22 Stürze

- i) Ein Fünfkämpfer gilt als gestürzt, wenn er vom Pferd getrennt ist, das nicht gestürzt ist, so dass er den Boden berührt oder es notwendig ist eine Form der Unterstützung oder Hilfe von außen zu nutzen, um wieder in den Sattel zu gelangen.
- ii) Ein Pferd gilt als gestürzt, wenn die Schulter und Hinterhand den Boden oder das Hindernis und den Boden berührt hat.
- iii) Ein Sturz eines Pferdes oder eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin oder beides wird bestraft, wo immer er stattfindet, nachdem Überqueren der Startlinie und vor dem Überqueren der Ziellinie, egal aus welchem Grund.
- iv) Wenn ein Pferd oder ein Fünfkämpfer beim Abwurf eines Hindernisses oder der Weigerung ein Hindernis zu überspringen fällt, werden die Ergebnisse dieser Sachverhalte addiert.
- v) Sollte ein reiterloses Pferd fallen, ein Hindernis springen, auf eine Fahne der falschen Seite oder die Start- oder Ziellinie passieren, wird keine Strafe verhängt.
- vi) Verlässt ein reiterloses Pferd das Stadion vor dem Ende des Parcours, so ist der Ritt beendet und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wird mit der Eliminierung bestraft.
- vii) Beim zweiten Sturz wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin eliminiert. In der Staffel wird das Team beim zweiten Sturz des Teams eliminiert.
- viii) Bei einem Abwurf und einem Sturz des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin und/oder Pferdes in Verbindung mit einer Verweigerung an einem einzelnen Hindernis oder in einer Kombination, muss der Fünfkämpfer wieder aufsitzen und den Ritt nur dann fortsetzen, wenn das

Hindernis in dieser Zeit wiederaufgebaut wurde. Die Glocke wird nur dann geläutet und die Uhr gestoppt, wenn das Hindernis nicht wiederaufgebaut wurde, nachdem der Athlet wieder aufgesessen ist. Wenn es keine Verweigerung gibt, wird die Fünfkämpfer für den Sturz und das Herunterwerfen des Hindernisses bestraft.

#### 4.4.23 Zeitmessung

Die Zeit einer Runde ist die Zeit, die ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin benötigt, um die Runde zu beenden. Die gemessene Zeit in Sekunden wird von dem Moment an gemessen, in dem der Vorderteil des berittenen Pferdes die Startlinie überquert bis zu dem Moment, in dem der/die berittene Fünfkämpfer/Fünfkämpferin die Ziellinie erreicht. Für die Berechnung der Punktzahl wird die Zeit in vollen Sekunden aufgezeichnet, wobei alle Positionen unter einer Sekunde abgerundet werden.

#### 4.4.24 Zeitmesssysteme

Ein automatisches Zeiterfassungssystem, das in der Lage ist, die Zeit in 1/100 Sekunde zu registrieren, ist obligatorisch bei Wettbewerben der Kategorie A und wird bei allen anderen offiziellen UIPM Wettbewerben empfohlen.

- i) Bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben müssen drei Stoppuhren vorhanden sein, die gestoppt und neu gestartet werden können, ohne dass die Zeiger auf Null zurückgehen. Zwei Uhren werden benötigt, wenn die automatische Zeitmessung ausfällt und eine Uhr zur Messung der Startzeit nach dem Läuten der Glocke bei Verweigerungen und Unterbrechungen. Der Schiedsrichter und die Zeitnehmer müssen eine Stoppuhr haben.
- ii) Im Falle einer Unterbrechung muss der Schiedsrichter darauf achten, dass die Uhr gestoppt und neu gestartet wird, so dass eine unterbrochene Zeit von der Gesamtzeit der Runde abgezogen werden kann. Die Zeitmesstechnik muss so beschaffen sein, dass dieses Verfahren eingehalten werden kann.

#### 4.4.25 Erlaubte Zeit

Die in den Einzelwettbewerben erlaubte Zeit wird nach der Geschwindigkeit der Veranstaltung berechnet, abhängig von der Distanz der Strecke. In besonderen Fällen kann die UIPM TD/NTB die "erlaubte Zeit" festlegen. In der Staffel mit einem Pferd pro Team werden 10 Sekunden addiert.

#### 4.4.26 Zeitunterbrechungen

Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin oder das Pferd aus irgendeinem Grund nicht in der Lage ist, die Runde fortzusetzen, muss die Glocke geläutet werden, um den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin zu stoppen. Sobald es ersichtlich ist, dass der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin stoppt, wird die Uhr gestoppt. Sobald der Parcours wieder fertig ist, wird die Glocke geläutet und die Uhr wieder gestartet.

- i) Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin freiwillig anhält, um dem Schiedsrichter zu signalisieren, dass das Hindernis falsch gebaut oder wiederhergestellt wurde, muss die Uhr gestoppt werden und das betreffende Hindernis muss überprüft werden. Wenn sich herausstellt, dass die Abmessungen korrekt sind und das Hindernis ordnungsgemäß wiederaufgebaut wurde und die Flaggen korrekt platziert sind, wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wie bei einer Verweigerung bestraft.
- ii) Wenn das Hindernis oder ein Teil des Hindernisses wieder aufgebaut werden muss oder wenn die Flaggen zurück an ihrem Platz gebracht werden müssen, wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht bestraft. Die Zeit der Unterbrechung muss aufgehoben werden und die Uhr muss bis zu dem Moment gestoppt werden, an dem der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin seinen/ihren Ritt an der Stelle wiederaufnimmt, an der er/sie angehalten hat. Jede Verspätung, die der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin erlitten hat, muss berücksichtigt und eine angemessene Anzahl von Sekunden von der aufgezeichneten Zeit abgezogen werden.



- iii) Während die Uhr angehalten wird, kann sich der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin frei bewegen, bis die Glocke anzeigt, dass er/sie die Runde fortsetzen soll.
- iv) Stürze des Pferdes oder Fünfkämpfer während der Zeit, in der eine Runde unterbrochen wird, werden weiterhin bestraft, Ungehorsam aber nicht. Die Regeln zur Eliminierung werden während der unterbrochenen Zeit angewendet.
- v) Wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin in der Wechselzone vom Pferd fällt und das Pferd reiterlos wird, wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, der sich auf der Strecke befindet, aus Sicherheitsgründen durch die Glocke angehalten, die Zeit wird gestoppt und das reiterlose Pferd muss mit Hilfe der Parcoursassistenten gefangen werden. Das Team wird für einen Sturz bestraft. Der Schiedsrichter gibt das Neustartsignal nur, wenn das reiterlose Pferd in die Wechselzone zurückgeführt wurde und der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin wieder aufgesessen ist. Wenn ein Pferd, das in der Wechselzone reiterlos wurde, den Reitplatz verlässt, wird das gesamte Team eliminiert.

#### 4.4.27 Zeitlimit

Das Zeitlimit ist doppelt so lang wie die für den Parcours erlaubte Zeit.

#### 4.4.28 Übergang in Staffelwettbewerben

- i) 5 Minuten vor Beginn der Veranstaltung in der Wettkampfarena muss der Trainer über die Pferdeverteilung innerhalb seines Teams informieren. Der erste Fünfkämpfer/die erste Fünfkämpferin startet von der Wechselzone aus beim Signal der Glocke und muss innerhalb der Wechselzone starten. Die Zeit beginnt, wenn er/sie die Startlinie überquert (Ausgang des Wechselbereichs). Der zweite Fünfkämpfer/die zweite Fünfkämpferin startet selbständig, nachdem das Pferd des Vorgängers/der Vorgängerin mit seiner Nase die Ziellinie überquert hat, die mit dem Eingang der Wechselzone zusammenfällt.
- ii) Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin, der/die den Ritt beendet hat, muss in der Wechselzone im Sattel bleiben. Wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin die Wechselzone verlässt, muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin sofort zurückkehren und wird mit 10 Punkten bestraft. Ein Start von außerhalb der Wechselzone wird als Fehlstart bestraft. Nach dem der zweite Fünfkämpfer/die zweite Fünfkämpferin den Ritt beendet hat, dürfen beide Fünfkämpfer das Stadion verlassen.
- iii) Die Mitglieder der Mannschaft können sich gegenseitig beim Wechsel helfen, wenn der Wettkampf mit einem Pferd für 2 Athleten abgehalten wird, aber sie dürfen sich nicht während der Runde helfen.

## 4.5 Aufzeichnung der Punkte

### 4.5.1 Die Punktzahl

Bei einer fehlerfreien Runde in der vorgegebenen Zeit erhält der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin und/oder das Team in der Staffel 300 Punkte. Alle Strafpunkte werden von diesem Betrag abgezogen.

### 4.5.2 Platzierungen

Die Positionen werden ausschließlich über die erzielten Punkte entschieden. Bei Gleichstand ist der optimale Zeit entscheidend. Die "optimale Zeit" ist die Zeit, die der erlaubten Zeit am nächsten kommt.

## 4.6 Verstöße und Sanktionen

### 4.6.1 Arten von Strafen

Verstöße gegen diese Regeln werden durch Abzug von Zeitstrafen, Abzug von 7 oder 10 Punkten, Eliminierung oder Disqualifikation geahndet.

#### 4.6.2 Zeitstrafen

Fünfkämpfer werden mit Abzug von einem Punkt pro Sekunde bestraft, wenn sie die in der Einzelwertung und in der Staffel die erlaubte Zeit überschreiten.

#### 4.6.3 Strafe für falsche Kleidung

In der Einzel- und Staffelfwertung werden die Fünfkämpfer mit Abzug von 10 Punkten für jeden Verstoß bestraft, wenn sie nicht korrekt gekleidet sind.

#### 4.6.4 Hindernis-Strafen

- i) Bei allen Wettbewerben werden die Fünfkämpfer mit Abzug von 7 Punkten für jedes beim Springen abgeworfene Element bestraft;
- ii) Bei allen Wettkämpfen werden die Fünfkämpfer mit Abzug von 10 Punkten bestraft:
  - für jeden Ungehorsam;
  - für jeden Ungehorsam, der zum Abwurf eines Elements führt oder einer Fahne, die die Grenzen eines Hindernisses, der Startlinie oder eines obligatorischen Wendepunktes absteckt.
  - für jeden verbotenen Versuch, das gleiche Element erneut zu springen.

#### 4.6.5 Besondere Staffelftrafen

Es gibt einen Abzug von 10 Punkten für die Nichtmitteilung der Startreihenfolge oder für das Verlassen der Staffel-Zone außerhalb der Reihe.

#### 4.6.6 Andere 10 Punkte Strafen

Das Folgende hat 10 Strafpunkte zur Folge:

- i) jeder Sprung mehr als die erlaubte Anzahl von Sprüngen in der Aufwärmarena;
- ii) nicht anhalten, wenn die Glocke während der Runde geläutet wird;
- iii) jede nicht erlaubte Unterstützung;
- iv) das Betreten der Arena zu Fuß nach Beginn der Veranstaltung;
- v) das Verlassen der Arena, außer in den Fällen, in denen der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin oder das Pferd verletzt ist;
- vi) für den ersten Sturz des Athleten/der Athletin vom Pferd oder von beiden;
- vii) bei unsachgemäßer Verwendung der Gerte, nach oder ohne Warnung.

#### 4.6.7 Eliminierung

Das Folgende führt zur Eliminierung:

- i) ein Hindernis in die falsche Richtung zu springen;
- ii) Starten vor dem Signal und/oder Springen eines Hindernisses vor dem Start der Runde;
- iii) das erste Hindernis eines Wettkampfes zu überspringen, ohne die Startlinie überquert zu haben.
- iv) Springen über ein Hindernis, das abgeworfen wurde, bevor es wiederaufgebaut wurde
- v) ein Hindernis springen, ohne auf die Glocke zu warten;
- vi) Springen eines Hindernisses nach zwei Verweigerungen oder Ausbrüchen am gleichen Hindernis;

- vii) ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin und/oder Pferd, das das Stadion vor dem Ende der Runde verlässt;
- viii) ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin oder ein Pferd, das den Parcours nicht fortsetzen kann;
- ix) der zweite Sturz;
- x) Rücktritt vom Wettbewerb während des Ritts;
- xi) Überschreitung des Zeitlimits;
- xii) nicht in vorgeschriebener Reihenfolge und Richtung springen oder ein Hindernis auslassen
- xiii) aus der Wettkampfarena springen;
- xiv) nach der ersten Verweigerung oder dem Ausbrechen nicht versuchen, ein Hindernis oder alle Elemente einer Kombination das zweite Mal zu springen, bevor sie das nächste Hindernis versuchen;
- xv) die Ziellinie nicht aufgesessen zu überqueren, bevor der Parcours verlassen wird;
- xvi) nach 4 Verweigerungen und/oder Ausbrüchen;
- xvii) beim dritten Aufruf den Parcours nicht betreten;
- xviii) das Aufwärmen oder den Wettkampf ohne Kopfbedeckung fortsetzen.
- xix) Fehlstart beim Staffelwechsel.

#### 4.6.8 Disqualifikation

Ein Fünfkämpfer oder ein Team wird disqualifiziert für:

- i) Unsportlichkeit oder Missachtung von Offiziellen;
- ii) das Klopfen oder Schlagen eines Pferdes und alle anderen Fälle von Brutalität und/oder Misshandlung eines Pferdes;
- iii) Verwendung einer unbefugten Gerte oder Sporen oder Reitkappe nach der Kontrolle in dem Parcours, auf dem Aufwärmplatz oder anderswo in der Nähe des Parcours.

## Teil B: Anlagen

### Anlage 4 A Tabelle der Sanktionen

<b>Der Fünfkämpfer verstößt gegen die Regeln und wird bestraft für:</b>	<b>Artikel</b>	<b>Strafe</b>
Jede Sekunde, die die erlaubte Zeit überschreitet	4.6.2	1 Punkt
Jeder Abwurf beim Springen	4.6.4 i)	7 Punkte
Verstoß gegen Bekleidungsvorschriften	4.6.3	10 Punkte
Ungehorsam (jede Gelegenheit)	4.6.4 ii)	
Jeder Ungehorsam, der dazu führt, dass ein Element oder eine Fahne, die ein Hindernis, die Grenzen der Startlinie oder einen obligatorischen Wendepunkt kennzeichnet, abgeworfen wird.	4.6.4 ii)	
Jeder verbotene Versuch das gleiche Hindernis zu springen	4.6.4 ii)	
Der Betreuer informiert nicht über die Startreihenfolge der Staffel	4.6.5	
Verlassen der Staffelwechselzone außer der Reihe	4.6.5	
für den ersten Sturz des Athleten vom Pferd oder beiden	4.6.6 vi)	
jeder Sprung mehr als die erlaubte Anzahl von Sprüngen in der Aufwärmarena	4.6.6 i)	
nicht anhalten, wenn die Glocke während der Runde geläutet wird	4.6.6 ii)	
jede nicht genehmigte Unterstützung	4.6.6 iii)	
das Betreten der Arena zu Fuß nach Beginn der Veranstaltung	4.6.6 iv)	
das Verlassen der Arena, außer in den Fällen, in denen der Fünfkämpfer oder das Pferd verletzt ist;	4.6.6 v)	
Unsachgemäße Verwendung der Gerte	4.6.6 vii)	

Anlage 4 A Tabelle der Sanktionen

<b>Der Fünfkämpfer verstößt gegen die Regeln und wird bestraft für:</b>	<b>Artikel</b>	<b>Strafe</b>
Springen eines Hindernisses in die falsche Richtung	4.6.7 i)	Eliminierung (0 Punkte beim Reiten)
Starten vor dem Signal und/oder Springen eines Hindernisses vor dem Start der Runde	4.6.7 ii)	
das erste Hindernis eines Wettkampfes zu überspringen, ohne die Startlinie überquert zu haben	4.6.7 iii)	
Springen über ein Hindernis, das abgeworfen wurde, bevor es wieder- aufgebaut wurde	4.6.7 iv)	
ein Hindernis springen, ohne auf die Glocke zu warten	4.6.7 v)	
Springen eines Hindernisses nach zwei Verweigerungen oder Ausbrü- chen am gleichen Hindernis;	4.6.7 vi)	
ein Fünfkämpfer und/oder Pferd, das das Stadion vor dem Ende der Runde verlässt	4.6.7 vii)	
ein Fünfkämpfer oder ein Pferd, das den Parcours nicht fortsetzen kann;	4.6.7 viii)	
der zweite Sturz	4.6.7 ix)	
Aufgeben des Wettbewerbs während des Ritts	4.6.7 x)	
Überschreitung des Zeitlimits	4.6.7 xi)	
nicht in vorgeschriebener Reihenfolge und Richtung springen oder ein Hindernis auslassen	4.6.7 xii)	
aus der Wettkampfarena springen	4.6.7 xiii)	
nach der ersten Verweigerung oder dem Ausbrechen nicht versuchen, ein Hindernis oder alle Elemente einer Kombination das zweite Mal zu springen, bevor sie das nächste Hindernis versuchen	4.6.7 xiv)	
die Ziellinie nicht aufgesessen zu überqueren, bevor der Parcours ver- lassen wird	4.6.7 xv)	
nach 4 Verweigerungen und/oder Ausbrüchen	4.6.7 xvi)	
beim dritten Aufruf den Parcours nicht betreten	4.6.7 xvii)	
Fehlstart beim Staffelwechsel	4.6.7 xix)	
das Aufwärmen oder den Wettkampf ohne Kopfbedeckung fortsetzen	4.6.7 xviii)	
Unsportlichkeit oder Missachtung von Offiziellen	4.6.8 i)	Disqualifikati- on
das Klopfen oder Schlagen eines Pferdes und alle anderen Fälle von Brutalität und/oder Misshandlung eines Pferdes;	4.6.8 ii)	
Verwendung einer unbefugten Gerte oder Sporen oder einer Reitkappe nach der Kontrolle in dem Parcours, auf dem Aufwärmplatz oder an- derswo in der Nähe des Parcours.	4.6.8 iii)	
Unsachgemäße Verwendung der Gerte *nur vor oder nach dem Parcours anwendbar		Verwarnung* oder 10 Punk- te oder Disquali- fikation

Tabelle 4 B

Arena > 2500 m<sup>2</sup>  
Zielgeschwindigkeit von 375 m/Minute

Länge des Parcours	Erlaubte Zeit	Zeitlimit
400 m	64 sec	128 sec
405 m	65 sec	130 sec
410 m	66 sec	132 sec
415 m	66 sec	132 sec
420 m	67 sec	134 sec
425 m	68 sec	136 sec
430 m	69 sec	138 sec
435 m	70 sec	140 sec
440 m	70 sec	140 sec
445 m	71 sec	142 sec
450 m	72 sec	144 sec

Arena < 2500 m<sup>2</sup>  
Zielgeschwindigkeit von 350 m/Minute

Länge des Parcours	Erlaubte Zeit	Zeitlimit
400 m	69 sec	138 sec
405 m	69 sec	138 sec
410 m	70 sec	140 sec
415 m	71 sec	142 sec
420 m	72 sec	144 sec
425 m	73 sec	146 sec
430 m	74 sec	148 sec
435 m	75 sec	150 sec
440 m	75 sec	150 sec
445 m	76 sec	152 sec
450 m	77 sec	154 sec

Zeitstrafen für Einzelwettbewerbe und Staffeln: +1sec = -1 Punkt

+ 1 s = - 1 p	+16 = - 16	+ 31 = - 31	+ 46 = - 46	+ 62 = - 62
+ 2 = - 2	+17 = - 17	+ 32 = - 32	+ 47 = - 47	+ 63 = - 63
+ 3 = - 3	+ 18 = - 18	+ 33 = - 33	+ 48 = - 48	+ 64 = - 64
+ 4 = - 4	+ 19 = - 19	+ 34 = - 34	+ 49 = - 49	+ 65 = - 65
+ 5 = - 5	+ 20 = - 20	+ 35 = - 35	+ 50 = - 50	+ 66 = - 66
+ 6 = - 6	+ 21 = - 21	+ 36 = - 36	+ 51 = - 51	+ 67 = - 67
+ 7 = - 7	+ 22 = - 22	+ 37 = - 37	+ 52 = - 52	+ 68 = - 68
+ 8 = - 8	+ 23 = - 23	+ 38 = - 38	+ 53 = - 53	+ 69 = - 69
+ 9 = - 9	+ 24 = - 24	+ 39 = - 39	+ 54 = - 54	+ 70 = - 70
+ 10 = - 10	+ 25 = - 25	+ 40 = - 40	+ 55 = - 55	+ 71 = - 71
+ 11 = - 11	+ 26 = - 26	+ 41 = - 41	+ 56 = - 56	+ 72 = - 72
+ 12 = - 12	+ 27 = - 27	+ 42 = - 42	+ 57 = - 57	+ 73 = - 73
+ 13 = - 13	+ 28 = - 28	+ 43 = - 43	+ 58 = - 58	+ 74 = - 74
+ 14 = - 14	+ 29 = - 29	+ 44 = - 44	+ 59 = - 59	+ 75 = - 75
+ 15 = - 15	+ 30 = - 30	+ 45 = - 45	+ 60 = - 60	+ 76 = - 76
			+ 61 = - 61	+ 77 = - 77

Für die Berechnung von Zeitstrafen:

Zeit: 70,1 Sekunden werden als 70 Sekunden aufgezeichnet.

Zeit: 70,9 Sekunden werden als 70 Sekunden aufgezeichnet.

# 05 - Moderner Fünfkampf – Laser-Run

## Teil A: Die Veranstaltung

### 5.1 Präsentation der Veranstaltung

- 5.1.1 Beschreibung
- 5.2.2 Zielmodelle
- 5.2 Zuständigkeiten
  - 5.2.1 Laser-Run Direktor
  - 5.2.2 Schießdirektor
  - 5.2.3 Schießstandleiter
  - 5.2.4 Zielverantwortliche
  - 5.2.5 Schießrichter
  - 5.2.6 Laufdirektor
  - 5.2.7 Kursrichter
  - 5.2.8 Standaufsicht
  - 5.2.9 Starter
  - 5.2.10 Stellvertretender Starter
  - 5.2.11 Starter-Assistenten
  - 5.2.12 Zielrichter
  - 5.2.13 Zeitnehmer
  - 5.2.14 Sprecher
  - 5.2.15 Strafrichter
  - 5.2.16 Ausrüstungs-Kontrolleur
- 5.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung
  - 5.3.1 Allgemeine Aspekte
  - 5.3.2 Startreihenfolge
  - 5.3.3 Die Serien
  - 5.3.4 Feuer frei (Schießstand offen)
- 5.4 Die Durchführung des Wettkampfes
  - 5.4.1 Besondere Sicherheitsbestimmungen
  - 5.4.2 Der Start
  - 5.4.3 Fehlstart
  - 5.4.4 Schießserien
  - 5.4.5 Die Laufstrecke
  - 5.4.6 Das Ziel
  - 5.4.7 Zeitnahme
- 5.5 Bewertung
- 5.6 Verstöße und Strafen
  - 5.6.1 10 Sekunden
  - 5.6.2 Elimination
  - 5.6.3 Disqualifikation

## Teil B: Anlagen

Anlage 5 A Tabelle der Sanktionen

Anlage 5 B1 Punkte Tabelle - Einzel und Staffeln: Senioren, Junioren, U 19 Staffeln: U 17

Anlage 5 B2 Punkte Tabelle - Einzel: U 17

Anlage 5 B3 Punkte Tabelle – Einzel und Staffeln: U 15, Staffeln: U 13

Anlage 5 B4 Punkte Tabelle – Einzel: U 13, Staffeln: U 11, U 9

Anlage 5 B5 Punkte Tabelle – Einzel: U 11, U 9

## Teil A: Die Veranstaltung

### 5.1 Präsentation der Veranstaltung

Der Laser-Run besteht aus Schießen und Laufen. Das Schießen besteht aus Laserpistolenschießen in Serie in einer Entfernung von 10 Metern in einem Schießstand, der mit Laserscheiben ausgestattet ist (wie in Artikel 5.1.2 unten). Auf jede der vier Schießserien folgt das Laufen über die unten angegebenen Distanzen.

#### 5.1.1 Die Laser-Run Abfolge

	Einzelrennen		Staffel			Einzelrennen		Staffel	
	Distanz	Dis. Total	Distanz*	Dis. Total		Distanz*	Dis. Total	Distanz*	Dis. Total
Sen	4 x 800	3200	2x2x800	3200	U 15	2 x 800	1600	2x2x400	1600
Jun	4 x 800	3200	2x2x800	3200	U 13	2 x 400	800	2x1x400	800
U 19	4 x 800	3200	2x2x800	3200	U 11	1 x 400	400	2x1x400	800
U 17	3 x 800	2400	2x2x800	3200	U 9	1 x 400	400	2x1x400	800

\* Empfohlene Abstände

In YOG-Qualifikationswettbewerben wird nur die Distanz für U19 verwendet.

#### 5.2.2 Zielmodelle

3 Haupttypen von Laser-Zielmodellen werden für den Modernen Fünfkampf verwendet:

- a) HT – Hit Laser Ziele
- b) HTM – Hit / Miss Laser Ziele
- c) LPT – Laser Präzisionsziele

### 5.2 Zuständigkeiten

#### 5.2.1 Laser-Run Direktor

Das LOC muss einen Laser-Run Direktor ernennen, der für den Laser-Run verantwortlich ist.

Der Laser-Run Direktor:

- i) muss zwei stellvertretende Laser-Run-Direktoren ernennen, einen zum Laufen und einen zum Schießen;
- ii) ist für die ordnungsgemäße Durchführung des Laser-Runs verantwortlich;
- iii) erlaubt den Fünfkämpfern/Fünfkämpferinnen, mit dem Aufwärmen zu beginnen.

#### 5.2.2 Schießdirektor

Der stellvertretende Laser-Run-Direktor für das Schießen (Schießdirektor), ist verantwortlich für:

- i) die Ernennung und Beaufsichtigung: die Schießstandleiter, die Schießrichter, die Zielverantwortlichen, die Ausrüstungskontrolleure und das Schießstandpersonal;
- ii) die korrekte Durchführung der Schießveranstaltung;
- iii) in Verbindung mit den ernannten Schießstandleitern, die schnelle Behebung von jedem Geräteversagen und um sicherzustellen, dass die erforderlichen Experten und das Material zur Bedienung der Anlage zur Verfügung stehen;



- iv) Information der Fünfkämpfer und Trainer über die letzte Minute und 30 Sekunden verbleibende Aufwärmzeit auf dem Schießstand, die 3 Minuten vor Wettkampfbeginn endet;
- v) Mitteilung aller gemeldeten Unregelmäßigkeiten und Strafen an die TDs/NTB.

### 5.2.3 Schießstandleiter

Die Schießstandleiter, je einer ernannt für 9 bis 12 Schießstände, sind verantwortlich für:

- i) Überprüfung, ob die Fünfkämpfer die richtigen Schießstände verwenden;
- ii) die Namen und Startnummern der Fünfkämpfer zu überprüfen, um sicherzustellen, dass diese dem Laser-Run-Zeitplan, der Startliste, den Wertungslisten und dem Schießstandregister entsprechen;
- iii) Kontrolle der Kleidung der Fünfkämpfer (Hemden mit Namen, Nummern, Armband, Kopfhörer etc.);
- iv) Unterstützung bei der Durchführung möglicher Waffenkontrollen und Nachkontrollen;
- v) Überprüfung, ob die Fünfkämpfer die richtige Schussposition einnehmen;
- vi) Überprüfung, ob die Fünfkämpfer die anderen Fünfkämpfer nicht stören;
- vii) Anwendung und Kontrolle (in Zusammenarbeit mit dem Schießrichter) aller 10 Sekunden Strafen, die gegen einen Fünfkämpfer an seinem Schießstand verhängt werden; vor Anwendung jeder Strafe benötigen die Schießstandleiter die Zustimmung des TD in Reichweite.
- viii) Überwachung der korrekten Funktion der Ziele;
- ix) Aufrechterhaltung der Ordnung auf der Strecke, unter besonderer Berücksichtigung der Sicherheit;
- x) Sicherstellung der Aufzeichnung aller Unregelmäßigkeiten, Störungen und Strafen;
- xi) Mitteilung aller Unregelmäßigkeiten und Strafen an den Schießdirektor.

### 5.2.4 Zielverantwortliche

Der Zielverantwortliche muss:

- i) die Zielscheiben vor dem Wettkampf vorbereiten;
- ii) den Schießdirektor während des gesamten Wettkampfes unterstützen;
- iii) bei der Pistolentestung unterstützen und den Ausrüstungskontrolleuren helfen.

### 5.2.5 Schießrichter

Der Schießdirektor muss einen Schießrichter für jeden Schießstand in Kategorie A und einen Schießrichter pro 2 Schießstände in allen anderen Wettbewerben ernennen. Die Schießrichter sind verantwortlich für:

- i) Beobachtung aller abgefeuerten Schüsse;
- ii) die Sicherstellung, dass jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin, der/die eine Laserpistole verwendet, mit der Pistole den Aufnahmetisch zwischen jedem Schuss berührt;
- iii) die Überprüfung der Sicherheit der Pistolen nach jeder Schießserie. Eine Laserpistole ist sicher, wenn sie unberührt und nach vorne gerichtet auf dem Schießtisch liegt
- iv) die unverzügliche Information des Schießdirektors über Verstöße gegen die Regeln;
- v) die Anwendung und in Zusammenarbeit mit dem Schießstandleiter Kontrolle aller 10 Sekunden Strafen, die gegen einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin an seinem/ihrem Schießstand verhängt werden;
- vi) bei allen Pistolenmodellen starten der Stoppuhr beim ersten Schussversuch. Der Schießrichter muss den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin informieren, wenn die Ziellichter den ersten Schuss nicht anzeigen. Der Schießrichter muss den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin 5 Sekunden vor Ablauf der 50-Sekunden-Frist informieren mit der Ansage "Position XX noch 5 Sek." und gibt dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin den Befehl "Position XX GO", wenn die 50-Sekunden-Frist abgelaufen ist.

### 5.2.6 Laufdirektor

Der stellvertretende Laser-Run-Direktor für das Laufen (der Laufdirektor) ist verantwortlich für:

- i) die Ernennung und Koordinierung der Aktivitäten aller Verantwortlicher im Laufbereich: Kursrichter, Standaufsicht, Starter, stellvertretender Starter, Starterassistenten, Zielrichter, Zeitnehmer, Schreiber, Sprecher, Strafraumrichter;
- ii) Aufsicht über den Bau der Laufstrecke und die Durchführung der Veranstaltung;
- iii) Sicherstellung, dass der Kurs oder die Strecke und die gesamte Ausrüstung, einschließlich Marketing Banner, den UIPM-Regeln entsprechen;
- iv) Sicherstellung der Einhaltung der UIPM-Regeln. Der Laufdirektor ist befugt Fünfkämpfer/Fünfkämpferinnen oder andere Personen, die gegen diese Regeln verstoßen, zu bestrafen;
- v) die Ernennung von Sonderrichtern zur Koordinierung der Anwendung der Sanktionen im Startbereich, Schießplatzstrafen und im letzten Straf-Stopp-Bereich.

#### 5.2.7 Kursrichter

Die Kursrichter sind Assistenten des Laufdirektors. Sie sind nicht befugt, endgültige Entscheidungen zu treffen. Sie werden vom Laufdirektor so platziert, dass sie das Laufen am besten genau beobachten können. Im Falle eines Fouls, einer Abweichung vom Kurs, unbefugter Hilfeleistung oder eines Verstoßes gegen diese Regeln durch irgendjemanden hat er dies dem Laufdirektor unverzüglich mündlich und später schriftlich mitzuteilen.

#### 5.2.8 Standaufsicht

Die Standaufsicht hat die volle Verantwortung für den Start-/Zielbereich und den Schießstand. Die Standaufsicht darf keine anderen Personen als die Offiziellen und konkurrierenden Fünfkämpfer diesen Bereich betreten oder dort verbleiben lassen. Die Standaufsicht kann von einem oder mehreren Assistenten unterstützt werden.

#### 5.2.9 Starter

Der Starter hat die volle Kontrolle über die Fünfkämpfer, während sie auf ihren Markierungen stehen und ist der alleinige Kampfrichter für alle Dinge, die mit dem Start des Rennens zusammenhängen. Der Starter ist verantwortlich für Synchronisation der eigenen Uhr, der Uhren der Zeitnehmer und der stellvertretenden Starter und für das Geben des Startsignals an die ersten Fünfkämpfer, wenn sie starten sollen, und die Information an sie vor dem Start hinsichtlich der verbleibenden Zeit vor dem Start. Der Starter wird Strafen für Fehlstarts verhängen und den Laufdirektor informieren, der wiederum den Sprecher informiert.

#### 5.2.10 Stellvertretender Starter

Die stellvertretenden Starter, einer für jede Startlinie, stehen unter der Aufsicht des Starters. Stellvertretende Starter dürfen keinen Körperkontakt mit den Fünfkämpfern haben. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin pünktlich startet.

#### 5.2.11 Starter-Assistenten

Die Starter-Assistenten, einer für jede Startlinie, müssen die Fünfkämpfer in den Startbahnen überprüfen und sicherstellen, dass die Fünfkämpfer in der richtigen Reihenfolge aufgestellt sind, zur richtigen Zeit, mit der richtigen Kleidung, mit dem richtigen Namen und dem richtigen nationalen Code, und mit korrekt befestigten Nummern vorne und hinten. Jeder Verstoß gegen diese Regeln ist unverzüglich dem Laufdirektor zu melden.

#### 5.2.12 Zielrichter

Die Zielrichter sind dafür verantwortlich, die Ankunftsreihenfolge der Fünfkämpfer im Ziel zu registrieren. Es werden zwei Gruppen von zwei unabhängig arbeitenden Richtern benötigt.



### 5.2.13 Zeitnehmer

Die Zeitnehmer müssen ihre Stoppuhren oder manuell betätigte elektronische Zeitmesser mit oder ohne Digitalanzeige verwenden. Alle diese Zeitmessgeräte werden im Sinne dieser Regeln als "Uhren" bezeichnet. Unabhängig davon, ob automatische Zeitmessung verwendet wird oder nicht, sollte es immer drei Zeitnehmer geben, von denen einer der Hauptzeitnehmer sein soll. Ihre Aufgabe ist es, die Zeiten der Fünfkämpfer zu erfassen.

### 5.2.14 Sprecher

Der Sprecher ist dafür verantwortlich, die Öffentlichkeit über die Namen und Nummern der am Laser-Run teilnehmenden Fünfkämpfer und andere relevante Informationen zu informieren, wie z.B. Zwischenzeiten. Der Sprecher muss den ersten Teil des Countdowns bis zum Beginn der Veranstaltung bis zu einer Minute vor dem Start verbreiten, wonach der Countdown unter der Kontrolle des Starters steht. Die Ergebnisse (Platzierung, Zeiten und Punkte) müssen zum frühestmöglichen Zeitpunkt nach Erhalt der Information bekannt gegeben werden.

### 5.2.15 Strafrichter

Im letzten Straf-Ableistebereich bleiben zwei Kampfrichter in dem speziellen Bereich, der sich zwischen 400 und 600 m nach dem Ende des Schießstandes befindet, bereit, Strafen zu verhängen, die nicht an der Schießstation verhängt werden können.

### 5.2.16 Ausrüstungs-Kontrolleur

Die Ausrüstungskontrolleure müssen die Laserschießausrüstung unter Anleitung eines UIPM-Laserexperten inspizieren, messen und verifizieren und die Waffen und andere Schießausrüstung und -kleidung testen.

## 5.3 Organisation und Zeitplan der Veranstaltung

### 5.3.1 Allgemeine Aspekte

Wettkampfmateriale/-ausrüstung und Bekleidung umfasst alle Materialien, Ausrüstung, Wettkampfkleidung, die der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin während des Laser-Runs benutzt. Diese Materialien, einschließlich jeglicher Werbung, müssen vor dem Wettbewerb kontrolliert werden.

- i) Ausrüstungskontrollen können vor dem Wettbewerb organisiert werden. Pistolen können am Tag vor dem Wettkampf getestet und kontrolliert werden. Die Pistolen werden vom LOC aufbewahrt oder bis zum Aufwärmen versiegelt. Zufällige Pistolentests können direkt im Anschluss an den Laser-Run durchgeführt werden. Für UIPM Kategorie "A" Wettbewerbe sind sie obligatorisch.
- ii) Die UIPM stellt die entsprechenden Laser-Testgeräte zur Verfügung, das LOC stellt weitere Schieß-Testausrüstung. Solche Pistolentests können einen Tag vor dem Start des Wettbewerbs organisiert werden, getrennt für jedes Geschlecht, und/oder nach dem Wettbewerb. Alle technischen Parameter entsprechend den aktuellen Ausrüstungsvorschriften für den Modernen Fünfkampf können getestet werden. Die Tests nach dem Wettkampf finden sofort nach dem Laser-Run statt. Der Schießstand ist unmittelbar nach dem Schießen zu schließen, nachdem der letzte Athlet seine Schlussrunde begonnen hat. Die zur Inspektion ausgewählten Athleten und / oder 1 (ein) Vertreter können den Testern folgen und während der Inspektion und Prüfung der Pistole anwesend sein.
- iii) Die Fünfkämpfer müssen zur geplanten Zeit bei der Material-/Ausrüstungs- und Bekleidungskontrolle melden, um ihre Ausrüstung überprüfen und markieren zu lassen und ihre Kleidung prüfen zu lassen.
- iv) Pro Fünfkämpfer darf maximal 1 Reservepistole oder -zylinder zum Ausrüstungskontrollbereich zur Inspektion und Markierung mitgebracht werden. Die Reservepistole muss von Beginn an zum Schießstand mitgebracht und dort deponiert werden, eingeschlossen in der dem Athleten/der Athletin zugewiesenen Box an der eigenen Schießstation. Das Bereichs-

personal darf nicht erlauben, dass nach Ablauf der Aufwärmzeit eine Reservepistole hinterlegt wird.

- v) Für die Ausrüstungskontrolle vor der Veranstaltung muss der Ausrüstungskontrollbereich einen vollständigen Satz von Messgeräten und Instrumenten zur Verfügung stellen.
- vi) Wenn eine Pistole nicht mehr funktioniert, kann der Fünfkämpfer eine andere Pistole benutzen, vorausgesetzt, dass diese Reservepistole zuvor im Ausrüstungskontrollbereich geprüft, genehmigt und gekennzeichnet wurde.
- vii) Pistolen werden auf Kaliber, Gewicht, Einzelschuss und Abmessungen geprüft. Alle anerkannten Pistolen sind als wettkampfberechtigt gekennzeichnet. Laserpistolen werden auch gemäß den Parametern gemäß Artikel A.5.8.2 der Ausrüstungsvorschriften 2017 des Modernen Fünfkampfes überprüft.
- viii) Alle zugelassenen Geräte sind mit einem Siegel oder Aufkleber zu kennzeichnen und Kontrollkarte zu dokumentieren. Der Ausrüstungskontrollbereich muss den Namen des Fünfkämpfers, die Marke (Hersteller), den Typ und die Seriennummer der Pistole notieren. Diese Genehmigung gilt nur für die jeweilige Veranstaltung. Für den Fall von Lasercontainern sollte das Siegel/Aufkleber so angebracht werden, dass der Lasercontainer nach dem Gerätetest nicht mehr beeinflusst werden kann.
- ix) Nach der Zulassung darf die Pistole nicht mehr verändert oder vor oder während der Veranstaltung in einer Art und Weise angepasst werden, die in Konflikt mit den Laser-Run-Regeln steht, es sei denn, mit Zustimmung und unter der Überwachung des Schießstandleiters.
- x) Nicht genehmigte Änderungen oder Umtausch werden mit einer Strafe belegt. Bei Zweifeln bezüglich einer Änderung muss die Pistole zur erneuten Überprüfung und Genehmigung in den Gerätekontrollbereich zurückgeschickt werden.
- xi) Entsprechendes CO<sub>2</sub> und Luft (Tank oder Kompressor) müssen auf dem Waffenkontrollplatz für die Fünfkämpfer vorhanden sein, die Container mit Luft verwenden (solange diese Container im Einsatz sind).
- xii) Nur während eines Staffeltwettkampfs darf die Pistole eines weiteren teilnehmenden Fünfkämpfers/einer weiteren Fünfkämpferin auf der Tischoberseite des Schießstands gelegt werden. Nur die Fünfkämpfer sind berechtigt, ihre Pistolen aus der Box unter dem Tisch auf die Tischplatte des Schießstandes zu legen.

### 5.3.2 Startreihenfolge

Die Punktzahl jedes Fünfkämpfers/jeder Fünfkämpferin nach den vorherigen Fünfkampfdisziplinen wird addiert. Diese Werte werden in gestaffelte Startzeiten für den Laser-Lauf umgerechnet. Eine Differenz von 1 Fünfkampfpunkt entspricht 1 Sekunde Laufzeit. Der Fünfkämpfer mit den meisten Punkten startet als erster beim Startsignal (0'00") und schießt auf Stand Nr. 1.

### 5.3.3 Die Serien

Der Schießwettbewerb verläuft in Serien. Jede Serie besteht darin, 5 Ziele mit einer unbegrenzten Anzahl von Schüssen in einer maximalen Zeit von 50 Sekunden zu treffen auf ein Ziel mit einer gültigen Trefferzone von 59,5 mm Durchmesser. Wenn nach 50 Sekunden ein oder mehrere Ziele nicht getroffen wurden (oder der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin die gültige Zone nicht 5-mal getroffen hat), kann der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin anfangen zu laufen, ohne bestraft zu werden, sofern die Pistole gemäß Regel 5.4.1 gesichert ist.

### 5.3.4 Feuer frei (Schießstand geöffnet)

- i) Zum Aufwärmen sind mindestens 20 Minuten einzuräumen. Das LOC bestätigt das Format der Aufwärmphase beim Technischen Meeting.
- ii) Der Laser-Run-Direktor bittet die Fünfkämpfer, ihre Schießstationen zu betreten. Jeder Schießstand entspricht der Ausgangsposition des Fünfkämpfers/der Fünfkämpferin. Fünfkämpfer Nr. 1 schießt an Station Nr. 1, Fünfkämpfer Nr. 2 schießt an Station Nr. 2 und so weiter.
- iii) Die Aufwärmphase beginnt nach dem entsprechenden Befehl „Feuer frei“ ("RANGE OPEN") durch den Schießdirektor.

- iv) Ein Trainer pro Athlet darf assistieren, wird aber gebeten, sich während der gesamten Aufwärmphase im Bereich hinter den Kampfrichtern aufzuhalten, um Störungen und Zusammenstöße mit Laufsportlern zu vermeiden. Ein "Einbahnstraßen"-System zur Vermeidung von Störungen und Zusammenstöße mit Laufsportlern ist vorhanden. Auf den Befehl "Trainer verlassen bitte den Schießbereich" („COACHES PLEASE LEAVE THE RANGE“) müssen alle Trainer 10 Minuten vor dem Start den Schießstand räumen.
- v) Während der Aufwärmphase können Fünfkämpfer laufen und eine unbegrenzte Anzahl von Schüssen abgeben. Der Einsatz eines dauerhaften Laserstrahls (für Laserpistolen) ist nur bei in der Aufwärmphase zugelassen.
- vi) An der Schießstation dürfen Fünfkämpfer Wasser und Handtücher benutzen, die unter dem Tisch aufbewahrt werden zusammen mit der Reservepistole und den beim Aufwärmen verwendeten Ferngläsern. Am Schießstand ist keine Videokamera erlaubt. Während des eigentlichen Wettkampfs muss der Tisch von allen anderen Gegenständen befreit werden, bis auf die Pistole des Athleten und dem bereitgestellten Schutzpolster.
- vii) Der Schießdirektor informiert die Fünfkämpfer über die letzten 5 Minuten, die letzte Minute und 30 Sekunden der Schießaufwärmzeit.
- viii) Nach dem Aufwärmen und vor dem Start müssen sich die Pistolen an der zugeordneten Schießstation befinden. Die Reservepistole muss sich in der Box unter dem Tisch befinden.
- ix) Während der Aufwärmphase können Trainer helfen und mit den Fünfkämpfern kommunizieren von einem speziell gekennzeichneten Bereich für Trainer außerhalb der Schießstände und der Laufstrecke.
- x) Die Aufwärmphase des Schießens muss 3 Minuten vor dem Start des Laser-Runs beendet werden und die Fünfkämpfer müssen zur Startlinie des Laser-Runs gehen.

## 5.4 Die Durchführung des Wettkampfes

### 5.4.1 Besondere Sicherheitsbestimmungen

- i) Die Sicherheitsbestimmungen sind vom LOC in Übereinstimmung mit den jeweiligen nationalen Gesetzen des veranstaltenden Landes festzulegen. Das LOC ist dafür zuständig, alle Veranstaltungsteilnehmer über diese Regeln zu informieren und für deren Anwendung zu sorgen.
- ii) Die Sicherheit aller Veranstaltungsteilnehmer und Zuschauer erfordert Selbstdisziplin, sorgfältige Beachtung der Pistolenhandhabung und Vorsicht von allen Beteiligten bei der Bewegung im Wettkampfbereich. Es liegt in der Verantwortung der Fünfkämpfer und Mannschaftsvertreter, sicherzustellen, dass sie mit ihren Pistolen sicher und effizient umgehen.
- iii) Die UIPM TD/NTBs, der Schießdirektor oder die Schießstandleiter können den Laser-Run im Interesse der Sicherheit jederzeit stoppen. Fünfkämpfer und Mannschaftsoffizielle müssen sofort alle Situationen melden, die gefährlich sein könnten oder einen Unfall verursachen können. Wenn die Pistole nicht auf dem Schießplatz liegt, muss sie sich immer in ihrer Box befinden.
- iv) Pistolen dürfen nur am Schießstand und erst nach dem Befehl „Feuer frei“ ("Range Open") geladen werden.
- v) Wenn der Befehl "STOP" gegeben wird, müssen alle Fünfkämpfer mit dem Schießen aufhören und die Pistole in eine sichere Richtung auf den Tisch legen, nicht gespannt und unberührt.
- vi) Nach dem letzten Schuss jeder Schießserie muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin vor dem Verlassen des Schießplatzes sicherstellen, dass sich die Pistole im abgesicherten Modus befindet. Laserpistolen sind automatisch im "abgesicherten Modus" (der Schuss kann nicht ausgelöst werden), wenn der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin nicht "nachgeladen" (den Trigger zurückgesetzt) hat.

#### 5.4.2 Der Start

- i) Der Handicap-Start muss mit drei Starttoren erfolgen: zwei Tore A und B und ein zusätzliches Straf-Starttor. Die Startlinie für das Laufen wird durch eine 5 cm breite, weiße Linie auf dem Boden gekennzeichnet.
- ii) Fünfkämpfer mit einem Handicap mehr als 2 Minuten nach den vorangegangenen Veranstaltungen beginnen mit einem Massenstart nach 2:00 Minuten.
- iii) Der Laser-Run hat einen versetzten Start zu Beginn des Wettbewerbs (und startet von der Schusslinie für Fünfkämpfer, denen es nicht gelingt, die Schießserie nach 50 Sekunden erfolgreich zu beenden).
- iv) Im Falle eines Fehlstarts von der Schusslinie gelten die gleichen Regeln wie für einen Fehlstart: 10 Sekunden Strafe für einen Fehlstart und der Disqualifikation in dem Fall eines eklatanten Versuchs, zu früh zu beginnen.
- v) Die Fünfkämpfer sind dafür verantwortlich, ihre eigene Startzeit zu kennen, pünktlich an der Startlinie zu sein und rechtzeitig zu starten.
- vi) Der Ansager kündigt "10 Minuten" und "5 Minuten" vor dem Start des Laser-Runs an. Unter dem Kommando des Laser-Run Direktors wird der Ansager das Aufwärmen an dem Schießstand für beendet erklären. Alle Fünfkämpfer müssen sich im Startbereich befinden und die Starter/Starterassistenten werden die Fünfkämpfer aufstellen. Eine Minute vor dem Start müssen alle Fünfkämpfer an den entsprechenden Schranken in der Reihenfolge ihrer Startzeit versammelt sein.
- vii) Der Starter meldet - "Eine Minute bis zum Start"; "30 Sekunden", "20 Sekunden". und "10 Sekunden bis zum Start." Nachdem das OK von den Zeitnehmern und dem Laser-Run-Direktor gegeben wurde, wird der Starter zu dem ersten Fünfkämpfer "Take your marks", sagen, gefolgt vom Startsignal. Die gesamte Zeitmesstechnik startet beim Startsignal. Im Startbereich muss eine Startuhr so platziert werden, dass sie von der Startlinie und von den Zeitnehmern leicht lesbar ist. Die Startzeit für den ersten Fünfkämpfer wird '00.00' sein. Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin Nr. 1 beginnt zu der Zeit '00.00'. Fünfkämpfer/Fünfkämpferin Nr. 2 beginnt bei 'x' Sekunden, abhängig von der Punktdifferenz zu diesem Zeitpunkt, und so weiter.
- viii) Fünfkämpfer müssen eine kurze Strecke (ca. 20 Meter) zum Schießstand laufen und die erste Schießserie mit 5 Zielen starten.

#### 5.4.3 Fehlstart

- i) Der Starter/Sprecher muss den Fünfkämpfern und den Zuschauern unverzüglich mitteilen, wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin zu früh gestartet ist, und sie über ihren Fehlstart informieren.
- ii) Verspätet beginnende Fünfkämpfer werden nicht bestraft, aber ihre Zeit wird von dem Moment an genommen, an dem sie gemäß der Startliste hätten starten sollen.
- iii) Ein Fehlstart tritt auf, wenn ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin die Startlinie vor der offiziellen Startzeit kreuzt oder berührt. Vor dem Start müssen beide Füße hinter der Startlinie stehen.

#### 5.4.4 Schießserien

- i) Jeder Fünfkämpfer/jede Fünfkämpferin muss immer seine/ihre zugewiesene Schießstation benutzen. Jedes Team muss immer die gleichen Ziele verwenden.
- ii) Die Fünfkämpfer sind für das Schießen auf das richtige Ziel verantwortlich.
- iii) Der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin muss mit beiden Füßen auf dem Boden stehen, frei und ohne den Tisch mit irgendeinem Körperteil zu berühren, vollständig innerhalb des Schießstands. Andernfalls werden für jeden Verstoß 10 Punkte Strafe verhängt. Die gesamte Pistole darf nur mit einer Hand gehalten und abgefeuert werden. Die unbewaffnete Hand darf den bewaffneten Arm oder die Hand nicht unterstützen. Andernfalls wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin eliminiert.
- iv) Die Pistole muss den Tisch zwischen jedem Schuss berühren, ansonsten wird der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin bestraft.

- v) Erst nach erfolgreichem Abschluss jeder Schießserie, oder wenn 50 Sekunden abgelaufen sind, darf der Fünfkämpfer anfangen zu laufen. Nach der letzten Serie muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin die Lauf-Ziellinie überqueren.
- vi) Störungen werden nicht berücksichtigt. Sollte eine Pistole nicht mehr funktionieren, kann der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin die Reservepistole oder einen anderen Zylinder verwenden, der ebenfalls von der Sektion Gerätekontrolle genehmigt worden sein muss. Wenn ein Schuss aufgrund einer Fehlfunktion nicht abgefeuert wurde, kann der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin ohne Unterbrechung die Reservepistole verwenden. Wenn die Reservepistole auch nicht funktioniert, muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin an der Schießstation warten, bis die 50-Sekunden-Schießzeit abgelaufen ist, bevor er/sie mit dem Laufen beginnt.
- vii) Reservescheiben können verwendet werden, aber der Athlet benötigt die Erlaubnis vom Schießstandleiter/TD, um zu einem Reserveziel zu wechseln.

#### 5.4.5 Die Laufstrecke

- i) Die Fünfkämpfer müssen der Strecke vom Überqueren der Startlinie an folgen, ebenfalls beim Betreten des Schießstands für jede Schießserie, und nach Abschluss des Schießens die Ziellinie überqueren.
- ii) Bei Benachrichtigung durch einen Kampfrichter und Ankündigung durch den Lautsprecher muss der Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin anhalten und für die angegebene Zeit im "letzten Straf-Ableistebereich" bleiben.
- iii) Während des Rennens darf kein Fünfkämpfer/keine Fünfkämpferin körperliche Hilfe oder Erfrischungen annehmen. In Ausnahmefällen kann dies zugelassen werden, wenn dies vom Wettkampfleiter, Laser-Run-Direktor und dem Technischen Delegierten beschlossen wird. Laufen durch einen Nicht-Wettkämpfer mit oder hinter einem Fünfkämpfer/einer Fünfkämpferin kann unautorisierte Hilfe sein. Eine direkte (spontane) ärztliche Untersuchung durch amtliches medizinisches Personal während des Ablaufs der Veranstaltung und eine mündliche oder sonstige Kommunikation von einer Person, die nicht am Rennen teilnimmt, ist keine unbefugte Hilfe.
- iv) Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin/ein Team muss den Kurs beenden.

#### 5.4.6 Das Ziel

Die letzten 30 Meter sollen gerade und für TV-Kameras und Zuschauer gut sichtbar sein. Die Ziellinie wird durch eine 5 cm breite weiße Linie auf dem Boden gekennzeichnet. Fünfkämpfer werden in der Reihenfolge gestoppt und platziert, in der ein beliebiger Teil ihres Rumpfes (beschrieben durch Kopf, Hals, Armen, Beinen, Händen oder Füßen) die vertikale Ebene oberhalb der ersten Kante der Ziellinie erreicht.

#### 5.4.7 Zeitnahme

Die Zeiten für alle Vollender des Kurses werden aufgezeichnet. Drei alternative Methoden der Zeitmessung werden als offiziell anerkannt: Manuelle Zeitmessung; Vollautomatische Zeitmessung, die von einem Foto Finish System erzielt wird; Zeitmessung durch ein Transpondersystem. In der Kategorie "A" ist die manuelle Zeitmessung nicht erlaubt.

Wenn eine automatische Richt- und Zeitmessanlage vorhanden ist, muss diese zur Bestimmung des Siegers, der Platzierungen und der Zeiten für jeden Athleten verwendet werden. Die so ermittelten Ergebnisse und Zeiten haben Vorrang vor den Entscheidungen der Zeitnehmer. Im Falle einer Panne oder eines mechanischen Fehlers haben die Entscheidungen der Zeitnehmer Vorrang und es muss auf alle manuell erfassten Zeiten Bezug genommen werden. In allen Wettbewerben der Kategorie "A" ist die Videoaufzeichnung im Ziel obligatorisch.

- i) Manuelle Zeitmessung:
  - a) Die Zeitnehmer müssen wenn möglich in einer Linie mit dem Ziel stehen.
  - b) Zeitnehmer müssen handbetätigte elektronische Stoppuhren mit digitalen Anzeigen benutzen.



- c) Drei offizielle Zeitnehmer (einer davon ist der Chefzeitnehmer) werden alle Athleten stoppen.
  - d) Jeder Zeitnehmer handelt unabhängig und ohne seine Uhr einem anderen zu zeigen oder seine Zeit mit einer anderen Person zu besprechen; er muss seine Zeit auf dem offiziellen Formular notieren und nach der Unterzeichnung an den Chefzeitnehmer übergeben, der die Uhren untersuchen kann, um die gemeldeten Zeiten zu überprüfen.
  - e) Bei allen Rennen mit manueller Zeitmessung sind die Zeiten zu lesen und mit exakten Zehntelsekunden aufzuzeichnen.
  - f) Wenn nach der oben angegebenen Verfahrensweise zwei der drei Uhren übereinstimmen und die dritte nicht, ist die von den beiden aufgezeichnete Zeit die offizielle Zeit. Wenn alle drei Uhren nicht übereinstimmen, ist die mittlere Zeit offiziell. Wenn nur zwei Zeiten zur Verfügung stehen und sie nicht übereinstimmen, ist die größere Zeit offiziell.
  - g) Der Chefzeitnehmer, der in Übereinstimmung mit den genannten Regeln handelt, entscheidet über die offizielle Zeit für jeden Athleten und liefert das Ergebnis zur Verteilung.
- ii) Vollautomatische Zeitmessung durch ein Fotofinish-System:
- a) Vollautomatisches Zeit- und Fotofinish-System mit UIPM-Zulassung sollte bei allen olympischen Wettkämpfen eingesetzt werden. Es soll automatisch durch den Starter gestartet werden.
  - b) Das System muss das Ziel durch eine Kamera mit vertikalem Schlitz aufnehmen, positioniert in der Verlängerung der Ziellinie, so dass eine kontinuierliche Darstellung erzeugt wird. Das Bild muss außerdem synchronisiert sein mit einer einheitlich markierten Zeitskala eingeteilt in 1/100stel Sekunden.
  - c) Die Platzierung der Athleten sollte aus dem Bild zu erkennen sein durch einen Cursor mit einer Ableselinie senkrecht zur Zeitskala.
  - d) Das System muss automatisch die Endzeiten der Fünfkämpfer ermitteln und aufzeichnen und muss in der Lage sein, ein gedrucktes Bild zu erzeugen, das die Zeit eines jeden Fünfkämpfers anzeigt.
  - e) Es sollten mindestens zwei Fotofinish-Kameras im Einsatz sein, eine auf jeder Seite. Vorzugsweise sollten diese Zeitmesssysteme technisch gesehen unabhängig sein, d.h. mit verschiedenen Netzteilen und Aufzeichnungen.
  - f) Der Laufdirektor bestimmt die Platzierung der Fünfkämpfer und ihre offiziellen Zeiten. Er stellt sicher, dass diese Ergebnisse korrekt in das Wettkampf-Ergebnissystem eingegeben oder übertragen und an das Ergebnisteam übermittelt werden.
  - g) Die Zeiten des Foto-Finish-Systems gelten als offiziell, es sei denn, der zuständige Kampfrichter entscheidet aus irgendeinem Grund, dass sie offensichtlich ungenau sein müssen. Wenn dies der Fall ist, sind die Zeiten der Backup-Zeitnehmer offiziell, wenn möglich angepasst auf der Grundlage von Informationen über die Zeitintervalle, die das Foto Finish-Bild ergeben. Solche Backup-Zeitnehmer müssen ernannt werden, wenn die Möglichkeit besteht, dass das Zeitmess-System versagt. Wurde eine Startfolge "gebrochenes Handicap" verwendet, so ist dies bei der Erstellung der Endplatzierungen und der Endergebnisliste zu berücksichtigen.
  - h) Die Zeiten werden wie folgt aus dem Foto Finish-Bild gelesen und aufgezeichnet: die Zeit wird auf eine Hundertstelsekunde genau gelesen und auf eine Zehntelsekunde aufgezeichnet.
- iii) Zeitmessung durch ein Transpondersystem:
- a) Keines der Geräte, die am Start, entlang der Strecke oder an der die Ziellinie verwendet werden, sollte ein wesentliches Hindernis oder eine Barriere beim Vorankommen eines Fünfkämpfers/einer Fünfkämpferin sein.
  - b) Das Gewicht des Transponders und seines Gehäuses, das auf der Kleidung der Fünfkämpfer, dem Brustlatz oder dem Schuh getragen wird, ist nicht signifikant.
  - c) Das System wird mit der Starterpistole gestartet oder mit dem Startsignal synchronisiert.
  - d) Das System erfordert keine Maßnahmen eines Athleten während des Wettkampfes, am Ziel oder zu einem beliebigen Zeitpunkt der Ergebnisverarbeitung.
  - e) Die Auflösung beträgt eine Zehntelsekunde (d.h. es kann Athleten trennen, die das Ziel mit 1/10 Sekunde Abstand erreichen). Für alle Rennen wird die Zeit bis zum 1/10 einer Sekunde und auf die ganze Sekunde aufgezeichnet.

f) Bei Verwendung von Transpondern an den Füßen gilt weiterhin Artikel 5.4.7.

## 5.5 Wertung

500 moderne Fünfkampfpunkte werden für das Erreichen der folgenden Zeiten vergeben  $\pm 1$  Punkt für jede Sekunde schneller oder langsamer.

	Einzel		Staffel	
	Distanz	500 Punkte	Distanz	500 Punkte
Senioren, Junioren U 19	3200 m	13'20''	3200 m	13'20''
U 17	2400 m	10'30''	3200 m	13'20''
U15	1600 m	7'40''	1600 m	7'40''
U 13	800 m	5'20''	800 m	5'20''
U 11	400 m	4'00''	800 m	5'20''
U 9	400 m	4'00''	800 m	5'20''

## 5.6 Verstöße und Strafen

5.6.1 Ein Fünfkämpfer oder ein Team wird bei folgenden Verstößen mit einer Zeitstrafe von jeweils zehn Sekunden bestraft:

- i) Verstöße gegen die Bekleidungsvorschriften;
- ii) Änderung der Abmessungen der Startnummern;
- iii) ein Fehlstart;
- iv) die Pistole nach dem Aufwärmen und nach jeder Schießserie\* nicht mehr sicher auf den Tisch platzieren;
- v) den Aufnahmetisch nicht zwischen jedem Schuss\* berühren; vor dem Aussprechen einer solchen Strafe muss eine Verwarnung ausgesprochen werden. Der jeweilige Kampfrichter und Schießstandleiter müssen eine Genehmigung vom TD am Schießstand haben, bevor eine solche Strafe verhängt werden kann. Diese Strafe wird für jeden Verstoß nach der ersten Verwarnung verhängt.
- vi) wenn sich ein Trainer beim Aufwärmen außerhalb des vorgesehenen Trainerbereichs befindet und einem Fünfkämpfer/einer Fünfkämpferin hilft: beim ersten Mal eine Warnung. Jeder weitere Verstoß eine 10-Sekunden-Strafe für den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin;
- vii) Zum zweiten Mal die Pistole(n) vor Beginn der offiziellen Aufwärmphase aus der Schachtel entfernen. Der erste Verstoß führt zu einer Verwarnung;
- viii) nicht frei stehen, ohne den Tisch zu berühren, mit beiden Füßen am Boden innerhalb des Schießstandes; vor der Verhängung einer solchen Strafe muss eine Verwarnung erfolgen.

5.6.2 Ein Fünfkämpfer oder Team wird eliminiert für:

- i) Nichtbeendigung des Kurses;
- ii) bewusste oder unbeabsichtigte Abweichung von dem Kurs, wodurch nach Ansicht des Kursrichters ein materieller Vorteil erlangt wurde;
- iv) nicht autorisierte Hilfe, sofern dies nicht zu einer Disqualifikation führt;
- v) Nutzen einer nicht zugelassenen Pistole;
- vi) Schießen auf das falsche Ziel;
- vii) auf Anweisung eines Offiziellen nicht am letzten Straf-Ableistebereich anzuhalten;
- vii) Nutzen eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfserie und/oder Audio-kommunikation außerhalb der Vorbereitungs- und Aufwärmzeit;
- viii) das Halten der Pistole mit zwei Händen oder das Stützen des bewaffneten Arms.
- ix) falscher Wechsel bei den Staffeln;
- x) Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne dass jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen wurde\*;  
4 grüne Ampeln  $\rightarrow$  Eliminierung

\* Diese Strafen werden am Schießstand vollzogen, mit Ausnahme der letzten Schießserie, wo sie im letzten Straf-Ableistebereich vollzogen werden.

#### 5.6.3 Ein Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin oder ein Team wird disqualifiziert für:

- i) das Modifizieren oder Anpassens einer amtlich zugelassenen Pistole, so dass sie gegen die Regeln verstößt;
- ii) Austausch der Pistole unter Verletzung der Regeln;
- iii) einen eklatanten Versuch, zu früh zu beginnen;
- iv) einen anderen Fünfkämpfer anrumpeln, überqueren oder blockieren, um sein Vorankommen zu behindern.
- v) Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen zu haben\*;  
3 (oder weniger) grüne Lichter → Disqualifikation (gilt als eklatanter Versuch, zu früh anzufangen)

\* Diese Strafen werden am Schießstand vollzogen, mit Ausnahme der letzten Schießserie, wo sie im letzten Straf-Ableistebereich vollzogen werden.

## Teil B: Anlagen

### Anlage 5 A Tabelle der Sanktionen

Verstöße	Artikel	Strafe		
		1. Verstoß	Nachfolgende	Vollzug am *
Verstöße gegen die Bekleidungs Vorschriften	5.6.1 i	10´		PG
Änderung der Abmessungen der Startnummern	5.6.1 ii	10´		PG
ein Fehlstart	5.6.1 iii	10´		SL
die Pistole nach dem Aufwärmen und nach jeder Schiessserie nicht mehr sicher auf den Tisch platzieren	5.6.1 iv	10´	10´	SL od. LPA
den Aufnahmetisch nicht zwischen jedem Schuss berühren	5.6.1 v	Verwarnung	10´	SL od. LPA
Trainerunterstützung beim Aufwärmen außerhalb des ausgezeichneten Trainerbereiches	5.6.1 vi	Verwarnung	10´	PG
Die Pistolen nicht in der Box haben, bevor die offizielle Aufwärmphase startet	5.6.1 vii	Verwarnung	10´	PG
nicht frei stehen, ohne den Tisch zu berühren, mit beiden Füßen am Boden	5.6.1 viii	Verwarnung	10´	SL od. LPA
Nichtbeendigung des Kurses	5.6.2 i	Eliminierung		
bewusste oder unbeabsichtigte Abweichung von dem Kurs	5.6.2 ii	Eliminierung		
nicht autorisierte Hilfe	5.6.2 iii	Eliminierung		
Nutzen einer nicht zugelassenen Pistole	5.6.2 iv	Eliminierung		
Schießen auf das falsche Ziel	5.6.2 v	Eliminierung		
auf Anweisung eines Offiziellen nicht am letzten Straf-Ableistebereich anzuhalten	5.6.2 vi	Eliminierung		
Nutzen eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfsreihe und/oder Audio-kommunikation außerhalb der Vorbereitungs- und Aufwärmzeit	5.6.2 vii	Eliminierung		
das Halten der Pistole mit zwei Händen oder das Stützen des bewaffneten Arms	5.6.2 viii	Eliminierung		
falscher Wechsel bei den Staffeln	5.6.2 ix	Eliminierung		
Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne dass jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen wurde, bei nur 4 grünen Lichtern	5.6.2 x	Eliminierung		
das Modifizieren oder Anpassens einer amtlich zugelassenen Pistole	5.6.3 i	Disqualifikation		
Austausch der Pistole gegen eine nichtzugelassene Pistole	5.6.3 ii	Disqualifikation		
einen eklatanten Versuch, zu früh zu beginnen	5.6.3 iii	Disqualifikation		
einen anderen Fünfkämpfer anrempeln, überqueren oder blockieren	5.6.3 iv	Disqualifikation		
Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen zu haben; 3 (oder weniger) grüne Lichter	5.6.3 v	Disqualifikation		

\* PG – Straf-Starttor; SL – Schusslinie; LPA – letzter Straf-Ableistebereich

Die Strafen für die Verstöße von 5.6.1 iv und viii werden, wenn sie in der dritten Schießserie begangen werden, im letzten Strafraum vollzogen.

Anlage 5 B1 Punkte Tabelle Laser-Run

Einzelrennen: Senioren, Junioren, U 19; Staffeln: Senioren, Junioren, U 19, U 17

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>10:00</u>	700	<u>10:40</u>	660	<u>11:20</u>	620	<u>12:00</u>	580	<u>12:40</u>	540	<u>13:20</u>	500
10:01	699	10:41	659	11:21	619	12:01	579	12:41	539	13:21	499
10:02	698	10:42	658	11:22	618	12:02	578	12:42	538	13:22	498
10:03	697	10:43	657	11:23	617	12:03	577	12:43	537	13:23	497
10:04	696	10:44	656	11:24	616	12:04	576	12:44	536	13:24	496
10:05	695	10:45	655	11:25	615	12:05	575	12:45	535	13:25	495
10:06	694	10:46	654	11:26	614	12:06	574	12:46	534	13:26	494
10:07	693	10:47	653	11:27	613	12:07	573	12:47	533	13:27	493
10:08	692	10:48	652	11:28	612	12:08	572	12:48	532	13:28	492
10:09	691	10:49	651	11:29	611	12:09	571	12:49	531	13:29	491
<u>10:10</u>	690	<u>10:50</u>	650	<u>11:30</u>	610	<u>12:10</u>	570	<u>12:50</u>	530	<u>13:30</u>	490
10:11	689	10:51	649	11:31	609	12:11	569	12:51	529	13:31	489
10:12	688	10:52	648	11:32	608	12:12	568	12:52	528	13:32	488
10:13	687	10:53	647	11:33	607	12:13	567	12:53	527	13:33	487
10:14	686	10:54	646	11:34	606	12:14	566	12:54	526	13:34	486
10:15	685	10:55	645	11:35	605	12:15	565	12:55	525	13:35	485
10:16	684	10:56	644	11:36	604	12:16	564	12:56	524	13:36	484
10:17	683	10:57	643	11:37	603	12:17	563	12:57	523	13:37	483
10:18	682	10:58	642	11:38	602	12:18	562	12:58	522	13:38	482
10:19	681	10:59	641	11:39	601	12:19	561	12:59	521	13:39	481
<u>10:20</u>	680	<u>11:00</u>	640	<u>11:40</u>	600	<u>12:20</u>	560	<u>13:00</u>	520	<u>13:40</u>	480
10:21	679	11:01	639	11:41	599	12:21	559	13:01	519	13:41	479
10:22	678	11:02	638	11:42	598	12:22	558	13:02	518	13:42	478
10:23	677	11:03	637	11:43	597	12:23	557	13:03	517	13:43	477
10:24	676	11:04	636	11:44	596	12:24	556	13:04	516	13:44	476
10:25	675	11:05	635	11:45	595	12:25	555	13:05	515	13:45	475
10:26	674	11:06	634	11:46	594	12:26	554	13:06	514	13:46	474
10:27	673	11:07	633	11:47	593	12:27	553	13:07	513	13:47	473
10:28	672	11:08	632	11:48	592	12:28	552	13:08	512	13:48	472
10:29	671	11:09	631	11:49	591	12:29	551	13:09	511	13:49	471
<u>10:30</u>	670	<u>11:10</u>	630	<u>11:50</u>	590	<u>12:30</u>	550	<u>13:10</u>	510	<u>13:50</u>	470
10:31	669	11:11	629	11:51	589	12:31	549	13:11	509	13:51	469
10:32	668	11:12	628	11:52	588	12:32	548	13:12	508	13:52	468
10:33	667	11:13	627	11:53	587	12:33	547	13:13	507	13:53	467
10:34	666	11:14	626	11:54	586	12:34	546	13:14	506	13:54	466
10:35	665	11:15	625	11:55	585	12:35	545	13:15	505	13:55	465
10:36	664	11:16	624	11:56	584	12:36	544	13:16	504	13:56	464
10:37	663	11:17	623	11:57	583	12:37	543	13:17	503	13:57	463
10:38	662	11:18	622	11:58	582	12:38	542	13:18	502	13:58	462
10:39	661	11:19	621	11:59	581	12:39	541	13:19	501	13:59	461

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>14:00</u>	460	<u>14:40</u>	420	<u>15:20</u>	380	<u>16:00</u>	340	<u>16:40</u>	300	<u>17:20</u>	260
14:01	459	14:41	419	15:21	379	16:01	339	16:41	299	17:21	259
14:02	458	14:42	418	15:22	378	16:02	338	16:42	298	17:22	258
14:03	457	14:43	417	15:23	377	16:03	337	16:43	297	17:23	257
14:04	456	14:44	416	15:24	376	16:04	336	16:44	296	17:24	256
14:05	455	14:45	415	15:25	375	16:05	335	16:45	295	17:25	255
14:06	454	14:46	414	15:26	374	16:06	334	16:46	294	17:26	254
14:07	453	14:47	413	15:27	373	16:07	333	16:47	293	17:27	253
14:08	452	14:48	412	15:28	372	16:08	332	16:48	292	17:28	252
14:09	451	14:49	411	15:29	371	16:09	331	16:49	291	17:29	251
<u>14:10</u>	450	<u>14:50</u>	410	<u>15:30</u>	370	<u>16:10</u>	330	<u>16:50</u>	290	<u>17:30</u>	250
14:11	449	14:51	409	15:31	369	16:11	329	16:51	289	17:31	249
14:12	448	14:52	408	15:32	368	16:12	328	16:52	288	17:32	248
14:13	447	14:53	407	15:33	367	16:13	327	16:53	287	17:33	247
14:14	446	14:54	406	15:34	366	16:14	326	16:54	286	17:34	246
14:15	445	14:55	405	15:35	365	16:15	325	16:55	285	17:35	245
14:16	444	14:56	404	15:36	364	16:16	324	16:56	284	17:36	244
14:17	443	14:57	403	15:37	363	16:17	323	16:57	283	17:37	243
14:18	442	14:58	402	15:38	362	16:18	322	16:58	282	17:38	242
14:19	441	14:59	401	15:39	361	16:19	321	16:59	281	17:39	241
<u>14:20</u>	440	<u>15:00</u>	400	<u>15:40</u>	360	<u>16:20</u>	320	<u>17:00</u>	280	<u>17:40</u>	240
14:21	439	15:01	399	15:41	359	16:21	319	17:01	279	17:41	239
14:22	438	15:02	398	15:42	358	16:22	318	17:02	278	17:42	238
14:23	437	15:03	397	15:43	357	16:23	317	17:03	277	17:43	237
14:24	436	15:04	396	15:44	356	16:24	316	17:04	276	17:44	236
14:25	435	15:05	395	15:45	355	16:25	315	17:05	275	17:45	235
14:26	434	15:06	394	15:46	354	16:26	314	17:06	274	17:46	234
14:27	433	15:07	393	15:47	353	16:27	313	17:07	273	17:47	233
14:28	432	15:08	392	15:48	352	16:28	312	17:08	272	17:48	232
14:29	431	15:09	391	15:49	351	16:29	311	17:09	271	17:49	231
<u>14:30</u>	430	<u>15:10</u>	390	<u>15:50</u>	350	<u>16:30</u>	310	<u>17:10</u>	270	<u>17:50</u>	230
14:31	429	15:11	389	15:51	349	16:31	309	17:11	269	17:51	229
14:32	428	15:12	388	15:52	348	16:32	308	17:12	268	17:52	228
14:33	427	15:13	387	15:53	347	16:33	307	17:13	267	17:53	227
14:34	426	15:14	386	15:54	346	16:34	306	17:14	266	17:54	226
14:35	425	15:15	385	15:55	345	16:35	305	17:15	265	17:55	225
14:36	424	15:16	384	15:56	344	16:36	304	17:16	264	17:56	224
14:37	423	15:17	383	15:57	343	16:37	303	17:17	263	17:57	223
14:38	422	15:18	382	15:58	342	16:38	302	17:18	262	17:58	222
14:39	421	15:19	381	15:59	341	16:39	301	17:19	261	17:59	221



TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>18:00</u>	220	<u>18:40</u>	180	<u>19:20</u>	140	<u>20:00</u>	100	<u>20:40</u>	60	<u>21:20</u>	20
18:01	219	18:41	179	19:21	139	20:01	99	20:41	59	21:21	19
18:02	218	18:42	178	19:22	138	20:02	98	20:42	58	21:22	18
18:03	217	18:43	177	19:23	137	20:03	97	20:43	57	21:23	17
18:04	216	18:44	176	19:24	136	20:04	96	20:44	56	21:24	16
18:05	215	18:45	175	19:25	135	20:05	95	20:45	55	21:25	15
18:06	214	18:46	174	19:26	134	20:06	94	20:46	54	21:26	14
18:07	213	18:47	173	19:27	133	20:07	93	20:47	53	21:27	13
18:08	212	18:48	172	19:28	132	20:08	92	20:48	52	21:28	12
18:09	211	18:49	171	19:29	131	20:09	91	20:49	51	21:29	11
<u>18:10</u>	210	<u>18:50</u>	170	<u>19:30</u>	130	<u>20:10</u>	90	<u>20:50</u>	50	<u>21:30</u>	10
18:11	209	18:51	169	19:31	129	20:11	89	20:51	49	21:31	9
18:12	208	18:52	168	19:32	128	20:12	88	20:52	48	21:32	8
18:13	207	18:53	167	19:33	127	20:13	87	20:53	47	21:33	7
18:14	206	18:54	166	19:34	126	20:14	86	20:54	46	21:34	6
18:15	205	18:55	165	19:35	125	20:15	85	20:55	45	21:35	5
18:16	204	18:56	164	19:36	124	20:16	84	20:56	44	21:36	4
18:17	203	18:57	163	19:37	123	20:17	83	20:57	43	21:37	3
18:18	202	18:58	162	19:38	122	20:18	82	20:58	42	21:38	2
18:19	201	18:59	161	19:39	121	20:19	81	20:59	41	21:39	1
<u>18:20</u>	200	<u>19:00</u>	160	<u>19:40</u>	120	<u>20:20</u>	80	<u>21:00</u>	40	<u>21:40</u>	0
18:21	199	19:01	159	19:41	119	20:21	79	21:01	39		
18:22	198	19:02	158	19:42	118	20:22	78	21:02	38		
18:23	197	19:03	157	19:43	117	20:23	77	21:03	37		
18:24	196	19:04	156	19:44	116	20:24	76	21:04	36		
18:25	195	19:05	155	19:45	115	20:25	75	21:05	35		
18:26	194	19:06	154	19:46	114	20:26	74	21:06	34		
18:27	193	19:07	153	19:47	113	20:27	73	21:07	33		
18:28	192	19:08	152	19:48	112	20:28	72	21:08	32		
18:29	191	19:09	151	19:49	111	20:29	71	21:09	31		
<u>18:30</u>	190	<u>19:10</u>	150	<u>19:50</u>	110	<u>20:30</u>	70	<u>21:10</u>	30		
18:31	189	19:11	149	19:51	109	20:31	69	21:11	29		
18:32	188	19:12	148	19:52	108	20:32	68	21:12	28		
18:33	187	19:13	147	19:53	107	20:33	67	21:13	27		
18:34	186	19:14	146	19:54	106	20:34	66	21:14	26		
18:35	185	19:15	145	19:55	105	20:35	65	21:15	25		
18:36	184	19:16	144	19:56	104	20:36	64	21:16	24		
18:37	183	19:17	143	19:57	103	20:37	63	21:17	23		
18:38	182	19:18	142	19:58	102	20:38	62	21:18	22		
18:39	181	19:19	141	19:59	101	20:39	61	21:19	21		

Anlage 5 B2 Punkte Tabelle - Einzelrennen: U 17

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>07:10</u>	700	<u>07:50</u>	660	<u>08:30</u>	620	<u>09:10</u>	580	<u>09:50</u>	540	<u>10:30</u>	500
07:11	699	07:51	659	08:31	619	09:11	579	09:51	539	10:31	499
07:12	698	07:52	658	08:32	618	09:12	578	09:52	538	10:32	498
07:13	697	07:53	657	08:33	617	09:13	577	09:53	537	10:33	497
07:14	696	07:54	656	08:34	616	09:14	576	09:54	536	10:34	496
07:15	695	07:55	655	08:35	615	09:15	575	09:55	535	10:35	495
07:16	694	07:56	654	08:36	614	09:16	574	09:56	534	10:36	494
07:17	693	07:57	653	08:37	613	09:17	573	09:57	533	10:37	493
07:18	692	07:58	652	08:38	612	09:18	572	09:58	532	10:38	492
07:19	691	07:59	651	08:39	611	09:19	571	09:59	531	10:39	491
<u>07:20</u>	690	<u>08:00</u>	650	<u>08:40</u>	610	<u>09:20</u>	570	<u>10:00</u>	530	<u>10:40</u>	490
07:21	689	08:01	649	08:41	609	09:21	569	10:01	529	10:41	489
07:22	688	08:02	648	08:42	608	09:22	568	10:02	528	10:42	488
07:23	687	08:03	647	08:43	607	09:23	567	10:03	527	10:43	487
07:24	686	08:04	646	08:44	606	09:24	566	10:04	526	10:44	486
07:25	685	08:05	645	08:45	605	09:25	565	10:05	525	10:45	485
07:26	684	08:06	644	08:46	604	09:26	564	10:06	524	10:46	484
07:27	683	08:07	643	08:47	603	09:27	563	10:07	523	10:47	483
07:28	682	08:08	642	08:48	602	09:28	562	10:08	522	10:48	482
07:29	681	08:09	641	08:49	601	09:29	561	10:09	521	10:49	481
<u>07:30</u>	680	<u>08:10</u>	640	<u>08:50</u>	600	<u>09:30</u>	560	<u>10:10</u>	520	<u>10:50</u>	480
07:31	679	08:11	639	08:51	599	09:31	559	10:11	519	10:51	479
07:32	678	08:12	638	08:52	598	09:32	558	10:12	518	10:52	478
07:33	677	08:13	637	08:53	597	09:33	557	10:13	517	10:53	477
07:34	676	08:14	636	08:54	596	09:34	556	10:14	516	10:54	476
07:35	675	08:15	635	08:55	595	09:35	555	10:15	515	10:55	475
07:36	674	08:16	634	08:56	594	09:36	554	10:16	514	10:56	474
07:37	673	08:17	633	08:57	593	09:37	553	10:17	513	10:57	473
07:38	672	08:18	632	08:58	592	09:38	552	10:18	512	10:58	472
07:39	671	08:19	631	08:59	591	09:39	551	10:19	511	10:59	471
<u>07:40</u>	670	<u>08:20</u>	630	<u>09:00</u>	590	<u>09:40</u>	550	<u>10:20</u>	510	<u>11:00</u>	470
07:41	669	08:21	629	09:01	589	09:41	549	10:21	509	11:01	469
07:42	668	08:22	628	09:02	588	09:42	548	10:22	508	11:02	468
07:43	667	08:23	627	09:03	587	09:43	547	10:23	507	11:03	467
07:44	666	08:24	626	09:04	586	09:44	546	10:24	506	11:04	466
07:45	665	08:25	625	09:05	585	09:45	545	10:25	505	11:05	465
07:46	664	08:26	624	09:06	584	09:46	544	10:26	504	11:06	464
07:47	663	08:27	623	09:07	583	09:47	543	10:27	503	11:07	463
07:48	662	08:28	622	09:08	582	09:48	542	10:28	502	11:08	462
07:49	661	08:29	621	09:09	581	09:49	541	10:29	501	11:09	461



TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>11:10</u>	460	<u>11:50</u>	420	<u>12:30</u>	380	<u>13:10</u>	340	<u>13:50</u>	300	<u>14:30</u>	260
11:11	459	11:51	419	12:31	379	13:11	339	13:51	299	14:31	259
11:12	458	11:52	418	12:32	378	13:12	338	13:52	298	14:32	258
11:13	457	11:53	417	12:33	377	13:13	337	13:53	297	14:33	257
11:14	456	11:54	416	12:34	376	13:14	336	13:54	296	14:34	256
11:15	455	11:55	415	12:35	375	13:15	335	13:55	295	14:35	255
11:16	454	11:56	414	12:36	374	13:16	334	13:56	294	14:36	254
11:17	453	11:57	413	12:37	373	13:17	333	13:57	293	14:37	253
11:18	452	11:58	412	12:38	372	13:18	332	13:58	292	14:38	252
11:19	451	11:59	411	12:39	371	13:19	331	13:59	291	14:39	251
<u>11:20</u>	450	<u>12:00</u>	410	<u>12:40</u>	370	<u>13:20</u>	330	<u>14:00</u>	290	<u>14:40</u>	250
11:21	449	12:01	409	12:41	369	13:21	329	14:01	289	14:41	249
11:22	448	12:02	408	12:42	368	13:22	328	14:02	288	14:42	248
11:23	447	12:03	407	12:43	367	13:23	327	14:03	287	14:43	247
11:24	446	12:04	406	12:44	366	13:24	326	14:04	286	14:44	246
11:25	445	12:05	405	12:45	365	13:25	325	14:05	286	14:45	245
11:26	444	12:06	404	12:46	364	13:26	324	14:06	284	14:46	244
11:27	443	12:07	403	12:47	363	13:27	323	14:07	283	14:47	243
11:28	442	12:08	402	12:48	362	13:28	322	14:08	282	14:48	242
11:29	441	12:09	401	12:49	361	13:29	321	14:09	281	14:49	241
<u>11:30</u>	440	<u>12:10</u>	400	<u>12:50</u>	360	<u>13:30</u>	320	<u>14:10</u>	280	<u>14:50</u>	240
11:31	439	12:11	399	12:51	359	13:31	319	14:11	279	14:51	239
11:32	438	12:12	398	12:52	358	13:32	318	14:12	278	14:52	238
11:33	437	12:13	397	12:53	357	13:33	317	14:13	277	14:53	237
11:34	436	12:14	396	12:54	356	13:34	316	14:14	276	14:54	236
11:35	435	12:15	395	12:55	355	13:35	315	14:15	275	14:55	235
11:36	434	12:16	394	12:56	354	13:36	314	14:16	274	14:56	234
11:37	433	12:17	393	12:57	353	13:37	313	14:17	273	14:57	233
11:38	432	12:18	392	12:58	352	13:38	312	14:18	272	14:58	232
11:39	431	12:19	391	12:59	351	13:39	311	14:19	271	14:59	231
<u>11:40</u>	430	<u>12:20</u>	390	<u>13:00</u>	350	<u>13:40</u>	310	<u>14:20</u>	270	<u>15:00</u>	230
11:41	429	12:21	389	13:01	349	13:41	309	14:21	269	15:01	229
11:42	428	12:22	388	13:02	348	13:42	308	14:22	268	15:02	228
11:43	427	12:23	387	13:03	347	13:43	307	14:23	267	15:03	227
11:44	426	12:24	386	13:04	346	13:44	306	14:24	266	15:04	226
11:45	425	12:25	385	13:05	345	13:45	305	14:25	265	15:05	225
11:46	424	12:26	384	13:06	344	13:46	304	14:26	264	15:06	224
11:47	423	12:27	383	13:07	343	13:47	303	14:27	263	15:07	223
11:48	422	12:28	382	13:08	342	13:48	302	14:28	262	15:08	222
11:49	421	12:29	381	13:09	341	13:49	301	14:29	261	15:09	221

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>15:10</u>	220	<u>15:50</u>	180	<u>16:30</u>	140	<u>17:10</u>	100	<u>17:50</u>	60	<u>18:30</u>	20
15:11	219	15:51	179	16:31	139	17:11	99	17:51	59	18:31	19
15:12	218	15:52	178	16:32	138	17:12	98	17:52	58	18:32	18
15:13	217	15:53	177	16:33	137	17:13	97	17:53	57	18:33	17
15:14	216	15:54	176	16:34	136	17:14	96	17:54	56	18:34	16
15:15	215	15:55	175	16:35	135	17:15	95	17:55	55	18:35	15
15:16	214	15:56	174	16:36	134	17:16	94	17:56	54	18:36	14
15:17	213	15:57	173	16:37	133	17:17	93	17:57	53	18:37	13
15:18	212	15:58	172	16:38	132	17:18	92	17:58	52	18:38	12
15:19	211	15:59	171	16:39	131	17:19	91	17:59	51	18:39	11
<u>15:20</u>	210	<u>16:00</u>	170	<u>16:40</u>	130	<u>17:20</u>	90	<u>18:00</u>	50	<u>18:40</u>	10
15:21	209	16:01	169	16:41	129	17:21	89	18:01	49	18:41	9
15:22	208	16:02	168	16:42	128	17:22	88	18:02	48	18:42	8
15:23	207	16:03	167	16:43	127	17:23	87	18:03	47	18:43	7
15:24	206	16:04	166	16:44	126	17:24	86	18:04	46	18:44	6
15:25	205	16:05	165	16:45	125	17:25	85	18:05	45	18:45	5
15:26	204	16:06	164	16:46	124	17:26	84	18:06	44	18:46	4
15:27	203	16:07	163	16:47	123	17:27	83	18:07	43	18:47	3
15:28	202	16:08	162	16:48	122	17:28	82	18:08	42	18:48	2
15:29	201	16:09	161	16:49	121	17:29	81	18:09	41	18:49	1
<u>15:30</u>	200	<u>16:10</u>	160	<u>16:50</u>	120	<u>17:30</u>	80	<u>18:10</u>	40	<u>18:50</u>	0
15:31	199	16:11	159	16:51	119	17:31	79	18:11	39		
15:32	198	16:12	158	16:52	118	17:32	78	18:12	38		
15:33	197	16:13	157	16:53	117	17:33	77	18:13	37		
15:34	196	16:14	156	16:54	116	17:34	76	18:14	36		
15:35	195	16:15	155	16:55	115	17:35	75	18:15	35		
15:36	194	16:16	154	16:56	114	17:36	74	18:16	34		
15:37	193	16:17	153	16:57	113	17:37	73	18:17	33		
15:38	192	16:18	152	16:58	112	17:38	72	18:18	32		
15:39	191	16:19	151	16:59	111	17:39	71	18:19	31		
<u>15:40</u>	190	<u>16:20</u>	150	<u>17:00</u>	110	<u>17:40</u>	70	<u>18:20</u>	30		
15:41	189	16:21	149	17:01	109	17:41	69	18:21	29		
15:42	188	16:22	148	17:02	108	17:42	68	18:22	28		
15:43	187	16:23	147	17:03	107	17:43	67	18:23	27		
15:44	186	16:24	146	17:04	106	17:44	66	18:24	26		
15:45	185	16:25	145	17:05	105	17:45	65	18:25	25		
15:46	184	16:26	144	17:06	104	17:46	64	18:26	24		
15:47	183	16:27	143	17:07	103	17:47	63	18:27	23		
15:48	182	16:28	142	17:08	102	17:48	62	18:28	22		
15:49	181	16:29	141	17:09	101	17:49	61	18:29	21		



Anlage 5 B3 Punkte Tabelle – Einzelrennen: U 15; Staffeln: U 15 und U 13

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>04:20</u>	700	<u>05:00</u>	660	<u>05:40</u>	620	<u>06:20</u>	580	<u>07:00</u>	540	<u>07:40</u>	500
04:21	699	05:01	659	04:41	619	06:21	579	07:01	539	07:41	499
04:22	698	05:02	658	05:42	618	06:22	578	07:02	538	07:42	498
04:23	697	05:03	657	05:43	617	06:23	577	07:03	537	07:43	497
04:24	696	05:04	656	05:44	616	06:24	576	07:04	536	07:44	496
04:25	695	05:05	655	04:45	615	06:25	575	07:05	535	07:45	495
04:26	694	05:06	654	05:46	614	06:26	574	07:06	534	07:46	494
04:27	693	05:07	653	05:47	613	06:27	573	07:07	533	07:47	493
04:28	692	05:08	652	04:48	612	06:28	572	07:08	532	07:48	492
04:29	691	05:09	651	05:49	611	06:29	571	07:09	531	07:49	491
<u>04:30</u>	690	<u>05:10</u>	650	<u>05:50</u>	610	<u>06:30</u>	570	<u>07:10</u>	530	<u>07:50</u>	490
04:31	689	05:11	649	05:51	609	06:31	569	07:11	529	07:51	489
04:32	688	05:12	648	05:52	608	06:32	568	07:12	528	07:52	488
04:33	687	05:13	647	04:53	607	06:33	567	07:13	527	07:53	487
04:34	686	05:14	646	05:54	606	06:34	566	07:14	526	07:54	486
04:35	*685	05:15	645	05:55*	605	06:35	565	07:15	525	07:55	485
04:36	684	05:16	644	05:56	604	06:36	564	07:16	524	07:56	484
04:37	683	05:17	643	04:57	603	06:37	563	07:17	523	07:57	483
04:38	682	05:18	642	05:58	602	06:38	562	07:18	522	07:58	482
04:39	681	05:19	641	05:59	601	06:39	561	07:19	521	07:59	481
<u>04:40</u>	680	<u>05:20</u>	640	<u>06:00</u>	600	<u>06:40</u>	560	<u>07:20</u>	520	<u>08:00</u>	480
04:41	679	05:21	639	06:01	599	06:41	559	07:21	519	08:01	479
04:42	678	05:22	638	06:02	598	06:42	558	07:22	518	08:02	478
04:43	677	05:23	637	06:03	597	06:43	557	07:23	517	08:03	477
04:44	676	05:24	636	06:04	596	06:44	556	07:24	516	08:04	476
04:45	675	05:25	635	06:05	595	06:45	555	07:25	515	08:05	475
04:46	674	05:26	634	06:06	594	06:46	554	07:26	514	08:06	474
04:47	673	05:27	633	06:07	593	06:47	553	07:27	513	08:07	473
04:48	672	05:28	632	06:08	592	06:48	552	07:28	512	08:08	472
04:49	671	05:29	631	06:09	591	06:49	551	07:29	511	08:09	471
<u>04:50</u>	670	<u>05:30</u>	630	<u>06:10</u>	590	<u>06:50</u>	550	<u>07:30</u>	510	<u>08:10</u>	470
04:51	669	05:31	629	06:11	589	06:51	549	07:31	509	08:11	469
04:52	668	05:32	628	06:12	588	06:52	548	07:32	508	08:12	468
04:53	667	05:33	627	06:13	587	06:53	547	07:33	507	08:13	467
04:54	666	05:34	626	06:14	586	06:54	546	07:34	506	08:14	466
04:55	665	05:35	625	06:15	585	06:55	545	07:35	505	08:15	465
04:56	664	05:36	624	06:16	584	06:56	544	07:36	504	08:16	464
04:57	663	05:37	623	06:17	583	06:57	543	07:37	503	08:17	463
04:58	662	05:38	622	06:18	582	06:58	542	07:38	502	08:18	462
04:59	661	05:39	621	06:19	581	06:59	541	07:39	501	08:19	461

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>08:20</u>	460	<u>09:00</u>	420	<u>09:40</u>	380	<u>10:20</u>	340	<u>11:00</u>	300	<u>11:40</u>	260
08:21	459	09:01	419	09:41	379	10:21	339	11:01	299	11:41	259
08:22	458	09:02	418	09:42	378	10:22	338	11:02	298	11:42	258
08:23	457	09:03	417	09:43	377	10:23	337	11:03	297	11:43	257
08:24	456	09:04	416	09:44	376	10:24	336	11:04	296	11:44	256
08:25	455	09:05	415	09:45	375	10:25	335	11:05	295	11:45	255
08:26	454	09:06	414	09:46	374	10:26	334	11:06	294	11:46	254
08:27	453	09:07	413	09:47	373	10:27	333	11:07	293	11:47	253
08:28	452	09:08	412	09:48	372	10:28	332	11:08	292	11:48	252
08:29	451	09:09	411	09:49	371	10:29	331	11:09	291	11:49	251
<u>08:30</u>	450	<u>09:10</u>	410	<u>09:50</u>	370	<u>10:30</u>	330	<u>11:10</u>	290	<u>11:50</u>	250
08:31	449	09:11	409	09:51	369	10:31	329	11:11	289	11:51	249
08:32	448	09:12	408	09:52	368	10:32	328	11:12	288	11:52	248
08:33	447	09:13	407	09:53	367	10:33	327	11:13	287	11:53	247
08:34	446	09:14	406	09:54	366	10:34	326	11:14	286	11:54	246
08:35	445	09:15	405	09:55	365	10:35	325	11:15	285	11:55	245
08:36	444	09:16	404	09:56	364	10:36	324	11:16	284	11:56	244
08:37	443	09:17	403	09:57	363	10:37	323	11:17	283	11:57	243
08:38	442	09:18	402	09:58	362	10:38	322	11:18	282	11:58	242
08:39	441	09:19	401	09:59	361	10:39	321	11:19	281	11:59	241
<u>08:40</u>	440	<u>09:20</u>	400	<u>10:00</u>	360	<u>10:40</u>	320	<u>11:20</u>	280	<u>12:00</u>	240
08:41	439	09:21	399	10:01	359	10:41	319	11:21	279	12:01	239
08:42	438	09:22	398	10:02	358	10:42	318	11:22	278	12:02	238
08:43	437	09:23	397	10:03	357	10:43	317	11:23	277	12:03	237
08:44	436	09:24	396	10:04	356	10:44	316	11:24	276	12:04	236
08:45	435	09:25	395	10:05	355	10:45	315	11:25	275	12:05	235
08:46	434	09:26	394	10:06	354	10:46	314	11:26	274	12:06	234
08:47	433	09:27	393	10:07	353	10:47	313	11:27	273	12:07	233
08:48	432	09:28	392	10:08	352	10:48	312	11:28	272	12:08	232
08:49	431	09:29	391	10:09	351	10:49	311	11:29	271	12:09	231
<u>08:50</u>	430	<u>09:30</u>	390	<u>10:10</u>	350	<u>10:50</u>	310	<u>11:30</u>	270	<u>12:10</u>	230
08:51	429	09:31	389	10:11	349	10:51	309	11:31	269	12:11	229
08:52	428	09:32	388	10:12	348	10:52	308	11:32	268	12:12	228
08:53	427	09:33	387	10:13	347	10:53	307	11:33	267	12:13	227
08:54	426	09:34	386	10:14	346	10:54	306	11:34	266	12:14	226
08:55	425	09:35	385	10:15	345	10:55	305	11:35	265	12:15	225
08:56	424	09:36	384	10:16	344	10:56	304	11:36	264	12:16	224
08:57	423	09:37	383	10:17	343	10:57	303	11:37	263	12:17	223
08:58	422	09:38	382	10:18	342	10:58	302	11:38	262	12:18	222
08:59	421	09:39	381	10:19	341	10:59	301	11:39	261	12:19	221



TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>12:20</u>	220	<u>13:00</u>	180	<u>13:40</u>	140	<u>14:20</u>	100	<u>15:00</u>	60	<u>15:40</u>	20
12:21	219	13:01	179	13:41	139	14:21	99	15:01	59	15:41	19
12:22	218	13:02	178	13:42	138	14:22	98	15:02	58	15:42	18
12:23	217	13:03	177	13:43	137	14:23	97	15:03	57	15:43	17
12:24	216	13:04	176	13:44	136	14:24	96	15:04	56	15:44	16
12:25	215	13:05	175	13:45	135	14:25	95	15:05	55	15:45	15
12:26	214	13:06	174	13:46	134	14:26	94	15:06	54	15:46	14
12:27	213	13:07	173	13:47	133	14:27	93	15:07	53	15:47	13
12:28	212	13:08	172	13:48	132	14:28	92	15:08	52	15:48	12
12:29	211	13:09	171	13:49	131	14:29	91	15:09	51	15:49	11
<u>12:30</u>	210	<u>13:10</u>	170	<u>13:50</u>	130	<u>14:30</u>	90	<u>15:10</u>	50	<u>15:50</u>	10
12:31	209	13:11	169	13:51	129	14:31	89	15:11	49	15:51	9
12:32	208	13:12	168	13:52	128	14:32	88	15:12	48	15:52	8
12:33	207	13:13	167	13:53	127	14:33	87	15:13	47	15:53	7
12:34	206	13:14	166	13:54	126	14:34	86	15:14	46	15:54	6
12:35	205	13:15	165	13:55	125	14:35	85	15:15	45	15:55	5
12:36	204	13:16	164	13:56	124	14:36	84	15:16	44	15:56	4
12:37	203	13:17	163	13:57	123	14:37	83	15:17	43	15:57	3
12:38	202	13:18	162	13:58	122	14:38	82	15:18	42	15:58	2
12:39	201	13:19	161	13:59	121	14:39	81	15:19	41	15:59	1
<u>12:40</u>	200	<u>13:20</u>	160	<u>14:00</u>	120	<u>14:40</u>	80	<u>15:20</u>	40	<u>16:00</u>	0
12:41	199	13:21	159	14:01	119	14:41	79	15:21	39		
12:42	198	13:22	158	14:02	118	14:42	78	15:22	38		
12:43	197	13:23	157	14:03	117	14:43	77	15:23	37		
12:44	196	13:24	156	14:04	116	14:44	76	15:24	36		
12:45	195	13:25	155	14:05	115	14:45	75	15:25	35		
12:46	194	13:26	154	14:06	114	14:46	74	15:26	34		
12:47	193	13:27	153	14:07	113	14:47	73	15:27	33		
12:48	192	13:28	152	14:08	112	14:48	72	15:28	32		
12:49	191	13:29	151	14:09	111	14:49	71	15:29	31		
<u>12:50</u>	190	<u>13:30</u>	150	<u>14:10</u>	110	<u>14:50</u>	70	<u>15:30</u>	30		
12:51	189	13:31	149	14:11	109	14:51	69	15:31	29		
12:52	188	13:32	148	14:12	108	14:52	68	15:32	28		
12:53	187	13:33	147	14:13	107	14:53	67	15:33	27		
12:54	186	13:34	146	14:14	106	14:54	66	15:34	26		
12:55	185	13:35	145	14:15	105	14:55	65	15:35	25		
12:56	184	13:36	144	14:16	104	14:56	64	15:36	24		
12:57	183	13:37	143	14:17	103	14:57	63	15:37	23		
12:58	182	13:38	142	14:18	102	14:58	62	15:38	22		
12:59	181	13:39	141	14:19	101	14:59	61	15:39	21		

Anlage 5 B4 Punkte Tabelle – Einzelrennen: U 13, Staffeln: U 11, U 9

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>02:00</u>	700	<u>02:40</u>	660	<u>03:20</u>	620	<u>04:00</u>	580	<u>04:40</u>	540	<u>05:20</u>	500
02:01	699	02:41	659	03:21	619	04:01	579	04:41	539	05:21	499
02:02	698	02:42	658	03:22	618	04:02	578	04:42	538	05:22	498
02:03	697	02:43	657	03:23	617	04:03	577	04:43	537	05:23	497
02:04	696	02:44	656	03:24	616	04:04	576	04:44	536	05:24	496
02:05	695	02:45	655	03:25	615	04:05	575	04:45	535	05:25	495
02:06	694	02:46	654	03:26	614	04:06	574	04:46	534	05:26	494
02:07	693	02:47	653	03:27	613	04:07	573	04:47	533	05:27	493
02:08	692	02:48	652	03:28	612	04:08	572	04:48	532	05:28	492
02:09	691	02:49	651	03:29	611	04:09	571	04:49	531	05:29	491
<u>02:10</u>	690	<u>02:50</u>	650	<u>03:30</u>	610	<u>04:10</u>	570	<u>04:50</u>	530	<u>05:30</u>	490
02:11	689	02:51	649	03:31	609	04:11	569	04:51	529	05:31	489
02:12	688	02:52	648	03:32	608	04:12	568	04:52	528	05:32	488
02:13	687	02:53	647	03:33	607	04:13	567	04:53	527	05:33	487
02:14	686	02:54	646	03:34	606	04:14	566	04:54	526	05:34	486
<u>02:15</u>	685	02:55	645	<u>03:35</u>	605	04:15	565	<u>04:55</u>	525	05:35	485
02:16	684	02:56	644	03:36	604	04:16	564	04:56	524	05:36	484
02:17	683	02:57	643	03:37	603	04:17	563	04:57	523	05:37	483
02:18	682	02:58	642	03:38	602	04:18	562	04:58	522	05:38	482
02:19	681	02:59	641	03:39	601	04:19	561	04:59	521	05:39	481
<u>02:20</u>	680	<u>03:00</u>	640	<u>03:40</u>	600	<u>04:20</u>	560	<u>05:00</u>	520	<u>05:40</u>	480
02:21	679	03:01	639	03:41	599	04:21	559	05:01	519	05:41	479
02:22	678	03:02	638	03:42	598	04:22	558	05:02	518	05:42	478
02:23	677	03:03	637	03:43	597	04:23	557	05:03	517	05:43	477
02:24	676	03:04	636	03:44	596	04:24	556	05:04	516	05:44	476
02:25	675	03:05	635	03:45	595	04:25	555	05:05	515	05:45	475
02:26	674	03:06	634	03:46	594	04:26	554	05:06	514	05:46	474
02:27	673	03:07	633	03:47	593	04:27	553	05:07	513	05:47	473
02:28	672	03:08	632	03:48	592	04:28	552	05:08	512	05:48	472
02:29	671	03:09	631	03:49	591	04:29	551	05:09	511	05:49	471
<u>02:30</u>	670	<u>03:10</u>	630	<u>03:50</u>	590	<u>04:30</u>	550	<u>05:10</u>	510	<u>05:50</u>	470
02:31	669	03:11	629	03:51	589	04:31	549	05:11	509	05:51	469
02:32	668	03:12	628	03:52	588	04:32	548	05:12	508	05:52	468
02:33	667	03:13	627	03:53	587	04:33	547	05:13	507	05:53	467
02:34	666	03:14	626	03:54	586	04:34	546	05:14	506	05:54	466
02:35	665	03:15	625	03:55	585	04:35	545	05:15	505	05:55	465
02:36	664	03:16	624	03:56	584	04:36	544	05:16	504	05:56	464
02:37	663	03:17	623	03:57	583	04:37	543	05:17	503	05:57	463
02:38	662	03:18	622	03:58	582	04:38	542	05:18	502	05:58	462
02:39	661	03:19	621	03:59	581	04:39	541	05:19	501	05:59	461



TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>06:00</u>	460	<u>06:40</u>	420	<u>07:20</u>	380	<u>08:00</u>	340	<u>08:40</u>	300	<u>09:20</u>	260
06:01	459	06:41	419	07:21	379	08:01	339	08:41	299	09:21	259
06:02	458	06:42	418	07:22	378	08:02	338	08:42	298	09:22	258
06:03	457	06:43	417	07:23	377	08:03	337	08:43	297	09:23	257
06:04	456	06:44	416	07:24	376	08:04	336	08:44	296	09:24	256
06:05	455	06:45	415	07:25	375	08:05	335	08:45	295	09:25	255
06:06	454	06:46	414	07:26	374	08:06	334	08:46	294	09:26	254
06:07	453	06:47	413	07:27	373	08:07	333	08:47	293	09:27	253
06:08	452	06:48	412	07:28	372	08:08	332	08:48	292	09:28	252
06:09	451	06:49	411	07:29	371	08:09	331	08:49	291	09:29	251
<u>06:10</u>	450	<u>06:50</u>	410	<u>07:30</u>	370	<u>08:10</u>	330	<u>08:50</u>	290	<u>09:30</u>	250
06:11	449	06:51	409	07:31	369	08:11	329	08:51	289	09:31	249
06:12	448	06:52	408	07:32	368	08:12	328	08:52	288	09:32	248
06:13	447	06:53	407	07:33	367	08:13	327	08:53	287	09:33	247
06:14	446	06:54	406	07:34	366	08:14	326	08:54	286	09:34	246
06:15	445	06:55	405	07:35	365	08:15	325	08:55	285	09:35	245
06:16	444	06:56	404	07:36	364	08:16	324	08:56	284	09:36	244
06:17	443	06:57	403	07:37	363	08:17	323	08:57	283	09:37	243
06:18	442	06:58	402	07:38	362	08:18	322	08:58	282	09:38	242
06:19	441	06:59	401	07:39	361	08:19	321	08:59	281	09:39	241
<u>06:20</u>	440	<u>07:00</u>	400	<u>07:40</u>	360	<u>08:20</u>	320	<u>09:00</u>	280	<u>09:40</u>	240
06:21	439	07:01	399	07:41	359	08:21	319	09:01	279	09:41	239
06:22	438	07:02	398	07:42	358	08:22	318	09:02	278	09:42	238
06:23	437	07:03	397	07:43	357	08:23	317	09:03	277	09:43	237
06:24	436	07:04	396	07:44	356	08:24	316	09:04	276	09:44	236
06:25	435	07:05	395	07:45	355	08:25	315	09:05	275	09:45	235
06:26	434	07:06	394	07:46	354	08:26	314	09:06	274	09:46	234
06:27	433	07:07	393	07:47	353	08:27	313	09:07	273	09:47	233
06:28	432	07:08	392	07:48	352	08:28	312	09:08	272	09:48	232
06:29	431	07:09	391	07:49	351	08:29	311	09:09	271	09:49	231
<u>06:30</u>	430	<u>07:10</u>	390	<u>07:50</u>	350	<u>08:30</u>	310	<u>09:10</u>	270	<u>09:50</u>	230
06:31	429	07:11	389	07:51	349	08:31	309	09:11	269	09:51	229
06:32	428	07:12	388	07:52	348	08:32	308	09:12	268	09:52	228
06:33	427	07:13	387	07:53	347	08:33	307	09:13	267	09:53	227
06:34	426	07:14	386	07:54	346	08:34	306	09:14	266	09:54	226
06:35	425	07:15	385	07:55	345	08:35	305	09:15	265	09:55	225
06:36	424	07:16	384	07:56	344	08:36	304	09:16	264	09:56	224
06:37	423	07:17	383	07:57	343	08:37	303	09:17	263	09:57	223
06:38	422	07:18	382	07:58	342	08:38	302	09:18	262	09:58	222
06:39	421	07:19	381	07:59	341	08:39	301	09:19	261	09:59	221

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>10:00</u>	220	<u>10:40</u>	180	<u>11:20</u>	140	<u>12:00</u>	100	<u>12:40</u>	60	<u>13:20</u>	20
10:01	219	10:41	179	11:21	139	12:01	99	12:41	59	13:21	19
10:02	218	10:42	178	11:22	138	12:02	98	12:42	58	13:22	18
10:03	217	10:43	177	11:23	137	12:03	97	12:43	57	13:23	17
10:04	216	10:44	176	11:24	136	12:04	96	12:44	56	13:24	16
10:05	215	10:45	175	11:25	135	12:05	95	12:45	55	13:25	15
10:06	214	10:46	174	11:26	134	12:06	94	12:46	54	13:26	14
10:07	213	10:47	173	11:27	133	12:07	93	12:47	53	13:27	13
10:08	212	10:48	172	11:28	132	12:08	92	12:48	52	13:28	12
10:09	211	10:49	171	11:29	131	12:09	91	12:49	51	13:29	11
<u>10:10</u>	210	<u>10:50</u>	170	<u>11:30</u>	130	<u>12:10</u>	90	<u>12:50</u>	50	<u>13:30</u>	10
10:11	209	10:51	169	11:31	129	12:11	89	12:51	49	13:31	9
10:12	208	10:52	168	11:32	128	12:12	88	12:52	48	13:32	8
10:13	207	10:53	167	11:33	127	12:13	87	12:53	47	13:33	7
10:14	206	10:54	166	11:34	126	12:14	86	12:54	46	13:34	6
10:15	205	10:55	165	11:35	125	12:15	85	12:55	45	13:35	5
10:16	204	10:56	164	11:36	124	12:16	84	12:56	44	13:36	4
10:17	203	10:57	163	11:37	123	12:17	83	12:57	43	13:37	3
10:18	202	10:58	162	11:38	122	12:18	82	12:58	42	13:38	2
10:19	201	10:59	161	11:39	121	12:19	81	12:59	41	13:39	1
<u>10:20</u>	200	<u>11:00</u>	160	<u>11:40</u>	120	<u>12:20</u>	80	<u>13:00</u>	40	<u>13:40</u>	0
10:21	199	11:01	159	11:41	119	12:21	79	13:01	39		
10:22	198	11:02	158	11:42	118	12:22	78	13:02	38		
10:23	197	11:03	157	11:43	117	12:23	77	13:03	37		
10:24	196	11:04	156	11:44	116	12:24	76	13:04	36		
10:25	195	11:05	155	11:45	115	12:25	75	13:05	35		
10:26	194	11:06	154	11:46	114	12:26	74	13:06	34		
10:27	193	11:07	153	11:47	113	12:27	73	13:07	33		
10:28	192	11:08	152	11:48	112	12:28	72	13:08	32		
10:29	191	11:09	151	11:49	111	12:29	71	13:09	31		
<u>10:30</u>	190	<u>11:10</u>	150	<u>11:50</u>	110	<u>12:30</u>	70	<u>13:10</u>	30		
10:31	189	11:11	149	11:51	109	12:31	69	13:11	29		
10:32	188	11:12	148	11:52	108	12:32	68	13:12	28		
10:33	187	11:13	147	11:53	107	12:33	67	13:13	27		
10:34	186	11:14	146	11:54	106	12:34	66	13:14	26		
10:35	185	11:15	145	11:55	105	12:35	65	13:15	25		
10:36	184	11:16	144	11:56	104	12:36	64	13:16	24		
10:37	183	11:17	143	11:57	103	12:37	63	13:17	23		
10:38	182	11:18	142	11:58	102	12:38	62	13:18	22		
10:39	181	11:19	141	11:59	101	12:39	61	13:19	21		



Anlage 5 B5 Punkte Tabelle – Einzelrennen: U 11, U 9

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>00:40</u>	700	<u>01:20</u>	660	<u>02:00</u>	620	<u>02:40</u>	580	<u>03:20</u>	540	<u>04:00</u>	500
00:41	699	01:21	659	02:01	619	02:41	579	03:21	539	04:01	499
00:42	698	01:22	658	02:02	618	02:42	578	03:22	538	04:02	498
00:43	697	01:23	657	02:03	617	02:43	577	03:23	537	04:03	497
00:44	696	01:24	656	02:04	616	02:44	576	03:24	536	04:04	496
00:45	695	01:25	655	02:05	615	02:45	575	03:25	535	04:05	495
00:46	694	01:26	654	02:06	614	02:46	574	03:26	534	04:06	494
00:47	693	01:27	653	02:07	613	02:47	573	03:27	533	04:07	493
00:48	692	01:28	652	02:08	612	02:48	572	03:28	532	04:08	492
00:49	691	01:29	651	02:09	611	02:49	571	03:29	531	04:09	491
<u>00:50</u>	690	<u>01:30</u>	650	<u>02:10</u>	610	<u>02:50</u>	570	<u>03:30</u>	530	<u>04:10</u>	490
00:51	689	01:31	649	02:11	609	02:51	569	03:31	529	04:11	489
00:52	688	01:32	648	02:12	608	02:52	568	03:32	528	04:12	488
00:53	687	01:33	647	02:13	607	02:53	567	03:33	527	04:13	487
00:54	686	01:34	646	02:14	606	02:54	566	03:34	526	04:14	486
00:55	685	01:35	645	02:15	605	02:55	565	03:35	525	04:15	485
00:56	684	01:36	644	02:16	604	02:56	564	03:36	524	04:16	484
00:57	683	01:37	643	02:17	603	02:57	563	03:37	523	04:17	483
00:58	682	01:38	642	02:18	602	02:58	562	03:38	522	04:18	482
00:59	681	01:39	641	02:19	601	02:59	561	03:39	521	04:19	481
<u>01:00</u>	680	<u>01:40</u>	640	<u>02:20</u>	600	<u>03:00</u>	560	<u>03:40</u>	520	<u>04:20</u>	480
01:01	679	01:41	639	02:21	599	03:01	559	03:41	519	04:21	479
01:02	678	01:42	638	02:22	598	03:02	558	03:42	518	04:22	478
01:03	677	01:43	637	02:23	597	03:03	557	03:43	517	04:23	477
01:04	676	01:44	636	02:24	596	03:04	556	03:44	516	04:24	476
01:05	675	01:45	635	02:25	595	03:05	555	03:45	515	04:25	475
01:06	674	01:46	634	02:26	594	03:06	554	03:46	514	04:26	474
01:07	673	01:47	633	02:27	593	03:07	553	03:47	513	04:27	473
01:08	672	01:48	632	02:28	592	03:08	552	03:48	512	04:28	472
01:09	671	01:49	631	02:29	591	03:09	551	03:49	511	04:29	471
<u>01:10</u>	670	<u>01:50</u>	630	<u>02:30</u>	590	<u>03:10</u>	550	<u>03:50</u>	510	<u>04:30</u>	470
01:11	669	01:51	629	02:31	589	03:11	549	03:51	509	04:31	469
01:12	668	01:52	628	02:32	588	03:12	548	03:52	508	04:32	468
01:13	667	01:53	627	02:33	587	03:13	547	03:53	507	04:33	467
01:14	666	01:54	626	02:34	586	03:14	546	03:54	506	04:34	466
01:15	665	01:55	625	02:35	585	03:15	545	03:55	505	04:35	465
01:16	664	01:56	624	02:36	584	03:16	544	03:56	504	04:36	464
01:17	663	01:57	623	02:37	583	03:17	543	03:57	503	04:37	463
01:18	662	01:58	622	02:38	582	03:18	542	03:58	502	04:38	462
01:19	661	01:59	621	02:39	581	03:19	541	03:59	501	04:39	461

TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
04:40	460	05:20	420	06:00	380	06:40	340	07:20	300	08:00	260
04:41	459	05:21	419	06:01	379	06:41	339	07:21	299	08:01	259
04:42	458	05:22	418	06:02	378	06:42	338	07:22	298	08:02	258
04:43	457	05:23	417	06:03	377	06:43	337	07:23	297	08:03	257
04:44	456	05:24	416	06:04	376	06:44	336	07:24	296	08:04	256
04:45	455	05:25	415	06:05	375	06:45	335	07:25	295	08:05	255
04:46	454	05:26	414	06:06	374	06:46	334	07:26	294	08:06	254
04:47	453	05:27	413	06:07	373	06:47	333	07:27	293	08:07	253
04:48	452	05:28	412	06:08	372	06:48	332	07:28	292	08:08	252
04:49	451	05:29	411	06:09	371	06:49	331	07:29	291	08:09	251
04:50	450	05:30	410	06:10	370	06:50	330	07:30	290	08:10	250
04:51	449	05:31	409	06:11	369	06:51	329	07:31	289	08:11	249
04:52	448	05:32	408	06:12	368	06:52	328	07:32	288	08:12	248
04:53	447	05:33	407	06:13	367	06:53	327	07:33	287	08:13	247
04:54	446	05:34	406	06:14	366	06:54	326	07:34	286	08:14	246
04:55	445	05:35	405	06:15	365	06:55	325	07:35	285	08:15	245
04:56	444	05:36	404	06:16	364	06:56	324	07:36	284	08:16	244
04:57	443	05:37	403	06:17	363	06:57	323	07:37	283	08:17	243
04:58	442	05:38	402	06:18	362	06:58	322	07:38	282	08:18	242
04:59	441	05:39	401	06:19	361	06:59	321	07:39	281	08:19	241
05:00	440	05:40	400	06:20	360	07:00	320	07:40	280	08:20	240
05:01	439	05:41	399	06:21	359	07:01	319	07:41	279	08:21	239
05:02	438	05:42	398	06:22	358	07:02	318	07:42	278	08:22	238
05:03	437	05:43	397	06:23	357	07:03	317	07:43	277	08:23	237
05:04	436	05:44	396	06:24	356	07:04	316	07:44	276	08:24	236
05:05	435	05:45	395	06:25	355	07:05	315	07:45	275	08:25	235
05:06	434	05:46	394	06:26	354	07:06	314	07:46	274	08:26	234
05:07	433	05:47	393	06:27	353	07:07	313	07:47	273	08:27	233
05:08	432	05:48	392	06:28	352	07:08	312	07:48	272	08:28	232
05:09	431	05:49	391	06:29	351	07:09	311	07:49	271	08:29	231
05:10	430	05:50	390	06:30	350	07:10	310	07:50	270	08:30	230
05:11	429	05:51	389	06:31	349	07:11	309	07:51	269	08:31	229
05:12	428	05:52	388	06:32	348	07:12	308	07:52	268	08:32	228
05:13	427	05:53	387	06:33	347	07:13	307	07:53	267	08:33	227
05:14	426	05:54	386	06:34	346	07:14	306	07:54	266	08:34	226
05:15	425	05:55	385	06:35	345	07:15	305	07:55	265	08:35	225
05:16	424	05:56	384	06:36	344	07:16	304	07:56	264	08:36	224
05:17	423	05:57	383	06:37	343	07:17	303	07:57	263	08:37	223
05:18	422	05:58	382	06:38	342	07:18	302	07:58	262	08:38	222
05:19	421	05:59	381	06:39	341	07:19	301	07:59	261	08:39	221



TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS	TIME	PTS
<u>08:40</u>	220	<u>09:20</u>	180	<u>10:00</u>	140	<u>10:40</u>	100	<u>11:20</u>	60	<u>12:00</u>	20
08:41	219	09:21	179	10:01	139	10:41	99	11:21	59	12:01	19
08:42	218	09:22	178	10:02	138	10:42	98	11:22	58	12:02	18
08:43	217	09:23	177	10:03	137	10:43	97	11:23	57	12:03	17
08:44	216	09:24	176	10:04	136	10:44	96	11:24	56	12:04	16
08:45	215	09:25	175	10:05	135	10:45	95	11:25	55	12:05	15
08:46	214	09:26	174	10:06	134	10:46	94	11:26	54	12:06	14
08:47	213	09:27	173	10:07	133	10:47	93	11:27	53	12:07	13
08:48	212	09:28	172	10:08	132	10:48	92	11:28	52	12:08	12
08:49	211	09:29	171	10:09	131	10:49	91	11:29	51	12:09	11
<u>08:50</u>	210	<u>09:30</u>	170	<u>10:10</u>	130	<u>10:50</u>	90	<u>11:30</u>	50	<u>12:10</u>	10
08:51	209	09:31	169	10:11	129	10:51	89	11:31	49	12:11	9
08:52	208	09:32	168	10:12	128	10:52	88	11:32	48	12:12	8
08:53	207	09:33	167	10:13	127	10:53	87	11:33	47	12:13	7
08:54	206	09:34	166	10:14	126	10:54	86	11:34	46	12:14	6
08:55	205	09:35	165	10:15	125	10:55	85	11:35	45	12:15	5
08:56	204	09:36	164	10:16	124	10:56	84	11:36	44	12:16	4
08:57	203	09:37	163	10:17	123	10:57	83	11:37	43	12:17	3
08:58	202	09:38	162	10:18	122	10:58	82	11:38	42	12:18	2
08:59	201	09:39	161	10:19	121	10:59	81	11:39	41	12:19	1
<u>09:00</u>	200	<u>09:40</u>	160	<u>10:20</u>	120	<u>11:00</u>	80	<u>11:40</u>	40	<u>12:20</u>	0
09:01	199	09:41	159	10:21	119	11:01	79	11:41	39		
09:02	198	09:42	158	10:22	118	11:02	78	11:42	38		
09:03	197	09:43	157	10:23	117	11:03	77	11:43	37		
09:04	196	09:44	156	10:24	116	11:04	76	11:44	36		
09:05	195	09:45	155	10:25	115	11:05	75	11:45	35		
09:06	194	09:46	154	10:26	114	11:06	74	11:46	34		
09:07	193	09:47	153	10:27	113	11:07	73	11:47	33		
09:08	192	09:48	152	10:28	112	11:08	72	11:48	32		
09:09	191	09:49	151	10:29	111	11:09	71	11:49	31		
<u>09:10</u>	190	<u>09:50</u>	150	<u>10:30</u>	110	<u>11:10</u>	70	<u>11:50</u>	30		
09:11	189	09:51	149	10:31	109	11:11	69	11:51	29		
09:12	188	09:52	148	10:32	108	11:12	68	11:52	28		
09:13	187	09:53	147	10:33	107	11:13	67	11:53	27		
09:14	186	09:54	146	10:34	106	11:14	66	11:54	26		
09:15	185	09:55	145	10:35	105	11:15	65	11:55	25		
09:16	184	09:56	144	10:36	104	11:16	64	11:56	24		
09:17	183	09:57	143	10:37	103	11:17	63	11:57	23		
09:18	182	09:58	142	10:38	102	11:18	62	11:58	22		
09:19	181	09:59	141	10:39	101	11:19	61	11:59	21		

# 06 - Masters

## Teil A: Die Veranstaltung

1. Allgemeine Aspekte
  - 1.1 Definition und Zweck
  - 1.2 Anwendungsbereich
  - 1.3 Format
  - 1.4 Die Veranstaltungen
  - 1.5 Mastersteilnahme
  - 1.6 Finanzierung
  - 1.7 Wettkampfständigkeiten
  - 1.8 Masters-Konferenz
  
2. Wettkampfergebnisse
  - 2.1 Handicap-System
  - 2.2 Punkte Tabellen

# Teil A: Die Veranstaltung

## 1. Allgemeine Aspekte

### 1.1 Definition und Zweck

Die UIPM Masters Wettbewerbsregeln gelten für alle UIPM Masters Wettbewerbe, d.h. Masters Weltmeisterschaften oder kontinentale Masters-Meisterschaften.

### 1.2 Anwendungsbereich

UIPM-Masterwettbewerbe und Meisterschaften unterliegen den UIPM-Regeln, insbesondere den UIPM-Wettbewerbs-, Medizin-, Werbe- und Medienregeln, soweit im Folgenden nicht anders angegeben.

### 1.3 Format

- 1.3.1 Es gibt zwei Formate bei den Masters Wettbewerben: UIPM Masters Fünfkampf und Vierkampf und vier verschiedene Veranstaltungen: Einzel-, Staffel-, Mixed-Staffel- und Team-Event.
- 1.3.2 Masters müssen bei der offiziellen Registrierung und spätestens beim offiziellen technischen Meeting eine gültige internationale UIPM Lizenz vorweisen, um für Masters Fünfkampfveranstaltungen zugelassen zu werden.
- 1.3.3 UIPM Masters Fünfkampf besteht aus folgenden Disziplinen: Schwimmen, Fechten, Reiten (Springreiten) und einer Kombination aus Schießen und Laufen (Laser-Run). UIPM Masters Tetrathlon besteht aus den gleichen Disziplinen ohne Reiten (Springreiten).
- 1.3.4 Im Rahmen von Masters Weltmeisterschaften und kontinentalen Masters-Meisterschaften sind Männer und Frauen geschlechtsspezifisch in die folgenden 10 Jahres Altersgruppen unterteilt: 30 - 39 Jahre (30+), 40 - 49 Jahre (40+), 50 - 59 Jahre (50+), 60 - 69 (60+) Jahre und 70+.  
Stichtag für die Einteilung in Altersgruppen ist der 1. Januar des Geburtsjahres jedes Teilnehmers.
- 1.3.5 Ein Athlet kann in einer niedrigeren Altersgruppe starten, wobei die Reduzierung der Handicap-Punkte auf die höchste Stufe der Handicap-Punkte für die niedrigere Altersgruppe beschränkt ist. Die Athleten müssen ihre Entscheidung am Tag ihrer offiziellen Registrierung bekannt geben. Es ist nicht erlaubt, in zwei Altersgruppen zu starten.
- 1.3.6 Nach Abschluss des offiziellen Registrierungsprozesses ist es nicht möglich, in eine andere Altersgruppe zu wechseln, es sei denn, der Technische Delegierte der UIPM hat auf der Technischen Versammlung vor dem Wettbewerb und gemäß den UIPM-Vorschriften zugestimmt.
- 1.3.7 Eine Fechtaltersgruppe darf 36 Athleten nicht überschreiten. Bei mehr als 36 Teilnehmern in der Altersgruppe kann das lokale Organisationskomitee (LOC) die Masters aufteilen in Fünfkämpfer und Vierkämpfer, Männer/Frauen und Altersgruppen.
- 1.3.8 Die Staffel muss in Teams mit zwei Teilnehmern aus demselben Land ausgetragen werden, die gemischte Staffel muss in gemischten Teams ausgetragen werden mit zwei Teilnehmern (1 Mann/1 Frau) aus demselben Land gemäß Regel 1.5.3.
- 1.3.9 Für die Teamteilnahme gilt Art. 1.5.2

## 1.4 Die Veranstaltungen

- 1.4.1 Beim Schwimmen beträgt die Distanz 100 m Freistil für die Altersgruppen 30+, 40+ und 50+ und 50 m für Athleten im Alter von 60+ und 70+ Jahren.
- 1.4.2 Das Format des Fechtwettbewerbs wird nur als Ranglistenrunde organisiert und seine Klassifizierung wird als Referenz für die Umwandlung von Punkten verwendet, um in die nächste Wettkampf-Phase überzugehen, entweder Laser-Run (beim Tetrathlon) oder Reiten (beim Fünfkampf).
- 1.4.3 Das Reiten bei Masters Weltmeisterschaften und kontinentalen Masters-Meisterschaften in jeder Altersgruppe muss mit 10 Hindernissen inklusive 2 Doppel in einer maximalen Höhe von 90 cm organisiert werden.
- 1.4.4 Die Masters müssen ihr Reitvermögen in der Aufwärmarena innerhalb von 20 Minuten unter Beweis stellen. Der TD/ NTO kann zusammen mit dem Reitdirektor Masters von der Teilnahme an der Veranstaltung ausschließen, wenn sie nicht in der Lage sind, das zugeeilte Pferd ausreichend zu kontrollieren und die erforderliche Reitfähigkeit nachzuweisen.
- 1.4.5 Der Plan des Reitparcours und eine Liste der Pferde müssen bei der offiziellen Technischen Besprechung vorliegen. Die Organisatoren können den Schwierigkeitsgrad des Parcours an die Qualität und die Fähigkeiten der Pferde anpassen, um den Parcours bis zu dreimal zu springen.
- 1.4.6 Der Laser-Run folgt den spezifischen Anforderungen der Masters: Altersgruppen, angepasste Entfernungen, Referenzzeiten und Punkte-Tabellen (siehe Tabelle unten und Abschnitte 2.1.3 und 2.2). Der Laser-Run mit Laserpistolenschießen muss bei allen von der UIPM anerkannten Masterswettbewerben und nach den Regeln den UIPM Laser-Run Regeln organisiert werden.

Altersgruppen Männer/Frauen	Start	Laufen +/-	Schießen Zeitlimit	Laufen	Schießen Zeitlimit	Laufen	Schießen Zeitlimit	Laufen
30 +, 40 +, 50 +	Handicap	20 m	50 sec	800 m	50 sec	800 m	50 sec	800 m
60 +, 70 +	Handicap	20 m	50 sec	400 m	50 sec	400 m	50 sec	400 m

- 1.4.7 Die Laufdistanzen für die Altersgruppen 30-59 Jahre, 60+ und 70+ Jahre sind in Tabelle 2.2.1 definiert. Die Bedingungen und Schwierigkeiten der Laufstrecke müssen an das Alter der Masters angepasst sein. Für die Länge der Laufstrecke wird eine Differenz von +/- 5% (max. 100 m) toleriert. Alle führenden Sportler jeder Altersgruppe starten gemeinsam im Rahmen ihres Handicap-Starts.

## 1.5 Masterteilnahme

### 1.5.1 Einzelwettkampf

- 1.5.1.1 Jede Nation, die Mitglied der UIPM ist, hat das Recht, eine unbegrenzte Anzahl von Fünfkämpfern und Vierkämpfern ab 30 Jahren und für beide Geschlechter zu registrieren. Wenn die Anzahl der Athleten die Kapazitäten des Veranstalters übersteigt, hat das Organisationskomitee das Recht, die Teilnehmerzahl zu begrenzen entweder mittels Anmeldestopp oder durch eine begrenzte Teilnehmerzahl pro Nation. Die teilnehmenden Athleten müssen auf dem Anmeldeformular angeben, ob sie für den Masters Vierkampf oder für den Fünfkampf starten. Aktive Athleten, die an UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" innerhalb der letzten 12 Monate teilgenommen haben, dürfen bei den Masters Weltmeisterschaften und kontinentalen Masters-Meisterschaften nicht starten.

- 1.5.1.2 Die teilnehmenden Masters werden in die unter 1.3.3. definierten Altersgruppen eingeteilt. Wenn eine einzelne Altersgruppe die Mindestanzahl von drei (3) Athleten erreicht, ist der Wettbewerb gültig und wird nach den Vorschriften der UIPM Masters Regeln durchgeführt, einschließlich Medaillenverleihungen und abschließenden Einzelplatzierungen.
- 1.5.1.3 Wenn in den Altersgruppen 30+ oder 40+ die Teilnehmerzahl unter drei (3) Teilnehmern liegt, werden diese Athleten der nächsthöheren Altersgruppe zugeordnet und nach ihrer neuen Wertung bewertet. Wenn in der Altersgruppe 50+ die Anzahl der Athleten unter drei (3) liegt, werden die Athleten in der Altersgruppe 40+ teilnehmen. Die Athleten behalten die Anzahl der Handicap-Punkte, die sie je nach Alter erhalten. Für die ursprüngliche Altersgruppe werden weder Rangliste noch Medaillen vergeben.
- 1.5.2 Teamteilnahme
  - 1.5.2.1 Mannschaften werden einer der beiden Kategorien zugeordnet: unter 60 Jahre (30+) oder über 60 Jahre (60+). Alle Nationen, die mit einem Team von mindestens drei (3) Athleten in jeder Hauptkategorie teilnehmen, werden am Team-Event teilnehmen. Die Mannschaftsergebnisse werden nach den UIPM Mannschaftsklassifizierungsregeln ermittelt.
  - 1.5.2.2 Jedes Team (entweder Masters-Fünfkampf, Vierkampf, Männer und/oder Frauen) kann innerhalb jeder Altersklasse (30+ oder 60+) zusammengestellt werden.
  - 1.5.2.3 Bei Herrenwettbewerben müssen mindestens drei (3) Mannschaften und bei Damen zwei (2) Mannschaften vorhanden sein, um eine Mannschaftswertung, Siegerehrung und Endwertung zu erhalten.
- 1.5.3 Teilnahme an Staffeln und gemischten Staffeln
  - 1.5.3.1 Die Staffel- und Mixed-Staffel-Teams werden in zwei Kategorien (30+ und 60+) mit getrennter Klassifizierung, Medaillenverleihungen und Endplatzierungen eingeteilt. In der Kategorie 30+ dürfen 60+ Athleten starten. Ihre Handicap-Punkte werden jedoch auf Handicap für 59 Jahre begrenzt.
  - 1.5.3.2 Für die Teamwertung in der Staffel und in der gemischten Staffel ist eine Mindestteilnehmerzahl von drei (3) Teams erforderlich, damit der Wettbewerb stattfinden und somit eine Rangliste erstellt werden kann.

## **1.6 Finanzierung**

- 1.6.1 Das lokale Organisationskomitee (LOC) muss sich um die Unterbringung (Unterkunft, Verpflegung, Nahverkehr) zu angemessenen Kosten kümmern, die für die Mehrheit der Masters-Community erschwinglich ist. Darüber hinaus muss das LOC eine kostengünstige Lösung (Campingplatz oder Ferienlager) in angemessener Entfernung zu den Wettkampfstätten anbieten.
- 1.6.2 Im Rahmen der Möglichkeiten sollte das LOC ein Besucherprogramm organisieren und soziale/kulturelle Veranstaltungen durchführen.
- 1.6.3 Der Veranstalter ist berechtigt, eine Startgebühr für den Masters Fünfkampf zu erheben, die die Kosten für die Reitveranstaltung beinhaltet und eine geringere Gebühr für den Masters Vierkampf.

## **1.7 Wettkampfständigkeiten**

- 1.7.1 Offizielle technische Besprechung (TB)

Bis zu zwei Personen aus jeder teilnehmenden Nation sind berechtigt, an der technischen Besprechung teilzunehmen.

### 1.7.2 Beschwerdejury

Für Masters Weltmeisterschaften und kontinentale Masters-Meisterschaften gelten die UIPM Wettkampfbestimmungen 1.16.6 iii) für die Zusammensetzung der Beschwerdejury. Bei allen anderen Masterwettbewerben besteht die Beschwerdejury aus drei Mitgliedern. Der Vorsitz wird von einem Mitglied des UIPM Masters Komitees wahrgenommen. Die beiden anderen Mitglieder werden gewählt bei der TB aus der Mitte ihrer Mitglieder.

### 1.7.3 Disziplinregeln

Alle Regeln in Disziplinarangelegenheiten sind in den „Allgemeinen Aspekten“ der UIPM Wettbewerbsregeln und dem UIPM Verhaltenskodex beschrieben.

## 1.8 Masters-Konferenz

Der Zeitplan jeder Masters Weltmeisterschaften (MWCH) muss eine Zeit beinhalten, die für die internationale Masters-Konferenz reserviert ist. Diese Konferenz sollte nach dem Wettbewerb stattfinden und/oder vor der Abschlusszeremonie.

- 1.8.1 Die internationale Master-Konferenz setzt sich wie folgt zusammen: zwei Masters aus jedem UIPM-Mitgliedsverband und den Mitgliedern des UIPM Masters Komitees. Das UIPM Präsidium ist berechtigt, Personen zur Teilnahme ohne Stimmrecht zu entsenden. Weitere Personen können von der Konferenz die Erlaubnis erhalten, als Gäste ohne Stimmrecht und nur als Beobachter teilzunehmen. Der Vorsitz wird vom Vorsitzenden des UIPM Masters Komitees wahrgenommen.
- 1.8.2 Die internationale Masters-Konferenz unterstützt das UIPM Executive Board bei der Durchführung und Organisation der Masters Weltmeisterschaften und den kontinentalen Masters-Meisterschaften. Sie nimmt Vorschläge an und entscheidet auf der Grundlage des Berichts des Vorsitzenden und der Mitglieder des UIPM Masters Komitees. Sie wählt die Mitglieder des UIPM Masters Komitees nach den UIPM Regeln für die interne Organisation und den UIPM Wahlregeln.
- 1.8.3 Der Masterausschuss kann seine Aktivitäten intern organisieren und Sitzungen in jeder Form (runde Tische, Skype/Internet, Telefonkonferenz) nach Bedarf seiner gewählten Mitglieder einrichten, um Themen zu besprechen, die die UIPM-Masterfamilie und jedes seiner Mitglieder betreffen, um sich über die Themen und weitere Aktionspläne zu einigen.

## 2. Wettkampfergebnisse

### 2.1 Handicap-System

- 2.1.1 Das Handicap-System gibt die Möglichkeit, die Gewinner der Masters Wettbewerbe in jeder Altersgruppe, Mannschaft und Staffelkategorie zu berechnen und zu bestimmen. Handicap-Punkte in Form von Bonuspunkten werden direkt der Punktzahl des Teilnehmers hinzugefügt.
- 2.1.2 Bei den Masters Weltmeisterschaften und kontinentalen Masters-Meisterschaften wird ein Altersklassensieger für Modernen Fünfkampf und Vierkampf erst verkündet, nachdem die Handicap-Punkte zu den gesamten Wettbewerbspunkten des Teilnehmers hinzugefügt wurden.
- 2.1.3 Bei anderen Masters-Wettkämpfen werden die Handicap-Punkte zur Punktzahl der ersten Disziplin des Teilnehmers addiert.
- 2.1.4 In Staffelnwettbewerben müssen die Handicap-Punkte entsprechend der Anzahl der Teilnehmer jeder Staffel im Voraus addiert werden (Summe der Handicap-Punkte jedes Teil-



nehmers dividiert durch die Anzahl der Teilnehmer pro Staffel) und diese Anzahl muss nach der ersten Disziplin zur Staffelpwertung jedes Staffelteams addiert werden.

### 2.1.5 Punktetabelle – Handicap-System

Age	Points	Tetrathlon	Pentathlon
30	10 x 5,00	-40	-50
31	9 x 5,00	-36	-45
32	8 x 5,00	-32	-40
33	7 x 5,00	-28	-35
34	6 x 5,00	-24	-30
35	5 x 5,00	-20	-25
36	4 x 5,00	-16	-20
37	3 x 5,00	-12	-15
38	2 x 5,00	-8	-10
39	1 x 5,00	-4	-5
40	0 x 0,00	0	0
41	11 x 0,25	2	3
42	12 x 0,50	5	6
43	13 x 0,75	8	10
44	14 x 1,00	11	14
45	15 x 1,25	15	19
46	16 x 1,50	19	24
47	17 x 1,75	24	30
48	18 x 2,00	29	36
49	19 x 2,25	34	43
50	20 x 2,50	40	50
51	21 x 2,75	46	58
52	22 x 3,00	53	66
53	23 x 3,25	60	75
54	24 x 3,50	67	84
55	25 x 3,75	75	94
56	26 x 4,00	83	104
57	27 x 4,25	92	115
58	28 x 4,50	101	126
59	29 x 4,75	110	138
60	30 x 5,00	120	150
61	31 x 5,25	130	163
62	32 x 5,50	141	176
63	33 x 5,75	152	190
64	34 x 6,00	163	204
65	35 x 6,25	175	219
66	36 x 6,50	187	234
67	37 x 6,75	200	250
68	38 x 7,00	213	266
69	39 x 7,25	226	283
70	40 x 7,50	240	300
71	41 x 7,50	246	308
72	42 x 7,50	252	315
73	43 x 7,50	258	323
74	44 x 7,50	264	330
75	45 x 7,50	270	338
76	46 x 7,50	276	345
77	47 x 7,50	282	353
78	48 x 7,50	288	360
79	49 x 7,50	294	368

## 2.2 Punkte Tabellen

2.2.1 Die Punkte-Tabelle für den Laser-Run folgt den UIPM-Regeln für die relevanten Altersgruppen und Veranstaltungen gemäß der folgenden Tabelle:

	Age Groups 30+, 40+, 50+ Men; Women		Age Groups 60+, 70+ Men; Women	
	Individual	Relay	Individual	Relay
Competitors	1	2	1	2
Run	± 20 m	± 20 m	± 20 m	± 20 m
Shoot	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec
Run	800 m	800 m	400 m	400 m
Shoot	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec	5 Targets 50 Sec
Run	800 m	800 m	400 m	400 m
Shoot	5 Targets 50 Sec		5 Targets 50 Sec	
Run	800 m		400 m	
Distance	2400 m	1600 m	1200 m	800 m
Repetitions		2		2
Tot. Distance	2400 m	3200 m	1200 m	1600 m
Time 500 Pts	11:30.0	15:30.0	7:00.0	9:30.0
Points/s	± 1	± 1	± 1	± 1

2.2.2 Die Punkte-Tabelle für das Fechten wird wie folgt berechnet:

- Formel: 70% gewonnene Kämpfe entsprechen 250 Punkten.  
Jeder Sieg über oder unter dieser Zahl addiert oder zieht die Anzahl der Punkte ab, die der Anzahl der Kämpfe zugeordnet ist. (Siehe UIPM / 2. Eventregeln Fechten / Anhang: 2A oder Tabelle unten)
- Beispiel: 32 Fechter = 31 Kämpfe  
250 Punkte = 22 Siege  
± 1 Sieg = ± 7 Punkte

Fencing									
Athletes	Hits	250	bouts	Vict.	Athletes	Hits	250	bouts	Vict.
36	1	25	35	6	19	2	25	36	6
35	1	24	34	6	18	2	24	34	6
34	1	23	33	7	17	2	22	32	7
33	1	22	32	7	16	2	21	30	7
32	1	22	31	7	15	2	20	28	8
31	1	21	30	7	14	2	18	26	8
30	1	20	29	8	13	2	17	24	8
29	1	20	28	8	12	2	15	22	9
28	1	19	27	8	11	2	14	20	9
27	1	18	26	8					
26	1	18	25	8					
25	1	17	24	8					
24	1	16	23	8					
23	1	15	22	9					
22	1	15	21	9					
21	1	14	20	9					
20	1	13	19	9					

### 2.2.3 Die Punkte-Tabelle für Schwimmen wird wie folgt berechnet:

Gender	Age Group	Distance	Time for 250 Points	Points/ 0.5sec
Men	30+;40+;50+	100m	1:18,0	± 1
Women	30+;40+;50+	100m	1:30,0	± 1
Men	60+;70+	50m	0:38,0	± 1
Women	60+;70+	50m	0:43,0	± 1

Für die Berechnung der Punktzahl werden die Zeiten in halben Sekunden aufgezeichnet.

Bruchteile von Sekunden werden nicht berücksichtigt, z.B:

1:18,49 wird erfasst als 1:18,0

1:30,49 wird erfasst als 1:30,0

1:18,51 wird erfasst als 1:18,5

1:30,51 wird erfasst als 1:30,5

### 2.2.4 Die Punktbewertung für das Reiten ist in den UIPM-Wettbewerbsregeln für das Reiten festgelegt.

Punktetabelle Schwimmen  
Frauen 30 + / 40 + / 50 +

MIN	PTS	MIN	PTS	MIN	PTS	MIN	PTS	MIN	PTS	MIN	PTS	MIN	PTS
<u>01:05.0</u>	300	01:26.5	257	01:48.0	214	02:09.5	171	02:31.0	128	02:52.5	85	03:14.0	42
01:05.5	299	01:27.0	256	01:48.5	213	<u>02:10.0</u>	170	02:31.5	127	02:53.0	84	03:14.5	41
01:06.0	298	01:27.5	255	01:49.0	212	02:10.5	169	02:32.0	126	02:53.5	83	<u>03:15.0</u>	40
01:06.5	297	01:28.0	254	01:49.5	211	02:11.0	168	02:32.5	125	02:54.0	82	03:15.5	39
01:07.0	296	01:28.5	253	<u>01:50.0</u>	210	02:11.5	167	02:33.0	124	02:54.5	81	03:16.0	38
01:07.5	295	01:29.0	252	01:50.5	209	02:12.0	166	02:33.5	123	<u>02:55.0</u>	80	03:16.5	37
01:08.0	294	01:29.5	251	01:51.0	208	02:12.5	165	02:34.0	122	02:55.5	79	03:17.0	36
01:08.5	293	<u>01:30.0</u>	250	01:51.5	207	02:13.0	164	02:34.5	121	02:56.0	78	03:17.5	35
01:09.0	292	01:30.5	249	01:52.0	206	02:13.5	163	<u>02:35.0</u>	120	02:56.5	77	03:18.0	34
01:09.5	291	01:31.0	248	01:52.5	205	02:14.0	162	02:35.5	119	02:57.0	76	03:18.5	33
<u>01:10.0</u>	290	01:31.5	247	01:53.0	204	02:14.5	161	02:36.0	118	02:57.5	75	03:19.0	32
01:10.5	289	01:32.0	246	01:53.5	203	<u>02:15.0</u>	160	02:36.5	117	02:58.0	74	03:19.5	31
01:11.0	288	01:32.5	245	01:54.0	202	02:15.5	159	02:37.0	116	02:58.5	73	<u>03:20.0</u>	30
01:11.5	287	01:33.0	244	01:54.5	201	02:16.0	158	02:37.5	115	02:59.0	72	03:20.5	29
01:12.0	286	01:33.5	243	<u>01:55.0</u>	200	02:16.5	157	02:38.0	114	02:59.5	71	03:21.0	28
01:12.5	285	01:34.0	242	01:55.5	199	02:17.0	156	02:38.5	113	<u>03:00.0</u>	70	03:21.5	27
01:13.0	284	01:34.5	241	01:56.0	198	02:17.5	155	02:39.0	112	03:00.5	69	03:22.0	26
01:13.5	283	<u>01:35.0</u>	240	01:56.5	197	02:18.0	154	02:39.5	111	03:01.0	68	03:22.5	25
01:14.0	282	01:35.5	239	01:57.0	196	02:18.5	153	<u>02:40.0</u>	110	03:01.5	67	03:23.0	24
01:14.5	281	01:36.0	238	01:57.5	195	02:19.0	152	02:40.5	109	03:02.0	66	03:23.5	23
<u>01:15.0</u>	280	01:36.5	237	01:58.0	194	02:19.5	151	02:41.0	108	03:02.5	65	03:24.0	22
01:15.5	279	01:37.0	236	01:58.5	193	<u>02:20.0</u>	150	02:41.5	107	03:03.0	64	03:24.5	21
01:16.0	278	01:37.5	235	01:59.0	192	02:20.5	149	02:42.0	106	03:03.5	63	<u>03:25.0</u>	20
01:16.5	277	01:38.0	234	01:59.5	191	02:21.0	148	02:42.5	105	03:04.0	62	03:25.5	19
01:17.0	276	01:38.5	233	<u>02:00.0</u>	190	02:21.5	147	02:43.0	104	03:04.5	61	03:26.0	18
01:17.5	275	01:39.0	232	02:00.5	189	02:22.0	146	02:43.5	103	<u>03:05.0</u>	60	03:26.5	17
01:18.0	274	01:39.5	231	02:01.0	188	02:22.5	145	02:44.0	102	03:05.5	59	03:27.0	16
01:18.5	273	<u>01:40.0</u>	230	02:01.5	187	02:23.0	144	02:44.5	101	03:06.0	58	03:27.5	15
01:19.0	272	01:40.5	229	02:02.0	186	02:23.5	143	<u>02:45.0</u>	100	03:06.5	57	03:28.0	14
01:19.5	271	01:41.0	228	02:02.5	185	02:24.0	142	02:45.5	99	03:07.0	56	03:28.5	13
<u>01:20.0</u>	270	01:41.5	227	02:03.0	184	02:24.5	141	02:46.0	98	03:07.5	55	03:29.0	12
01:20.5	269	01:42.0	226	02:03.5	183	<u>02:25.0</u>	140	02:46.5	97	03:08.0	54	03:29.5	11
01:21.0	268	01:42.5	225	02:04.0	182	02:25.5	139	02:47.0	96	03:08.5	53	<u>03:30.0</u>	10
01:21.5	267	01:43.0	224	02:04.5	181	02:26.0	138	02:47.5	95	03:09.0	52	03:30.5	9
01:22.0	266	01:43.5	223	<u>02:05.0</u>	180	02:26.5	137	02:48.0	94	03:09.5	51	03:31.0	8
01:22.5	265	01:44.0	222	02:05.5	179	02:27.0	136	02:48.5	93	<u>03:10.0</u>	50	03:31.5	7
01:23.0	264	01:44.5	221	02:06.0	178	02:27.5	135	02:49.0	92	03:10.5	49	03:32.0	6
01:23.5	263	<u>01:45.0</u>	220	02:06.5	177	02:28.0	134	02:49.5	91	03:11.0	48	03:32.5	5
01:24.0	262	01:45.5	219	02:07.0	176	02:28.5	133	<u>02:50.0</u>	90	03:11.5	47	03:33.0	4
01:24.5	261	01:46.0	218	02:07.5	175	02:29.0	132	02:50.5	89	03:12.0	46	03:33.5	3
<u>01:25.0</u>	260	01:46.5	217	02:08.0	174	02:29.5	131	02:51.0	88	03:12.5	45	03:34.0	2
01:25.5	259	01:47.0	216	02:08.5	173	<u>02:30.0</u>	130	02:51.5	87	03:13.0	44	03:34.5	1
01:26.0	258	01:47.5	215	02:09.0	172	02:30.5	129	02:52.0	86	03:13.5	43	<u>03:35.0</u>	0



Punktetabelle Schwimmen  
Männer 30 + / 40 + / 50 +

Min	pts	Min	pts	min	pts	min	pts	min	pts	min	pts	min	pts
00:50.0	306	01:12.0	262	01:34.0	218	01:56.0	174	02:18.0	130	<u>02:40.0</u>	86	03:02.0	42
00:50.5	305	01:12.5	261	01:34.5	217	01:56.5	173	02:18.5	129	02:40.5	85	03:02.5	41
00:51.0	304	01:13.0	260	<u>01:35.0</u>	216	01:57.0	172	02:19.0	128	02:41.0	84	03:03.0	40
00:51.5	303	01:13.5	259	01:35.5	215	01:57.5	171	02:19.5	127	02:41.5	83	03:03.5	39
00:52.0	302	01:14.0	258	01:36.0	214	01:58.0	170	<u>02:20.0</u>	126	02:42.0	82	03:04.0	38
00:52.5	301	01:14.5	257	01:36.5	213	01:58.5	169	02:20.5	125	02:42.5	81	03:04.5	37
00:53.0	300	01:15.0	256	01:37.0	212	01:59.0	168	02:21.0	124	02:43.0	80	<u>03:05.0</u>	36
00:53.5	299	01:15.5	255	01:37.5	211	01:59.5	167	02:21.5	123	02:43.5	79	03:05.5	35
00:54.0	298	01:16.0	254	01:38.0	210	<u>02:00.0</u>	166	02:22.0	122	02:44.0	78	03:06.0	34
00:54.5	297	01:16.5	253	01:38.5	209	02:00.5	165	02:22.5	121	02:44.5	77	03:06.5	33
<u>00:55.0</u>	296	01:17.0	252	01:39.0	208	02:01.0	164	02:23.0	120	<u>02:45.0</u>	76	03:07.0	32
00:55.5	295	01:17.5	251	01:39.5	207	02:01.5	163	02:23.5	119	02:45.5	75	03:07.5	31
00:56.0	294	<u>01:18.0</u>	250	01:40.0	206	02:02.0	162	02:24.0	118	02:46.0	74	03:08.0	30
00:56.5	293	01:18.5	249	01:40.5	205	02:02.5	161	02:24.5	117	02:46.5	73	03:08.5	29
00:57.0	292	01:19.0	248	01:41.0	204	02:03.0	160	<u>02:25.0</u>	116	02:47.0	72	03:09.0	28
00:57.5	291	01:19.5	247	01:41.5	203	02:03.5	159	<u>02:25.5</u>	115	02:47.5	71	03:09.5	27
00:58.0	290	<u>01:20.0</u>	246	01:42.0	202	02:04.0	158	02:26.0	114	02:48.0	70	<u>03:10.0</u>	26
00:58.5	289	01:20.5	245	01:42.5	201	02:04.5	157	02:26.5	113	02:48.5	69	03:10.5	25
00:59.0	288	01:21.0	244	01:43.0	200	02:05.0	156	02:27.0	112	02:49.0	68	03:11.0	24
00:59.5	287	01:21.5	243	01:43.5	199	02:05.5	155	02:27.5	111	02:49.5	67	03:11.5	23
<u>01:00.0</u>	286	<u>01:22.0</u>	242	01:44.0	198	02:06.0	154	02:28.0	110	<u>02:50.0</u>	66	03:12.0	22
01:00.5	285	01:22.5	241	01:44.5	197	02:06.5	153	02:28.5	109	02:50.5	65	03:12.5	21
01:01.0	284	01:23.0	240	<u>01:45.0</u>	196	02:07.0	152	02:29.0	108	02:51.0	64	03:13.0	20
01:01.5	283	01:23.5	239	01:45.5	195	02:07.5	151	02:29.5	107	02:51.5	63	03:13.5	19
01:02.0	282	01:24.0	238	01:46.0	194	02:08.0	150	02:30.0	106	02:52.0	62	03:14.0	18
01:02.5	281	01:24.5	237	01:46.5	193	02:08.5	149	02:30.5	105	02:52.5	61	03:14.5	17
01:03.0	280	<u>01:25.0</u>	236	01:47.0	192	02:09.0	148	02:31.0	104	02:53.0	60	<u>03:15.0</u>	16
01:03.5	279	01:25.5	235	01:47.5	191	02:09.5	147	02:31.5	103	02:53.5	59	03:15.5	15
01:04.0	278	01:26.0	234	01:48.0	190	<u>02:10.0</u>	146	02:32.0	102	02:54.0	58	03:16.0	14
01:04.5	277	01:26.5	233	01:48.5	189	02:10.5	145	02:32.5	101	02:54.5	57	03:16.5	13
<u>01:05.0</u>	276	01:27.0	232	01:49.0	188	02:11.0	144	02:33.0	100	02:55.0	56	03:17.0	12
01:05.5	275	01:27.5	231	01:49.5	187	02:11.5	143	02:33.5	99	02:55.5	55	03:17.5	11
01:06.0	274	01:28.0	230	<u>01:50.0</u>	186	02:12.0	142	02:34.0	98	02:56.0	54	03:18.0	10
01:06.5	273	01:28.5	229	01:50.5	185	02:12.5	141	02:34.5	97	02:56.5	53	03:18.5	9
01:07.0	272	01:29.0	228	01:51.0	184	02:13.0	140	<u>02:35.0</u>	96	02:57.0	52	03:19.0	8
01:07.5	271	01:29.5	227	01:51.5	183	02:13.5	139	02:35.5	95	02:57.5	51	03:19.5	7
01:08.0	270	<u>01:30.0</u>	226	01:52.0	182	02:14.0	138	02:36.0	94	02:58.0	50	03:20.0	6
01:08.5	269	01:30.5	225	01:52.5	181	02:14.5	137	02:36.5	93	02:58.5	49	03:20.5	5
01:09.0	268	01:31.0	224	01:53.0	180	<u>02:15.0</u>	136	02:37.0	92	02:59.0	48	03:21.0	4
01:09.5	267	01:31.5	223	01:53.5	179	02:15.5	135	02:37.5	91	02:59.5	47	03:21.5	3
<u>01:10.0</u>	266	01:32.0	222	01:54.0	178	02:16.0	134	02:38.0	90	<u>03:00.0</u>	46	03:22.0	2
01:10.5	265	01:32.5	221	01:54.5	177	02:16.5	133	02:38.5	89	03:00.5	45	03:22.5	1
01:11.0	264	01:33.0	220	<u>01:55.0</u>	176	02:17.0	132	02:39.0	88	03:01.0	44	03:23.0	0
01:11.5	263	01:33.5	219	01:55.5	175	02:17.5	131	02:39.5	87	03:01.5	43		

Punktetabelle Schwimmen  
Frauen 60 + / 70 +

min	pts	Min	pts	Min	pts	min	pts	min	pts	min	pts	min	pts
00:20.0	296	00:42.0	252	01:04.0	208	01:26.0	164	01:48.0	120	<u>02:10.0</u>	76	02:32.0	32
00:20.5	295	00:42.5	251	01:04.5	207	01:26.5	163	01:48.5	119	02:10.5	75	02:32.5	31
00:21.0	294	<u>00:43.0</u>	250	<u>01:05.0</u>	206	01:27.0	162	01:49.0	118	02:11.0	74	02:33.0	30
00:21.5	293	00:43.5	249	01:05.5	205	01:27.5	161	01:49.5	117	02:11.5	73	02:33.5	29
00:22.0	292	00:44.0	248	01:06.0	204	01:28.0	160	<u>01:50.0</u>	116	02:12.0	72	02:34.0	28
00:22.5	291	00:44.5	247	01:06.5	203	01:28.5	159	01:50.5	115	02:12.5	71	02:34.5	27
00:23.0	290	<u>00:45.0</u>	246	01:07.0	202	01:29.0	158	01:51.0	114	02:13.0	70	<u>02:35.0</u>	26
00:23.5	289	00:45.5	245	01:07.5	201	01:29.5	157	01:51.5	113	02:13.5	69	02:35.5	25
00:24.0	288	00:46.0	244	01:08.0	200	<u>01:30.0</u>	156	01:52.0	112	02:14.0	68	02:36.0	24
00:24.5	287	00:46.5	243	01:08.5	199	01:30.5	155	01:52.5	111	02:14.5	67	02:36.5	23
<u>00:25.0</u>	286	00:47.0	242	01:09.0	198	01:31.0	154	01:53.0	110	<u>02:15.0</u>	66	02:37.0	22
00:25.5	285	00:47.5	241	01:09.5	197	01:31.5	153	01:53.5	109	02:15.5	65	02:37.5	21
00:26.0	284	00:48.0	240	<u>01:10.0</u>	196	01:32.0	152	01:54.0	108	02:16.0	64	02:38.0	20
00:26.5	283	00:48.5	239	01:10.5	195	01:32.5	151	01:54.5	107	02:16.5	63	02:38.5	19
00:27.0	282	00:49.0	238	01:11.0	194	01:33.0	150	<u>01:55.0</u>	106	02:17.0	62	02:39.0	18
00:27.5	281	00:49.5	237	01:11.5	193	01:33.5	149	01:55.5	105	02:17.5	61	02:39.5	17
00:28.0	280	00:50.0	236	01:12.0	192	01:34.0	148	01:56.0	104	02:18.0	60	<u>02:40.0</u>	16
00:28.5	279	00:50.5	235	01:12.5	191	01:34.5	147	01:56.5	103	02:18.5	59	02:40.5	15
00:29.0	278	00:51.0	234	01:13.0	190	<u>01:35.0</u>	146	01:57.0	102	02:19.0	58	02:41.0	14
00:29.5	277	00:51.5	233	01:13.5	189	01:35.5	145	01:57.5	101	02:19.5	57	02:41.5	13
<u>00:30.0</u>	276	00:52.0	232	01:14.0	188	01:36.0	144	01:58.0	100	<u>02:20.0</u>	56	02:42.0	12
00:30.5	275	<u>00:52.5</u>	231	01:14.5	187	01:36.5	143	01:58.5	99	02:20.5	55	02:42.5	11
00:31.0	274	00:53.0	230	01:15.0	186	01:37.0	142	01:59.0	98	02:21.0	54	02:43.0	10
00:31.5	273	00:53.5	229	01:15.5	185	01:37.5	141	01:59.5	97	02:21.5	53	02:43.5	9
00:32.0	272	00:54.0	228	01:16.0	184	01:38.0	140	<u>02:00.0</u>	96	02:22.0	52	02:44.0	8
00:32.5	271	00:54.5	227	01:16.5	183	01:38.5	139	02:00.5	95	02:22.5	51	02:44.5	7
00:33.0	270	<u>00:55.0</u>	226	01:17.0	182	01:39.0	138	02:01.0	94	02:23.0	50	<u>02:45.0</u>	6
00:33.5	269	00:55.5	225	01:17.5	181	01:39.5	137	02:01.5	93	02:23.5	49	02:45.5	5
00:34.0	268	00:56.0	224	01:18.0	180	01:40.0	136	02:02.0	92	02:24.0	48	02:46.0	4
00:34.5	267	00:56.5	223	01:18.5	179	01:40.5	135	02:02.5	91	02:24.5	47	02:46.5	3
00:35.0	266	00:57.0	222	01:19.0	178	01:41.0	134	02:03.0	90	<u>02:25.0</u>	46	02:47.0	2
00:35.5	265	00:57.5	221	01:19.5	177	01:41.5	133	02:03.5	89	02:25.5	45	02:47.5	1
00:36.0	264	00:58.0	220	<u>01:20.0</u>	176	01:42.0	132	02:04.0	88	02:26.0	44	02:48.0	0
00:36.5	263	00:58.5	219	01:20.5	175	01:42.5	131	02:04.5	87	02:26.5	43		
00:37.0	262	00:59.0	218	01:21.0	174	01:43.0	130	02:05.0	86	02:27.0	42		
00:37.5	261	00:59.5	217	01:21.5	173	01:43.5	129	02:05.5	85	02:27.5	41		
00:38.0	260	<u>01:00.0</u>	216	01:22.0	172	01:44.0	128	02:06.0	84	02:28.0	40		
00:38.5	259	01:00.5	215	01:22.5	171	01:44.5	127	02:06.5	83	02:28.5	39		
00:39.0	258	01:01.0	214	01:23.0	170	<u>01:45.0</u>	126	02:07.0	82	02:29.0	38		
00:39.5	257	01:01.5	213	01:23.5	169	01:45.5	125	02:07.5	81	02:29.5	37		
00:40.0	256	01:02.0	212	01:24.0	168	01:46.0	124	02:08.0	80	02:30.0	36		
00:40.5	255	01:02.5	211	01:24.5	167	01:46.5	123	02:08.5	79	02:30.5	35		
00:41.0	254	01:03.0	210	<u>01:25.0</u>	166	01:47.0	122	02:09.0	78	02:31.0	34		
00:41.5	253	01:03.5	209	01:25.5	165	01:47.5	121	02:09.5	77	02:31.5	33		



Punktetabelle Schwimmen  
Männer 60 + / 70 +

min	pts	Min	pts	Min	pts	min	pts	min	pts	min	pts	min	pts
00:20.0	286	00:40.5	245	01:01.0	204	01:21.5	163	01:42.0	122	02:02.5	81	02:23.0	40
00:20.5	285	00:41.0	244	01:01.5	203	01:22.0	162	01:42.5	121	02:03.0	80	02:23.5	39
00:21.0	284	00:41.5	243	01:02.0	202	01:22.5	161	01:43.0	120	02:03.5	79	02:24.0	38
00:21.5	283	00:42.0	242	01:02.5	201	01:23.0	160	01:43.5	119	02:04.0	78	02:24.5	37
00:22.0	282	00:42.5	241	01:03.0	200	01:23.5	159	01:44.0	118	02:04.5	77	<u>02:25.0</u>	36
00:22.5	281	00:43.0	240	01:03.5	199	01:24.0	158	01:44.5	117	02:05.0	76	02:25.5	35
00:23.0	280	00:43.5	239	01:04.0	198	01:24.5	157	<u>01:45.0</u>	116	02:05.5	75	02:26.0	34
00:23.5	279	00:44.0	238	01:04.5	197	<u>01:25.0</u>	156	01:45.5	115	02:06.0	74	02:26.5	33
00:24.0	278	00:44.5	237	<u>01:05.0</u>	196	01:25.5	155	01:46.0	114	02:06.5	73	02:27.0	32
00:24.5	277	<u>00:45.0</u>	236	01:05.5	195	01:26.0	154	01:46.5	113	02:07.0	72	02:27.5	31
<u>00:25.0</u>	276	00:45.5	235	01:06.0	194	01:26.5	153	01:47.0	112	02:07.5	71	02:28.0	30
00:25.5	275	00:46.0	234	01:06.5	193	01:27.0	152	01:47.5	111	02:08.0	70	02:28.5	29
00:26.0	274	00:46.5	233	01:07.0	192	01:27.5	151	01:48.0	110	02:08.5	69	02:29.0	28
00:26.5	273	00:47.0	232	01:07.5	191	01:28.0	150	01:48.5	109	02:09.0	68	02:29.5	27
00:27.0	272	00:47.5	231	01:08.0	190	01:28.5	149	01:49.0	108	02:09.5	67	02:30.0	26
00:27.5	271	00:48.0	230	01:08.5	189	01:29.0	148	01:49.5	107	<u>02:10.0</u>	66	02:30.5	25
00:28.0	270	00:48.5	229	01:09.0	188	01:29.5	147	<u>01:50.0</u>	106	02:10.5	65	02:31.0	24
00:28.5	269	00:49.0	228	01:09.5	187	<u>01:30.0</u>	146	01:50.5	105	02:11.0	64	02:31.5	23
00:29.0	268	00:49.5	227	<u>01:10.0</u>	186	01:30.5	145	01:51.0	104	02:11.5	63	02:32.0	22
00:29.5	267	00:50.0	226	01:10.5	185	01:31.0	144	01:51.5	103	02:12.0	62	02:32.5	21
<u>00:30.0</u>	266	00:50.5	225	01:11.0	184	01:31.5	143	01:52.0	102	02:12.5	61	02:33.0	20
00:30.5	265	00:51.0	224	01:11.5	183	01:32.0	142	01:52.5	101	02:13.0	60	02:33.5	19
00:31.0	264	00:51.5	223	01:12.0	182	01:32.5	141	01:53.0	100	02:13.5	59	02:34.0	18
00:31.5	263	00:52.0	222	01:12.5	181	01:33.0	140	01:53.5	99	02:14.0	58	02:34.5	17
00:32.0	262	00:52.5	221	01:13.0	180	01:33.5	139	01:54.0	98	02:14.5	57	<u>02:35.0</u>	16
00:32.5	261	00:53.0	220	01:13.5	179	01:34.0	138	01:54.5	97	<u>02:15.0</u>	56	02:35.5	15
00:33.0	260	00:53.5	219	01:14.0	178	01:34.5	137	<u>01:55.0</u>	96	02:15.5	55	02:36.0	14
00:33.5	259	00:54.0	218	01:14.5	177	<u>01:35.0</u>	136	01:55.5	95	02:16.0	54	02:36.5	13
00:34.0	258	00:54.5	217	01:15.0	176	01:35.5	135	01:56.0	94	02:16.5	53	02:37.0	12
00:34.5	257	<u>00:55.0</u>	216	01:15.5	175	01:36.0	134	01:56.5	93	02:17.0	52	02:37.5	11
00:35.0	256	00:55.5	215	01:16.0	174	01:36.5	133	01:57.0	92	02:17.5	51	02:38.0	10
00:35.5	255	00:56.0	214	01:16.5	173	01:37.0	132	01:57.5	91	02:18.0	50	02:38.5	9
00:36.0	254	00:56.5	213	01:17.0	172	01:37.5	131	01:58.0	90	02:18.5	49	02:39.0	8
00:36.5	253	00:57.0	212	01:17.5	171	01:38.0	130	01:58.5	89	02:19.0	48	02:39.5	7
00:37.0	252	00:57.5	211	01:18.0	170	01:38.5	129	01:59.0	88	02:19.5	47	<u>02:40.0</u>	6
00:37.5	251	00:58.0	210	01:18.5	169	01:39.0	128	01:59.5	87	<u>02:20.0</u>	46	02:40.5	5
00:38.0	250	00:58.5	209	01:19.0	168	01:39.5	127	<u>02:00.0</u>	86	02:20.5	45	02:41.0	4
00:38.5	249	00:59.0	208	01:19.5	167	01:40.0	126	02:00.5	85	02:21.0	44	02:41.5	3
00:39.0	248	00:59.5	207	<u>01:20.0</u>	166	01:40.5	125	02:01.0	84	02:21.5	43	02:42.0	2
00:39.5	247	<u>01:00.0</u>	206	01:20.5	165	01:41.0	124	02:01.5	83	02:22.0	42	02:42.5	1
00:40.0	246	01:00.5	205	01:21.0	164	01:41.5	123	02:02.0	82	02:22.5	41	02:43.0	0

Punktetabelle Laser-Run  
 Einzel Männer / Frauen 30 + / 40 + / 50 +

time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts
09:50	600	10:30	560	11:10	520	11:50	480	12:30	440	13:10	400
09:51	599	10:31	559	11:11	519	11:51	479	12:31	439	13:11	399
09:52	598	10:32	558	11:12	518	11:52	478	12:32	438	13:12	398
09:53	597	10:33	557	11:13	517	11:53	477	12:33	437	13:13	397
09:54	596	10:34	556	11:14	516	11:54	476	12:34	436	13:14	396
09:55	595	10:35	555	11:15	515	11:55	475	12:35	435	13:15	395
09:56	594	10:36	554	11:16	514	11:56	474	12:36	434	13:16	394
09:57	593	10:37	553	11:17	513	11:57	473	12:37	433	13:17	393
09:58	592	10:38	552	11:18	512	11:58	472	12:38	432	13:18	392
09:59	591	10:39	551	11:19	511	11:59	471	12:39	431	13:19	391
10:00	590	10:40	550	11:20	510	12:00	470	12:40	430	13:20	390
10:01	589	10:41	549	11:21	509	12:01	469	12:41	429	13:21	389
10:02	588	10:42	548	11:22	508	12:02	468	12:42	428	13:22	388
10:03	587	10:43	547	11:23	507	12:03	467	12:43	427	13:23	387
10:04	586	10:44	546	11:24	506	12:04	466	12:44	426	13:24	386
10:05	585	10:45	545	11:25	505	12:05	465	12:45	425	13:25	385
10:06	584	10:46	544	11:26	504	12:06	464	12:46	424	13:26	384
10:07	583	10:47	543	11:27	503	12:07	463	12:47	423	13:27	383
10:08	582	10:48	542	11:28	502	12:08	462	12:48	422	13:28	382
10:09	581	10:49	541	11:29	501	12:09	461	12:49	421	13:29	381
10:10	580	10:50	540	11:30	500	12:10	460	12:50	420	13:30	380
10:11	579	10:51	539	11:31	499	12:11	459	12:51	419	13:31	379
10:12	578	10:52	538	11:32	498	12:12	458	12:52	418	13:32	378
10:13	577	10:53	537	11:33	497	12:13	457	12:53	417	13:33	377
10:14	576	10:54	536	11:34	496	12:14	456	12:54	416	13:34	376
10:15	575	10:55	535	11:35	495	12:15	455	12:55	415	13:35	375
10:16	574	10:56	534	11:36	494	12:16	454	12:56	414	13:36	374
10:17	573	10:57	533	11:37	493	12:17	453	12:57	413	13:37	373
10:18	572	10:58	532	11:38	492	12:18	452	12:58	412	13:38	372
10:19	571	10:59	531	11:39	491	12:19	451	12:59	411	13:39	371
10:20	570	11:00	530	11:40	490	12:20	450	13:00	410	13:40	370
10:21	569	11:01	529	11:41	489	12:21	449	13:01	409	13:41	369
10:22	568	11:02	528	11:42	488	12:22	448	13:02	408	13:42	368
10:23	567	11:03	527	11:43	487	12:23	447	13:03	407	13:43	367
10:24	566	11:04	526	11:44	486	12:24	446	13:04	406	13:44	366
10:25	565	11:05	525	11:45	485	12:25	445	13:05	405	13:45	365
10:26	564	11:06	524	11:46	484	12:26	444	13:06	404	13:46	364
10:27	563	11:07	523	11:47	483	12:27	443	13:07	403	13:47	363
10:28	562	11:08	522	11:48	482	12:28	442	13:08	402	13:48	362
10:29	561	11:09	521	11:49	481	12:29	441	13:09	401	13:49	361



Punktetabelle Laser-Run  
 Einzel Männer / Frauen 60 + / 70 +

time	pts	Time	pts	Time	pts	time	pts	time	pts	time	pts	time	pts
05:00	620	05:40	580	06:20	540	07:00	500	07:40	460	08:20	420	09:00	380
05:01	619	05:41	579	06:21	539	07:01	499	07:41	459	08:21	419	09:01	379
05:02	618	05:42	578	06:22	538	07:02	498	07:42	458	08:22	418	09:02	378
05:03	617	05:43	577	06:23	537	07:03	497	07:43	457	08:23	417	09:03	377
05:04	616	05:44	576	06:24	536	07:04	496	07:44	456	08:24	416	09:04	376
05:05	615	05:45	575	06:25	535	07:05	495	07:45	455	08:25	415	09:05	375
05:06	614	05:46	574	06:26	534	07:06	494	07:46	454	08:26	414	09:06	374
05:07	613	05:47	573	06:27	533	07:07	493	07:47	453	08:27	413	09:07	373
05:08	612	05:48	572	06:28	532	07:08	492	07:48	452	08:28	412	09:08	372
05:09	611	05:49	571	06:29	531	07:09	491	07:49	451	08:29	411	09:09	371
05:10	610	05:50	570	06:30	530	07:10	490	07:50	450	08:30	410	09:10	370
05:11	609	05:51	569	06:31	529	07:11	489	07:51	449	08:31	409	09:11	369
05:12	608	05:52	568	06:32	528	07:12	488	07:52	448	08:32	408	09:12	368
05:13	607	05:53	567	06:33	527	07:13	487	07:53	447	08:33	407	09:13	367
05:14	606	05:54	566	06:34	526	07:14	486	07:54	446	08:34	406	09:14	366
05:15	605	05:55	565	06:35	525	07:15	485	07:55	445	08:35	405	09:15	365
05:16	604	05:56	564	06:36	524	07:16	484	07:56	444	08:36	404	09:16	364
05:17	603	05:57	563	06:37	523	07:17	483	07:57	443	08:37	403	09:17	363
05:18	602	05:58	562	06:38	522	07:18	482	07:58	442	08:38	402	09:18	362
05:19	601	05:59	561	06:39	521	07:19	481	07:59	441	08:39	401	09:19	361
05:20	600	06:00	560	06:40	520	07:20	480	08:00	440	08:40	400	09:20	360
05:21	599	06:01	559	06:41	519	07:21	479	08:01	439	08:41	399	09:21	359
05:22	598	06:02	558	06:42	518	07:22	478	08:02	438	08:42	398	09:22	358
05:23	597	06:03	557	06:43	517	07:23	477	08:03	437	08:43	397	09:23	357
05:24	596	06:04	556	06:44	516	07:24	476	08:04	436	08:44	396	09:24	356
05:25	595	06:05	555	06:45	515	07:25	475	08:05	435	08:45	395	09:25	355
05:26	594	06:06	554	06:46	514	07:26	474	08:06	434	08:46	394	09:26	354
05:27	593	06:07	553	06:47	513	07:27	473	08:07	433	08:47	393	09:27	353
05:28	592	06:08	552	06:48	512	07:28	472	08:08	432	08:48	392	09:28	352
05:29	591	06:09	551	06:49	511	07:29	471	08:09	431	08:49	391	09:29	351
05:30	590	06:10	550	06:50	510	07:30	470	08:10	430	08:50	390	09:30	350
05:31	589	06:11	549	06:51	509	07:31	469	08:11	429	08:51	389	09:31	349
05:32	588	06:12	548	06:52	508	07:32	468	08:12	428	08:52	388	09:32	348
05:33	587	06:13	547	06:53	507	07:33	467	08:13	427	08:53	387	09:33	347
05:34	586	06:14	546	06:54	506	07:34	466	08:14	426	08:54	386	09:34	346
05:35	585	06:15	545	06:55	505	07:35	465	08:15	425	08:55	385	09:35	345
05:36	584	06:16	544	06:56	504	07:36	464	08:16	424	08:56	384	09:36	344
05:37	583	06:17	543	06:57	503	07:37	463	08:17	423	08:57	383	09:37	343
05:38	582	06:18	542	06:58	502	07:38	462	08:18	422	08:58	382	09:38	342
05:39	581	06:19	541	06:59	501	07:39	461	08:19	421	08:59	381	09:39	341

# 07 - Biathle

## Teil A: Die Veranstaltung

1. Allgemeine Aspekte
  - 1.1 Definition
  - 1.2 Anwendungsbereich
  - 1.3 Kategorien
  - 1.4 Formate
  - 1.5 Altersklassen und Ablauf
  - 1.6 Organisation von Veranstaltungen
  - 1.7 Teams und gemischte Staffel
  - 1.8 Kleidung
  - 1.9 Zeitplan der Veranstaltungen
  - 1.10 Teilnahme
  - 1.11 Dopingkontrollen
  - 1.12 Wettkampfrichter
2. Strafen
3. Auszeichnungen
  - 3.1 Weltmeisterschaftsmedaillen
  - 3.2 Weltmeistertitel
  - 3.3 Weltranglisten

## Anlagen

- Anlage 1 Wechselzone  
Anlage 2 Wechselboxen

# Teil A: Die Veranstaltung

## 1. Allgemeine Aspekte

### 1.1 Definition

UIPM Biathle ist eine UIPM-Sportart, die Laufen und Schwimmen kombiniert. Die UIPM-Biathle-Wettbewerbe werden national und international durchgeführt. Alle Wettbewerbe können auf jedem Untergrund (Gras, Sand, Asphalt usw.) organisiert werden.

### 1.2 Anwendungsbereich

UIPM Biathle unterliegt den UIPM-Regeln, insbesondere den UIPM-Wettbewerbs-, Medizin-, Werbe- und Medienregeln, soweit im Folgenden nicht anders angegeben.

### 1.3 Kategorien

#### 1.3.1 Es gibt zwei UIPM Biathle-Kategorien:

Kategorie A: UIPM Biathle-Triathle Weltmeisterschaften, kontinentale Meisterschaften, Multisport-Spiele.

Kategorie B: Regionale Wettbewerbe, UIPM Biathle National Tour.

#### 1.3.2 Die UIPM Biathle-Wettbewerbe der Kategorie A werden nach einem Bewerbungs- und Auswahlverfahren durch das UIPM-Präsidium oder die kontinentalen Verbände vergeben. Die Organisatoren müssen sowohl Biathle- als auch Triathle-Wettkämpfe organisieren. Bei UIPM-Weltmeisterschaften muss die Wettkampfbahn mit UIPM-Markenbändern oder UIPM-Markendreiecken umschlossen sein.

Auch die elektronische Zeitmessung und Ziellinienüberwachung ist bei diesen Wettbewerben obligatorisch.

#### 1.3.3 Für UIPM Biathle-Wettbewerbe der Kategorie A muss 30 Tage vor dem Wettbewerb ein Wasserqualitätstest durchgeführt und das Zertifikat an die UIPM-Zentrale geschickt werden. Die Proben müssen eine Mischung aus Wasser enthalten, das an drei verschiedenen Stellen auf der Schwimmstrecke gesammelt wurde. Die Testergebnisse dürfen die folgenden Normen nicht überschreiten:

Meer und Übergangswasser

a) pH-Wert zwischen 6 und 9

b) Enterokokken nicht mehr als 100 pro 100 ml (ufc/100 ml)

c) E' coli (Süßwasser) nicht mehr als 250 pro 100 ml (ufc/100ml)

d) Der Schwimmteil wird bei Vorhandensein einer Roten Flut von Algenblüten abgesagt.

Binnengewässer

a) pH-Wert zwischen 6 und 9

b) Enterokokken nicht mehr als 200 pro 100ml (ufc/100ml)

c) E' coli (Süßwasser) nicht mehr als 500 pro 100 ml (ufc/100ml)

d) Das Vorhandensein von Blaualgenblüten/Schlamm (Cyanobakterien) mit mehr 100.000 Zellen/ml

Die UIPM-Vertreter, die den Veranstaltungsort für einen Besuch vor Ort überprüfen, werden jeden Zweifel an der Wasserqualität weiterleiten. Sie werden dann mitteilen, ob weitere Tests durchgeführt werden sollten.

#### 1.3.4 Die Wassertemperatur sollte mindestens 18°C und höchstens 31°C betragen. Es sollte am Tag des Rennens gemessen werden, 2 Stunden vor dem Start und in der Mitte der Bahn in einer Tiefe von 40 cm.

## 1.4 Formate

UIPM Biathle in Kategorie A und Kategorie B Veranstaltungen ist durchgehend und wird im Freien organisiert.

## 1.5 Altersklassen und Ablauf

### 1.5.1

#### Einzelwertung

Klasse	Alter	Laufen	Schwimmen	Laufen	Laufen gesamt	Schwimmen gesamt
U 9	8 Jahre und jünger	200 m	50 m	200 m	400	50
U 11	9 - 10 Jahre	400 m	50 m	400 m	800	50
U 13	11 – 12 Jahre	400 m	50 m	400 m	800	50
U 15	13 – 14 Jahre	800 m	100 m	800 m	1600	100
U 17	15 – 16 Jahre	1200 m	200 m	1200 m	2400	200
U 19	17 – 18 Jahre	1600 m	200 m	1600 m	3200	200
Junioren	19 – 21 Jahre	1600 m	200 m	1600 m	3200	200
Senioren	22 Jahre u.ä.	1600 m	200 m	1600 m	3200	200
Masters 40 +	40 Jahre u.ä.	1200 m	100 m	1200 m	2400	100
Masters 50 +	50 Jahre u.ä.	1200 m	100 m	1200 m	2400	100
Masters 60 +	60 Jahre u.ä.	800 m	100 m	800 m	1600	100
Masters 70 +	70 Jahre u.ä.	400 m	100 m	400 m	800	100

#### Mixed-Staffeln

Klasse	Alter	Laufen (je Person)	Schwimmen (je Person)	Laufen (je Person)	Laufen gesamt (je Person)	Schwimmen gesamt (je Person)
U 9	8 Jahre und jünger	200 m	50 m	200 m	400	50
U 11	9 - 10 Jahre	400 m	50 m	400 m	800	50
U 13	11 – 12 Jahre	400 m	50 m	400 m	800	50
U 15	13 – 14 Jahre	400 m	50 m	400 m	800	50
U 17	15 – 16 Jahre	600 m	100 m	600 m	1200	100
U 19	17 – 18 Jahre	800 m	100 m	800 m	1600	100
Junioren	19 – 21 Jahre	800 m	100 m	800 m	1600	100
Senioren	22 Jahre u.ä.	800 m	100 m	800 m	1600	100
Masters 40 +	40 Jahre u.ä.	600 m	100 m	600 m	1200	100
Masters 50 +	50 Jahre u.ä.	600 m	100 m	600 m	1200	100
Masters 60 +	60 Jahre u.ä.	400 m	50 m	400 m	800	50
Masters 70 +	70 Jahre u.ä.	400 m	50 m	400 m	800	50

1.5.2 Bei UIPM Biathle-Einzelveranstaltungen dürfen Athleten nur in einer Altersgruppe teilnehmen.

1.5.3 Für den Fall, dass in einer Altersgruppe nicht genügend Teilnehmer vorhanden sind, um die Organisation eines separaten Laufs zu rechtfertigen, kann der Veranstalter die Teilnahme in der unmittelbar angrenzenden oberen Kategorie (z.B. U11 bis U13 etc.) und in den jüngeren Kategorien für Masters zulassen. Wenn es in einer Altersgruppe freie Plätze gibt,

können zwei oder mehr Altersgruppen zu einem Durchgang zusammengefasst werden, sofern die Entfernungen der Altersgruppen eingehalten werden.

- 1.5.4 Bei Staffeln mit einem Team, das sich aus Athleten verschiedener Altersgruppen zusammensetzt, können sie in der unmittelbar angrenzenden Oberklasse antreten (z.B. ein U11 mit einem U13 wird in der Altersgruppe U13 antreten). Für Masters können Athleten aus verschiedenen Altersgruppen gemeinsam antreten, müssen sich aber in der jüngeren Masters-Altersgruppe anmelden (z.B. ein Master 40+ mit einem Master 50+ werden in der Altersgruppe Master 40+ teilnehmen).
- 1.5.5 Nach diesem Grundsatz werden Athleten, die als "Junior" eingestuft sind und wegen unzureichender Anzahl von gleichaltrigen Athleten in einer Kategorie "Senior" an den Start gehen, einen Junioren-Weltmeistertitel erhalten, entsprechend ihrem Alter und ungeachtet von der Zeit und der Platzierung bei ihrer Ankunft im Ziel.
- 1.5.6 Wenn die Laufstrecke beim Beach Biathle sehr weicher Sand ist, müssen die Laufstrecken um 20% reduziert werden. Wenn nur ein Teil der Runde auf sehr weichem Sand gelaufen wird, wird 20% der Gesamtmenge weicher Sandoberfläche pro Runde abgezogen (z.B. wenn 200 m auf sehr weichem Sand gelaufen werden, werden 40 Meter von der Rundenlänge abgezogen).
- 1.5.7 Beim UIPM Biathle ist die Reihenfolge der Teilstrecken wie folgt: Laufen - Schwimmen – Laufen.
- 1.5.8 Wettbewerbe können getrennt für Männer und Frauen organisiert oder kombiniert werden, so dass sie gegeneinander antreten.
- 1.5.9 Bei den UIPM Biathle-/Triathle-Weltmeisterschaften wird neben der Elite Kategorie (für UIPM-registrierte Athleten) eine (1) zusätzliche Kategorie geschaffen; es ist die offene Kategorie (für Einzelteilnehmer oder Athleten aus anderen Sportarten mit gewissem sportlichen Hintergrund).

## **1.6 Organisation von Veranstaltungen**

- 1.6.1 Alle verschiedenen Veranstaltungen des Wettkampfes müssen in einem Bereich organisiert werden, um einen Fluss von einer Teilstrecke zur anderen zu gewährleisten. Die Zuschauer müssen von ihrem ausgewiesenen Bereich aus so viel wie möglich von dem gesamten Wettkampf sehen können.
- 1.6.2 Für jeden Wettbewerbstag muss ein technisches Meeting stattfinden. Das TM definiert die endgültige Startliste. Nach dem technischen Meeting sind keine Änderungen mehr zulässig.
- 1.6.3 Aus Sicherheitsgründen dürfen maximal 24 Athleten an einem Lauf teilnehmen. Wenn die Strecke nicht breit genug ist, damit die Athleten in einer Linie stehen können, werden die Athleten bei Bedarf in zwei oder mehr Halbfinals aufgeteilt..

Im Falle von Halbfinals sollten die nationalen Verbände mit mehr als einem Athleten ihre Athleten zu gleichen Teilen auf die Halbfinals aufteilen.

Die ersten drei (3) Athleten pro Halbfinale sind automatisch für das Finale qualifiziert. Abhängig von der Anzahl der Halbfinals qualifizieren sich die anderen Finalisten über ihre Zeit.

Nach der Qualifikation sind insgesamt 24 Athleten im Finale zugelassen.

Bei den Mixed-Staffeln in der Elite Kategorie sind maximal 3 Mannschaften pro Nation erlaubt, aber nur das bestplatzierte Team darf eine Medaille erhalten.

- 1.6.4 Die Wechselzone wird innerhalb der letzten 50 Meter der ersten Laufstrecke platziert. (siehe Anhang 1). Die Teilnehmer müssen in diesem Bereich ihre Schuhe ausziehen. Der Organisator muss vordefinierte Kästen außerhalb des Weges der Teilnehmer auf beiden Seiten der Wechselzone platzieren. Jeder Kasten muss mit der Startnummer des jeweiligen Athleten gekennzeichnet sein. Die Kästen werden auf beiden Seiten nummeriert, so dass sie aus beiden Richtungen gelesen werden können (weil die Athleten die Schuhe nach dem Schwimmwettbewerb wieder tragen werden - siehe Anhang 2). Die Schwimmstrecke beginnt ab einer Mindestwassertiefe von 90 cm. Die Strecke vor diesem Punkt gilt als Laufstrecke.
- 1.6.5 Das Schwimmen kann in einem natürlichen oder künstlichen Gewässer stattfinden. Die Schwimmstrecke sollte angemessen vor möglichen widrigen Wetterbedingungen geschützt werden. Für Meeres- oder Seeereignisse muss die Strecke so gestaltet sein, dass die Positionen der Sicherheitsbeobachter und mobile Rettungseinheiten von allen Seiten des Kurses aus stationiert und bedient werden können.
- 1.6.6 Der Organisator muss die Athleten rechtzeitig über die Gestaltung der Schwimmstrecke informieren. Die Schwimmstrecke kann eine Richtung oder ein "hin und zurück" sein. Bei einer „Hin-und-Zurück-Strecke“, muss eine Trennleine die Schwimmer, die hinschwimmen, von denen trennen, die zurückkommen,
- 1.6.7 Der Austritt aus dem Wasser sollte möglichst progressiv erfolgen, um den Übergang zum Laufen reibungslos und einfach zu gestalten. Ist dies nicht möglich, dürfen die Stufe oder Kante des Beckens oder andere Wasserkörper nicht mehr als 0,30 Meter von der Wasseroberfläche entfernt sein.
- 1.6.8 Aus Sicherheitsgründen darf der wassernahe Bereich, insbesondere der Tauchbereich, nicht rutschig sein, um einen sicheren Ein- und Ausstieg aus der Schwimmstrecke zu gewährleisten. Dazu kann der Einbau einer rutschfesten Oberfläche, d.h. einer Gummimatte, erforderlich sein.
- 1.6.9 Um die Sicherheit der Athleten zu gewährleisten, müssen die Organisatoren medizinisches Personal vor Ort bereitstellen. Im Schwimmbereich müssen Rettungsschwimmer vorhanden sein.
- 1.6.10 Aufgrund der Wahrscheinlichkeit, dass die Zieleinläufe knapp werden, muss eine Kamera an der Ziellinie installiert werden, um die Reihenfolge der Athleten beim Überqueren der Ziellinie aufzuzeichnen und zu unterscheiden. Für Sicherheits- und Medienzwecke, sollte die Ziellinie rechtwinklig zur Kurslinie stehen und in einen geraden Trichter münden.
- 1.6.11 Eine Uhr, die die Gesamtzeit des Wettbewerbs misst, muss für die Dauer des Rennens laufen bis der letzte Teilnehmer die Ziellinie erreicht hat.
- 1.6.12 Bei den UIPM Biathle/Triathle Weltmeisterschaften wird die Zeitmessung in Hundertstelsekunden berechnet, die elektronische Zeitmessung durch ein Transpondersystem ist obligatorisch für die Elite-Division-Rennen.
- 1.6.13 Um einen Gleichstand aufzulösen, muss eine Hundertstelsekunden-Messung Vorrang haben.

## **1.7 Teams**

- 1.7.1 Teams bestehen aus 3 Athleten und werden gebildet durch Zusammenfassung der am höchsten platzierten 3 Athleten derselben Nation in jeder Kategorie. Ihre Zeiten werden addiert, um über die Endplatzierungen zu entscheiden.
- 1.7.2 Die gemischte Staffel besteht aus 2 Athleten: 1 Mann und 1 Frau.

## **1.8 Kleidung**

- 1.8.1 Für UIPM Biathle-Wettbewerbe sollten Athleten einen ein- oder zweiteiligen Anzug tragen. In allen Fällen muss der Oberkörper abgedeckt werden. Die Nationalität des Athleten muss auf dem Anzug angegeben werden (entweder Name des Landes in voller Länge oder 3-Buchstaben-Ländercode).
- 1.8.2 Schuhe: a) dürfen nicht beim Schwimmen getragen werden, aber b) müssen beim Laufen getragen werden.
- 1.8.3 Deutliche Zahlen müssen auf der Vorderseite und auf beiden Schultern angebracht werden. Sie sollten mit wasserdichten Stiften erstellt werden.

## **1.9 Zeitplan der Veranstaltungen**

- 1.9.1 Die offiziellen Laufstrecken müssen den Mannschaften vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt werden, damit sich die Athleten mit ihrer jeweiligen Strecke vertraut machen können. Allgemeine Trainingseinheiten für Laufen und Schwimmen müssen entweder im Schwimmbad oder im Meer (je nach Wettkampfstrecke) organisiert werden.
- 1.9.2 Der Wettbewerb beginnt mit einem Massenstart, bei dem sich alle Teilnehmer an der Startlinie versammeln. Das Abfeuern einer Startpistole, ein Pfiff oder eine Drucklufthupe startet das Rennen. Im Falle eines Fehlstarts wird die Startnummer des jeweiligen Athleten aufgerufen und dieser mit 10 Sekunden bestraft, die am Ende des Rennens zur finalen Laufzeit hinzukommen.
- 1.9.3 Die Teilnehmer müssen während des Rennens auf der Wettkampfstrecke bleiben. Teilnehmer, die die Wettkampfstrecke verlassen, werden disqualifiziert. Gerangel um die Position während den ersten Metern des Rennens werden akzeptiert, aber unsportliches Verhalten wird nicht toleriert und führt zur Disqualifikation.
- 1.9.4 Die Läufer absolvieren die Hälfte der gesamten Laufstrecke, bevor sie eine 50 Meter lange Übergangszone betreten, in der die Athleten ihre Schuhe (und ggf. Socken) ausziehen und in die vordefinierten Boxen mit den Abmessungen von ca. 40cm x 30 cm x 20 cm legen. Die Athleten sind verpflichtet, ihre gesamte Ausrüstung in die Übergangsboxen zu legen und dürfen sie nicht an andere Personen weitergeben oder auf dem Boden oder irgendwo anders zurücklassen.
- 1.9.5 Nach dem Laufen tauchen die Athleten ins Wasser und schwimmen die erforderliche Schwimmstrecke in beliebiger Lage, bevor sie das Wasser verlassen, ihre Schuhe anziehen und die zweite Etappe des Laufs zur Ziellinie laufen. Sportler müssen beim Laufen ihre Schuhe tragen. Beim UIPM Biathle gewinnt der Erste, der die Ziellinie überquert.
- 1.9.6 Alle Gegenstände, die während eines beliebigen Teils des Wettkampfes mitgenommen werden (z.B. Brille, Kappe, Wasserflasche usw.), müssen während des gesamten Wettkampfes mitgeführt werden oder sich in der Übergangsbox des jeweiligen Athleten befinden. Jeder Athlet, der einen Gegenstand entsorgt oder übergibt, wird beim Überqueren der Ziellinie mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden bestraft.

## **1.10 Teilnahme**

- 1.10.1 Die Anmeldung zu den Wettbewerben der Kategorie A wird über den Nationalen Modernen Fünfkampf Verband des Athleten koordiniert. Für UIPM-Weltmeisterschaften muss der nationale Verband die gesamte Delegation (Athleten, Trainer und Offizielle) über das NF-Portal registrieren.



1.10.2 Die Organisatoren müssen am Tag vor der Veranstaltung Zeit für die Akkreditierung und die Bestätigung der angemeldeten Teilnehmer einplanen. Nach dem Technischen Meeting ist eine Änderung der Registrierung nicht mehr zulässig.

## 1.11 Dopingkontrollen

1.11.1 Dopingkontrollen werden in Übereinstimmung mit den UIPM Anti-Doping-Regeln und -Verfahren durchgeführt.

## 1.12 Wettkampfrichter

1.12.1 Die Beschwerdejury besteht aus dem vom UIPM-Exekutivrat benannten Vorsitzenden, einem vom LOC benannten Mitglied und drei weiteren Mitgliedern, die aus der Mitte der Teamvertreter gewählt werden.

## 2. Strafen

2.1 Ein Athlet wird mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden für jede der folgenden Straftaten bestraft:

- i. Start des Rennens vor dem offiziellen Start durch den Kampfrichter (Fehlstart);
- ii. Gegenstände nicht in die jeweilige Wechselbox legen oder Gegenstände an Dritte weitergeben;
- iii. gegen die Bekleidungsregeln (einschließlich der in 1.9.5 genannten) verstoßen;

2.2 Ein Athlet wird eliminiert, wenn er:

- i. den Kurs nicht abschließt (entweder Gesamtlauf- oder Schwimmstrecke);
- ii. mit Vorrichtungen schwimmt, die seine Geschwindigkeit, seinen Auftrieb oder seine Ausdauer beim Schwimmen unterstützen können;
- iii. nicht barfuß schwimmt oder andere Gegenstände als Badekappen und Schwimmbrille verwendet;

2.3 Ein Athlet wird disqualifiziert für:

- i. das Verlassen der Wettkampfstrecke (Kursabweichung);
- ii. unsportliches Verhalten;
- iii. vorsätzliches, mit Absicht, Schieben, Überschwimmen oder Behindern einen anderen Athleten;
- iv. Drängeln, Überlaufen oder Behindern eines anderen Athleten;

Verstöße	Regel	Strafe	Verhängt am
Fehlstart	2.1.i	10 sec.	Ende des Rennens
Gegenstände nicht in die Wechselboxen legen	2.1.ii	10 sec.	Ende des Rennens
Gegen die Bekleidungsregeln verstoßen	2.1.iii	10 sec.	Start/ Ende des Rennens
Das Rennen nicht beenden	2.2.i	Elimination	
Verwendung von nicht zugelassenen Geräten im Schwimmen	2.2.ii/iii	Elimination	
Verlassen der Wettkampfstrecke	2.3.i	Disqualifikation	
Unsportliches Verhalten	2.3.ii	Disqualifikation	
Behinderung beim Schwimmen	2.3.iii	Disqualifikation	
Behinderung beim Laufen	2.3.iv	Disqualifikation	

## 3 Auszeichnungen

### 3.1 Weltmeisterschaftsmedaillen

3.1.1 Gold-, Silber- und Bronzemedailles werden in jeder Kategorie und jedem Team-Wettbewerb vergeben.

3.1.2 Die UIPM und der Organisator teilen sich die Kosten für die Herstellung der Medaillen nach der Genehmigung des Designs und der Kosten durch die UIPM.

### 3.2 Weltmeistertitel

3.2.1 Goldmedaillengewinner in allen Kategorien der Elite- und Open-Division und für beide Geschlechter erhalten die Titel "UIPM Elite Biathle World Champion" und "UIPM Open Biathle World Champion".

### 3.3 Weltranglisten

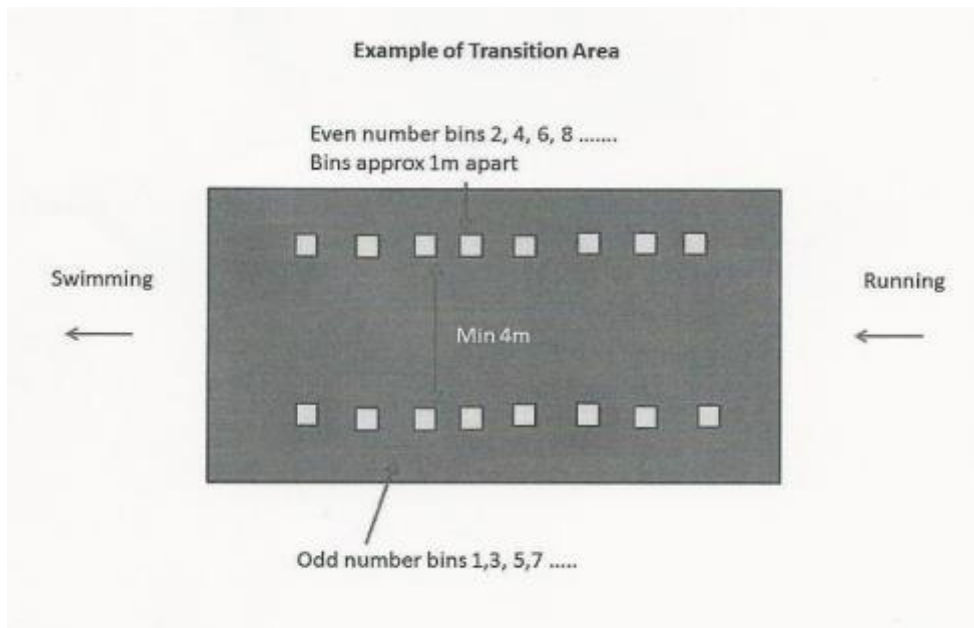
3.3.1 Die UIPM Biathle Weltrangliste folgt der UIPM Weltrangliste des Modernen Fünfkampfs. Die Athleten, die an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen (UIPM Biathle- und Triathle-Weltmeisterschaften, kontinentale Meisterschaften sowie nationale und regionale Wettbewerbe), erhalten je nach Ergebnis und Wettkampfstufe relevante Punkte, wie die folgende Weltranglistenpunktetabelle zeigt (siehe 3.3.2).

3.3.2

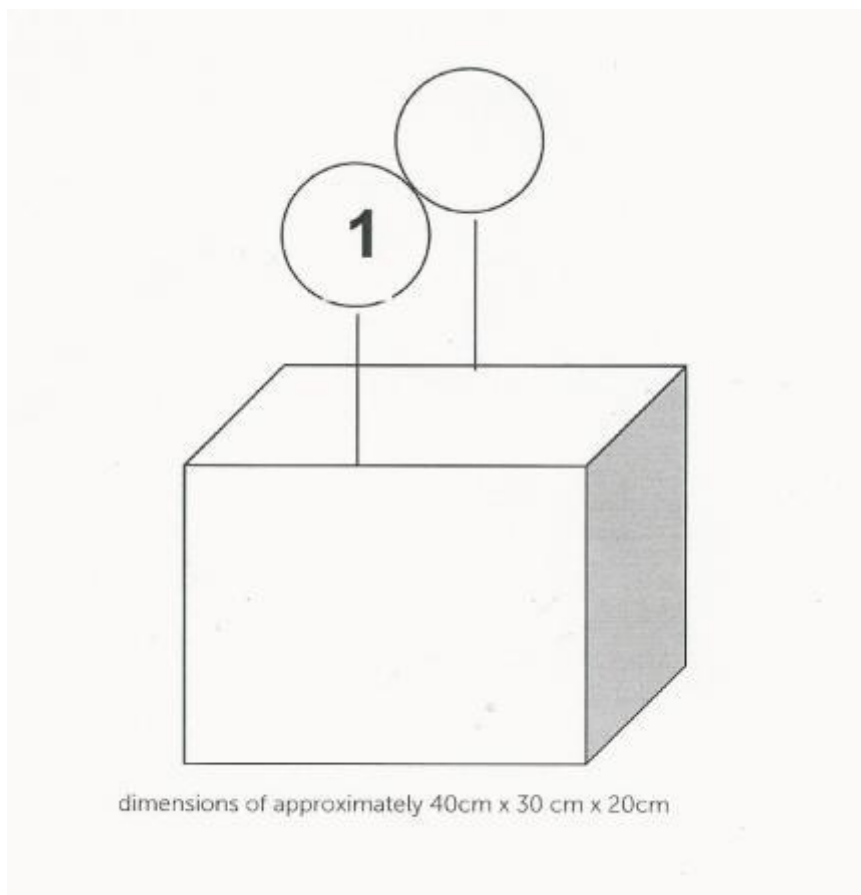
Kategorie A Wettkämpfe		Kategorie B Wettkämpfe	
Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	35	1	25
2	30	2	22
3	27	3	20
4	24	4	18
5	22	5	16
6	20	6	15
7	19	7	14
8	18	8	13
9	17	9	12
10	16	10	11
11	15	11	10
12	14	12	9
13	13	13	8
14	12	14	7
15	11	15	6
16	10	16	5
17/18/19/20/...	1	17/18/19/20/...	1

# Anlagen

## Anlage 1 Wechselzone



## Anlage 2 Wechselboxen



# 08 - Triathle

## Teil A: Die Veranstaltung

1. Allgemeine Aspekte
  - 1.1 Definition
  - 1.2 Anwendungsbereich
  - 1.3 Kategorien
  - 1.4 Formate
  - 1.5 Altersklassen und Ablauf
  - 1.6 Organisation von Veranstaltungen
  - 1.7 Schießausrüstung
  - 1.8 Teams und Mixed Staffeln
  - 1.9 Kleidung
  - 1.10 Zeitplan der Veranstaltungen
  - 1.11 Teilnahme
  - 1.12 Dopingkontrollen
  - 1.13 Wettkampfrichter
2. Strafen
3. Auszeichnungen
  - 3.1 Weltmeisterschaftsmedaillen
  - 3.2 Weltmeistertitel
  - 3.3 Weltranglisten

## Anlagen

- |          |                               |
|----------|-------------------------------|
| Anlage 1 | Beispiel für die Schießstände |
| Anlage 2 | Wechselzone                   |
| Anlage 3 | Wechselboxen                  |

# Teil A: Die Veranstaltung

## 1. Allgemeine Aspekte

### 1.1 Definition

UIPM Triathlon ist eine UIPM-Sportart, die die Disziplinen Schießen, Schwimmen und Laufen kombiniert.

Triathlon-Wettbewerbe werden national und international organisiert. Alle Wettbewerbe können auf jedem Untergrund (Gras, Sand, Asphalt etc.) durchgeführt werden.

### 1.2 Anwendungsbereich

Der UIPM Triathlon unterliegt den UIPM-Regeln, insbesondere den UIPM Regeln für das Combined Event und das Schwimmen, den Medizin-, Werbe- und Medienregeln, soweit im Folgenden nicht anders angegeben.

### 1.3 Kategorien

#### 1.3.1 Es gibt zwei UIPM Triathlon-Kategorien:

Kategorie A: UIPM Biathlon-Triathlon Weltmeisterschaften, kontinentale Meisterschaften, Multisport-Spiele.

Kategorie B: Regionale Wettbewerbe, UIPM Triathlon National Tour.

#### 1.3.2 Die UIPM Triathlon-Wettbewerbe der Kategorie A werden nach einem Bewerbungs- und Auswahlverfahren durch das UIPM-Präsidium oder die kontinentalen Verbände vergeben. Bei UIPM-Weltmeisterschaften muss die Wettkampfbahn mit UIPM-Markenbändern oder UIPM-Markendreiecken umschlossen sein.

Auch die elektronische Zeitmessung und Ziellinienüberwachung ist bei diesen Wettbewerben obligatorisch.

#### 1.3.3 Für UIPM Triathlon-Wettbewerbe der Kategorie A muss 30 Tage vor dem Wettbewerb ein Wasserqualitätstest durchgeführt und das Zertifikat an die UIPM-Zentrale geschickt werden. Die Proben müssen eine Mischung aus Wasser enthalten, das an drei verschiedenen Stellen auf der Schwimmstrecke gesammelt wurde. Die Testergebnisse dürfen die folgenden Normen nicht überschreiten:

Meer und Übergangswasser

- a) pH-Wert zwischen 6 und 9
- b) Enterokokken nicht mehr als 100 pro 100 ml (ufc/100 ml)
- c) E' coli (Süßwasser) nicht mehr als 250 pro 100 ml (ufc/100ml)
- d) Der Schwimmteil wird bei Vorhandensein einer Roten Flut von Algenblüten abgesagt.

Binnengewässer

- a) pH-Wert zwischen 6 und 9
- b) Enterokokken nicht mehr als 200 pro 100ml (ufc/100ml)
- c) E' coli (Süßwasser) nicht mehr als 500 pro 100 ml (ufc/100ml)
- d) Das Vorhandensein von Blaualgenblüten/Abschaum (Cyanobakterien) mit mehr 100.000 Zellen/ml

Die UIPM-Vertreter, die den Veranstaltungsort für einen Besuch vor Ort überprüfen, werden jeden Zweifel an der Wasserqualität weiterleiten. Sie werden dann mitteilen, ob weitere Tests durchgeführt werden sollten.

#### 1.3.4 Die Wassertemperatur sollte mindestens 18°C und höchstens 31°C betragen. Es sollte am Tag des Rennens gemessen werden, 2 Stunden vor dem Start und in der Mitte der Bahn in einer Tiefe von 40 cm.

## 1.4 Formate

UIPM Triathlon in Kategorie A und Kategorie B Veranstaltungen ist durchgehend und wird im Freien organisiert.

## 1.5 Altersklassen und Ablauf

1.5.1 Die Altersgruppen und die Reihenfolge der Sportarten für den UIPM Triathlon sind wie folgt:

### Einzelwertung

Gruppe	Alter	Abschnitte	Schwimmen gesamt	Laufen Gesamt	Schüsse gesamt	Schieß- entfernung
U 11	10 u. jünger	2 x 200 m Laufen + 2 x 25 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	50	400	10	3 m (beid- händig)
U 13	11 - 12	2 x 400 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	800	10	5 m
U 15	13 - 14	4 x 400 m Laufen + 4 x 25 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	100	1600	20	5 m
U 17	15 - 16	4 x 600 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	2400	20	10 m
U 19	17 - 18	4 x 800 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	3200	20	10 m
Junioren	19 - 21	4 x 800 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	3200	20	10 m
Senioren	22 u.ä.	4 x 800 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	3200	20	10 m
Masters 40 +	40 - 49	4 x 600 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	2400	20	10 m
Masters 50 +	50 - 59	4 x 600 m Laufen + 4 x 50 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	200	2400	20	10 m
Masters 60 +	60 u.ä.	4 x 400 m Laufen + 4 x 25 m Schwimmen + 4 x 5 Treffer	100	1600	20	5 m

### Mixed Staffel

Gruppe	Alter	Abschnitte (pro Person)	Schwimmen gesamt (pro Person)	Laufen Gesamt (pro Person)	Schüsse gesamt (pro Person)	Schieß- entfernung
U 11	10 u. jünger	2 x 200 m Laufen + 2 x 25 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	50	400	10	3 m (beidh.)
U 13	11 - 12	2 x 400 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	800	10	5 m
U 15	13 - 14	2 x 400 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	800	10	5 m
U 17	15 - 16	2 x 600 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1200	10	10 m
U 19	17 - 18	2 x 800 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1600	10	10 m
Junioren	19 - 21	2 x 800 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1600	10	10 m
Senioren	22 u.ä.	2 x 800 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1600	10	10 m
Masters 40 +	40 - 49	2 x 600 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1200	10	10 m
Masters 50 +	50 - 59	2 x 600 m Laufen + 2 x 50 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	100	1200	10	10 m
Masters 60 +	60 u.ä.	2 x 400 m Laufen + 2 x 25 m Schwimmen + 2 x 5 Treffer	50	800	10	5 m

1.5.2 Bei UIPM Triathlon Einzelveranstaltungen dürfen Athleten nur in einer Altersgruppe teilnehmen.

- 1.5.3 Für den Fall, dass in einer Altersgruppe nicht genügend Teilnehmer vorhanden sind, um die Organisation eines separaten Laufs zu rechtfertigen, kann der Veranstalter die Teilnahme in der unmittelbar angrenzenden oberen Kategorie (z.B. U11 bis U13 etc.) und in den jüngeren Kategorien für Masters zulassen. Wenn es in einer Altersgruppe freie Plätze gibt, können zwei oder mehr Altersgruppen zu einem Durchgang zusammengefasst werden, sofern die Entfernungen der Altersgruppen eingehalten werden.
- 1.5.4 Bei Staffeln mit einem Team, das sich aus Athleten verschiedener Altersgruppen zusammensetzt, können sie in der unmittelbar angrenzenden Oberklasse antreten (z.B. ein U11 mit einem U13 wird in der Altersgruppe U13 antreten.) Für Masters können Athleten aus verschiedenen Altersgruppen gemeinsam antreten, müssen sich aber in der jüngeren Masters-Altersgruppe anmelden (z.B. ein Master 40+ mit einem Master 50+ werden in der Altersgruppe Master 40+ teilnehmen).
- 1.5.5 Nach diesem Grundsatz werden Athleten, die als "Junior" eingestuft sind und wegen unzureichender Anzahl von gleichaltrigen Athleten in einer Kategorie "Senior" an den Start gehen, einen Junioren-Weltmeistertitel erhalten, entsprechend ihrem Alter und ungeachtet von der Zeit und der Platzierung bei ihrer Ankunft im Ziel.
- 1.5.6 Wenn die Laufstrecke beim Beach Triathlon sehr weicher Sand ist, müssen die Laufstrecken um 20% reduziert werden. Wenn nur ein Teil der Runde auf sehr weichem Sand gelaufen wird, wird 20% der Gesamtmenge weicher Sandoberfläche pro Runde abgezogen (z.B. wenn 200 m auf sehr weichem Sand gelaufen werden, werden 40 Meter von der Rundenlänge abgezogen).
- 1.5.7 Die Reihenfolge der Strecken bei durchgehenden UIPM-Triathlon ist:
- Massenstart - bis zu 25 m von der Schießstation entfernt;
  - Schießen - 5 grüne Lichter mit Laser;
  - Schwimmen;
  - Laufen;
  - Anzahl der Sequenzen SHO-SWI-Lauf nach 1.5.1; für Staffeln absolviert der erste Athlet die ersten beiden Serien und übergibt an den zweiten Athleten für die letzten beiden Serien;
  - Endlinie (oder Übergabe für die Staffeln).
- 1.5.8 Einzelne Veranstaltungen können für Männer und Frauen getrennt oder kombiniert organisiert werden, so dass sie miteinander konkurrieren. Wenn es in einer Altersgruppe freie Plätze gibt, können zwei oder mehr Altersgruppen zu einem Durchgang zusammengefasst werden, sofern die Entfernungen der Altersgruppen eingehalten werden.
- 1.5.9 Bei den UIPM Biathlon-/Triathlon-Weltmeisterschaften wird neben der Elite Kategorie (für UIPM-registrierte Athleten) eine (1) zusätzliche Kategorie geschaffen; es ist die offene Kategorie (für Einzelteilnehmer oder Athleten aus anderen Sportarten mit gewissem sportlichen Hintergrund).

## **1.6 Organisation von Veranstaltungen**

- 1.6.1 Alle verschiedenen Veranstaltungen des Wettkampfes müssen in einem Bereich organisiert werden, um einen Fluss von einer Teilstrecke zur anderen zu gewährleisten. Die Zuschauer müssen von ihrem ausgewiesenen Bereich aus so viel wie möglich von dem gesamten Wettkampf sehen können.
- 1.6.2 Für jeden Wettbewerbstag muss ein technisches Meeting stattfinden. Das TM definiert die endgültige Startliste. Nach dem technischen Meeting sind keine Änderungen mehr zulässig.



1.6.3 Für die Bereitstellung von Ausrüstung und deren Einsatz im Rahmen des Wettkampfes gelten die aktuellen UIPM-Triathle-Regeln. Darüber hinaus muss der Organisator des Wettkampfes, nur für den Schießteil, Schießscheiben gemäß Regel 1.7 unter Beachtung der Angaben in Anlage 1 zur Verfügung stellen, wobei er in dem Einladungsschreiben die Art und Anzahl der für den Wettbewerb verfügbaren Ziele angibt.

1.6.4 Aus Sicherheitsgründen dürfen maximal 24 Athleten an einem Lauf teilnehmen, und in allen Fällen, in denen die Strecke nicht breit genug ist, um in einer Linie zu stehen, werden die Athleten bei Bedarf in zwei oder mehr Halbfinale aufgeteilt. Im Falle von Halbfinals sollten die nationalen Verbände mit mehr als einem Athleten ihre Athleten zu gleichen Teilen auf das Halbfinale aufteilen.

Die ersten drei (3) Athleten pro Halbfinale sind automatisch für das Finale qualifiziert. Abhängig von der Anzahl der Halbfinals qualifizieren sich die anderen Athleten durch ihre Zeit.

Nach der Qualifikation sind 24 Athleten im Finale zugelassen.

Beim Mixed-Staffelwettbewerb in der Elite Division sind maximal 3 Mannschaften pro Nationalverband erlaubt, aber nur das bestplatzierte Team darf eine Medaille erhalten.

1.6.5 Neben jeder anderen für den UIPM-Triathle geltenden UIPM-Biathle-Regel muss im konkreten Fall einer Veranstaltung auf Sand (Beach-Triathle) die Strecke vom Veranstalter so gereinigt und eingerichtet werden, dass keine Gefahr für die Athleten (durch Steine etc.) entsteht. Der Sand muss am Ende jedes dritten Wettkampfes mit entsprechender Ausrüstung abgeflacht werden.

## 1.7 Schießausrüstung

1.7.1 Beim Triathle dürfen die Organisationskomitees diese Art von Zielen verwenden:

- Trefferziele
- Hit & Miss Ziele
- Hybrid Ziele
- Präzisionsziele

Die genannten Geräte müssen von der UIPM zugelassen sein. Wenn Sie Zweifel haben, kontaktieren Sie bitte UIPM unter [development@pentathlon.org](mailto:development@pentathlon.org)

Athleten sind berechtigt, diese Art von Pistolen zu verwenden:

- Volllaser-Pistolen
- Laser Container

Die genannten Geräte müssen von der UIPM zugelassen sein. Wenn Sie Zweifel haben, kontaktieren Sie bitte UIPM unter [development@pentathlon.org](mailto:development@pentathlon.org)

## 1.8 Team und Mixed Relay

1.8.1 Teams bestehen aus 3 Athleten und werden gebildet, indem sie die am höchsten platzierten 3 Athleten derselben Nation in jeder Kategorie umfassen. Ihre Zeiten werden addiert, um über die Endplatzierungen zu entscheiden.

1.8.2 Die gemischte Staffel besteht aus 2 Athleten: 1 Mann und 1 Frau.

## 1.9 Kleidung

Die Bekleidungsregeln für UIPM Biathle gelten für Triathle in all seinen Formen. Zum Laufen müssen Schuhe getragen werden, außer auf weichem Sand. In den Wettbewerbsaus-schreibungen muss die Art der Oberfläche angegeben werden.

## 1.10 Zeitplan der Veranstaltungen

- 1.10.1 Die offiziellen Laufstrecken müssen den Mannschaften vor dem Wettkampf zur Verfügung gestellt werden, damit sich die Athleten mit ihrer jeweiligen Strecke vertraut machen können. Allgemeine Trainingseinheiten für Laufen und Schwimmen müssen entweder im Schwimmbad oder im Meer (je nach Wettkampfstrecke) organisiert werden.
- 1.10.2 Für das Schießen müssen vor dem Wettkampf offene Trainingseinheiten organisiert werden. Für Athleten, die sich vor dem Wettkampf 15 Minuten lang aufwärmen, muss ein separater Schießplatz zur Verfügung gestellt werden. Spätestens 5 Minuten vor dem Start sollten die Athleten ihre Schussposition auf dem Wettkampfstrecke eingerichtet haben.
- 1.10.3 Der Wettbewerb beginnt mit einem Massenstart, bei dem sich alle Teilnehmer an der Startlinie versammeln. Das Abfeuern eines Startschusses, einer Pfeife oder einer Druckluftpfeife startet das Rennen. Im Falle eines Fehlstarts wird die entsprechende die Startnummer des Athleten aufgerufen und dieser Athlet wird mit 10 Sekunden bestraft. Solch eine 10 Sekunden Strafe gegen einen Fünfkämpfer wird an seinem Schießstand vollzogen. Bevor eine Strafe verkündet wird, muss der Schießstandleiter die Zustimmung des TD haben. Wenn die Strafe nicht bei der Schießanlage vollzogen werden kann, wird sie am Ende des Rennens zur endgültigen Laufzeit addiert.
- 1.10.4 Die Teilnehmer müssen während des Rennens auf der Wettkampfstrecke bleiben. Teilnehmer, die die Wettkampfstrecke verlassen, werden disqualifiziert.
- 1.10.5 Die Athleten starten in einer Reihe bis zu 25 m von der Schussposition entfernt. Beim Straßen-Triathle müssen sie ihre Schuhe zuvor in Boxen mit den Abmessungen von ca. 40 cm x 30 cm x 20 cm in der Übergangszone platziert haben. Wenn die Schussposition auch auf hartem Untergrund liegt, starten die Athleten den Wettkampf mit Schuhen: Die Übergangszone muss vor dem Schwimmsegment platziert werden.
- 1.10.6 Beim Wiedereinstieg in die Laufstrecke dürfen die Athleten keine persönlichen Gegenstände (einschließlich Brille, Wasserflasche und Kappe) wegwerfen und niemandem übergeben. Jeder Verstoß wird mit einer Strafe von 10 Sekunden geahndet.
- 1.10.7 An dem Schießstand müssen die Athleten 5 Treffer erfolgreich absolvieren, bevor sie zum nächsten Abschnitt (Schwimmen) übergehen. Wenn der Athlet nach 50 Sekunden nicht 5 Treffer erzielt hat, kann er mit dem Schwimmen fortfahren.
- 1.10.8 Athleten dürfen nicht vor dem Ende ihrer 50 Sekunden oder vor Erreichen der 5 Treffer mit dem Schießen aufhören, da sie sonst eine Strafe von 10 Sekunden am Schießstand erhalten, bevor sie zum nächsten Abschnitt übergehen.
- 1.10.9 Die Schwimmstrecke beginnt ab einer Mindesttiefe von 90 cm. Die Strecke vor diesem Punkt gilt als Laufstrecke. Die Athleten tauchen dann ins Wasser und schwimmen frei (in irgendeiner Weise) die gewünschte Schwimmstrecke, bevor sie das Wasser verlassen und ihre Schuhe anziehen (falls erforderlich), um die Laufstrecke zu starten.
- 1.10.10 Nach Beendigung der Laufstrecke kehren die Athleten für die nächste Schießserie in ihre jeweilige Schussposition zurück. Nach der letzten Runde überqueren sie die Ziellinie bei den Einzelwettkämpfen oder Wechselzone bei den Staffeln. Das letzte Teammitglied in der Staffel überquert die Ziellinie.

- 1.10.11 Aufgrund der Wahrscheinlichkeit, dass die Zieleinläufe knapp werden, muss eine Kamera an der Ziellinie installiert werden, um die Reihenfolge der Athleten beim Überqueren der Ziellinie aufzuzeichnen und zu unterscheiden. Aus Sicherheits- und Mediengründen sollte die Ziellinie rechtwinklig zur Linie der Strecke verlaufen und in einen geraden Trichter münden.
- 1.10.12 Eine Uhr, die die Gesamtzeit des Wettbewerbs misst, muss für die Dauer des Rennens laufen bis der letzte Teilnehmer die Ziellinie erreicht hat.
- 1.10.13 Bei den UIPM Biathle/Triathle Weltmeisterschaften wird die Zeitmessung in Hundertstelsekunden berechnet, die elektronische Zeitmessung durch ein Transpondersystem ist obligatorisch für die Elite-Division-Rennen.
- 1.10.14 Um einen Gleichstand aufzulösen, muss eine Hundertstelsekunden-Messung Vorrang haben.

## **1.11 Teilnahme**

- 1.11.1 Für den UIPM-Triathle gelten die aktuellen Biathle-Regeln.

## **1.12 Dopingkontrollen**

- 1.12.1 Für den UIPM-Triathle gelten die aktuellen Biathle-Regeln.

## **1.13 Wettkampfrichter**

- 1.13.1 Die Beschwerdejury besteht aus dem vom UIPM-Exekutivrat benannten Vorsitzenden, einem vom LOC benannten Mitglied und drei weiteren Mitgliedern, die aus der Mitte der Teamvertreter gewählt werden.

## **2. Strafen**

- 2.1 Ein Athlet wird mit einer Zeitstrafe von 10 Sekunden für jede der folgenden Straftaten bestraft:
- i. Start des Rennens vor dem offiziellen Start durch den Kampfrichter (Fehlstart);
  - ii. Gegenstände nicht in die jeweilige Wechselbox legen oder Gegenstände an Dritte weitergeben;
  - iii. gegen die Bekleidungsvorschriften verstoßen;
  - iv. die Pistole nach dem Aufwärmen oder Schießen nicht sicher auf den Tisch legen; \*
  - v. Den Schusstisch nicht zwischen jedem Schuss\* berühren, bevor eine solche Strafe verhängt wird, muss eine Warnung ausgesprochen werden. Der jeweilige Kampfrichter und der Schießstandleiter muss vor der Verhängung einer solchen Strafe die Zustimmung des TD im Bereich haben.

\* Diese Strafen werden am Schießstand vollzogen, mit Ausnahme der letzten Schießserie, bei der sie im Straf-Ableistebereich (LPA) vollzogen werden.

- 2.2 Ein Athlet wird eliminiert für:
- i. nicht Abschließen des Kurses (entweder Gesamtlauf- oder Schwimmstrecke);
  - ii. Nutzung von Geräten, die seine Geschwindigkeit, seinen Auftrieb oder seine Ausdauer beim Schwimmen unterstützen können;
  - iii. nicht barfuß schwimmen oder andere Gegenstände als Badekappen und Schwimmbrille verwenden;
  - iv. das Starten des Laufs vor Ablauf der Schießzeitzeit, ohne dass 5 grüne Lichter erfolgreich aufgeleuchtet haben (nur 4 grüne Lichter);
  - v. Verwendung einer nicht zugelassenen Pistole (Bei Pistolentests muss der Athlet eine Pistole verwenden, die vom Testteam genehmigt wurde);
  - vi. Schießen auf das falsche Ziel;

- vii. Verwendung eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfserie;
- viii. Verwendung der Audiokommunikation außerhalb der Vorbereitungs- oder Aufwärmzeit.

- 2.3 Ein Athlet wird disqualifiziert für:
- i. Das Verlassen der Wettkampfstrecke (Kursabweichung);
  - ii. unsportliches Verhalten;
  - iii. vorsätzlich, mit Absicht, einen anderen Athleten zu schieben, zu überqueren oder zu behindern;
  - iv. Drängeln, Überlaufen oder Behindern eines anderen Athleten;
  - v. Starten des Laufs vor Ablauf der Schießzeit, ohne dass 5 grüne Lichter erfolgreich aufgeleuchtet haben (nur 3 grüne Lichter oder weniger);
  - vi. das Austauschen der Pistole gegen eine nicht zugelassene Pistole.

Verstöße	Regel	Strafe	Verhängt am
Fehlstart	2.1.i	10 sec	LPA oder Schießbereich
Gegenstände nicht in die jeweilige Wechselbox legen	2.1.ii	10 sec	LPA oder Schießbereich
gegen die Bekleidungsvorschriften verstoßen	2.1.iii	10 sec	LPA oder Schießbereich
die Pistole nicht sicher platzieren	2.1.vi	10 sec	LPA oder Schießbereich
den Schusstisch nicht berühren	2.1.v	10 sec	LPA oder Schießbereich
nicht abschließen des Kurses	2.2.i	Elimination	
Nutzen von nichtgenehmigten Gegenständen beim Schwimmen	2.2.ii/iii	Elimination	
Starten von Ablauf der 50 Sekunden (4 grüne Lichter)	2.2.vi	Elimination	
Nutzung einer nicht zugelassenen Pistole	2.2.v	Elimination	
Schießen auf die falsche Zielscheibe	2.2.vi	Elimination	
Verwendung eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfserie	2.2.vii	Elimination	
Verwendung einer Audiokommunikation während des Wettkampfes	2.2.viii	Elimination	
Verlassen der Wettkampfstrecke	2.3.i	Disqualifikation	
Unsportliches Verhalten	2.3.ii	Disqualifikation	
Behinderung beim Schwimmen	2.3.iii	Disqualifikation	
Behinderung beim Laufen	2.3.iv	Disqualifikation	
Starten von Ablauf der 50 Sekunden (3 grüne Lichter oder weniger)	2.3.v	Disqualifikation	
das Austauschen der Pistole gegen eine nicht zugelassene Pistole	2.3.vi	Disqualifikation	

### 3 Auszeichnungen

#### 3.1 Weltmeisterschaftsmedaillen

- 3.1.1 Gold-, Silber- und Bronzemedaillen werden in jeder Kategorie und jedem Team- Wettbewerb vergeben.
- 3.1.2 Die UIPM und der Organisator teilen sich die Kosten für die Herstellung der Medaillen nach der Genehmigung des Designs und der Kosten durch die UIPM.

#### 3.2 Weltmeistertitel

Goldmedaillengewinner in allen Kategorien der Elite- und Open-Division erhalten den Titel "UIPM Elite Triathlon World Champion" und "UIPM Open World Triathlon Champion".

### 3.3 Weltranglisten

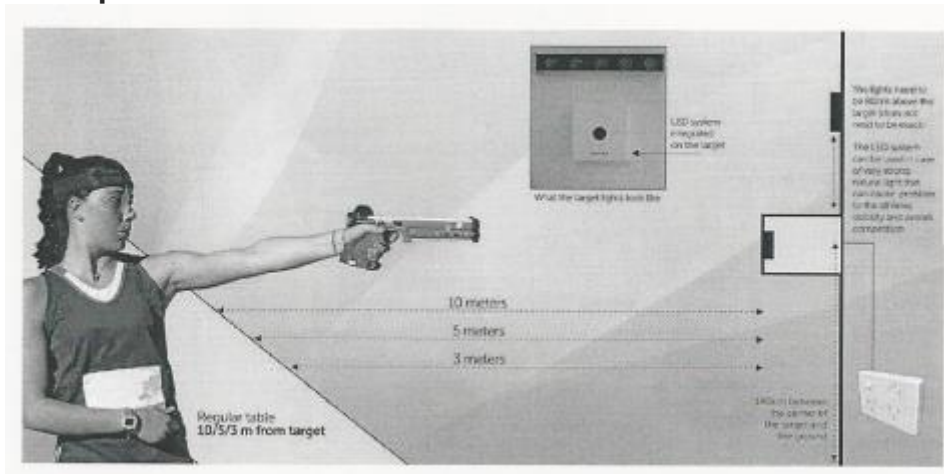
3.3.1 Die UIPM Biathlon Weltrangliste folgt der UIPM Weltrangliste des Modernen Fünfkampfs. Die Athleten, die an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen (UIPM Biathlon- und Triathlon-Weltmeisterschaften, kontinentale Meisterschaften sowie nationale und regionale Wettbewerbe), erhalten je nach Ergebnis und Wettkampfstufe relevante Punkte, wie die folgende Weltranglistenpunktetabelle zeigt (siehe 3.3.2).

3.3.2

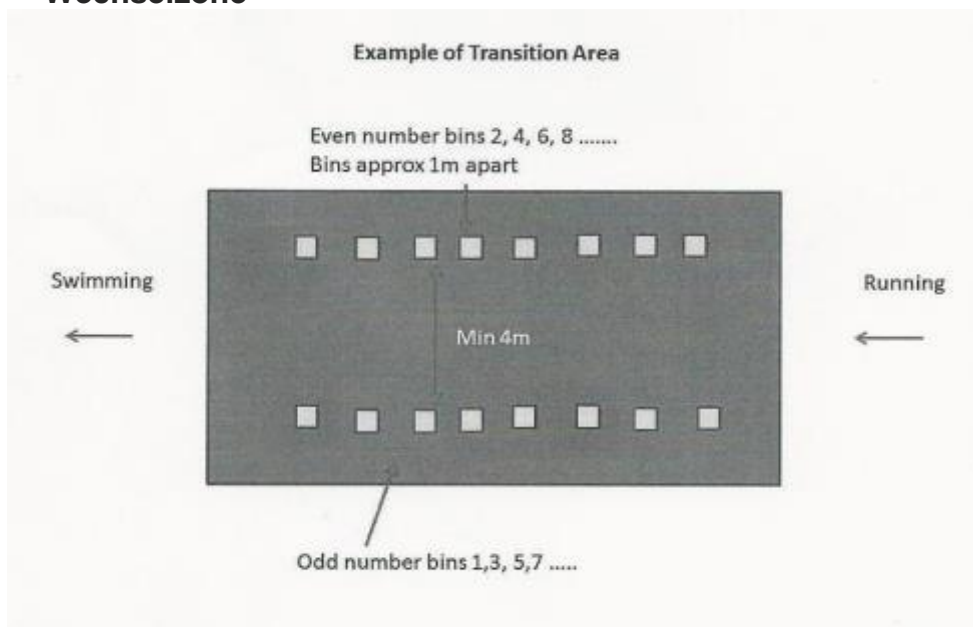
Kategorie A Wettkämpfe		Kategorie B Wettkämpfe	
Platz	Punkte	Platz	Punkte
1	35	1	25
2	30	2	22
3	27	3	20
4	24	4	18
5	22	5	16
6	20	6	15
7	19	7	14
8	18	8	13
9	17	9	12
10	16	10	11
11	15	11	10
12	14	12	9
13	13	13	8
14	12	14	7
15	11	15	6
16	10	16	5
17/18/19/20/...	1	17/18/19/20/...	1

# Anlagen

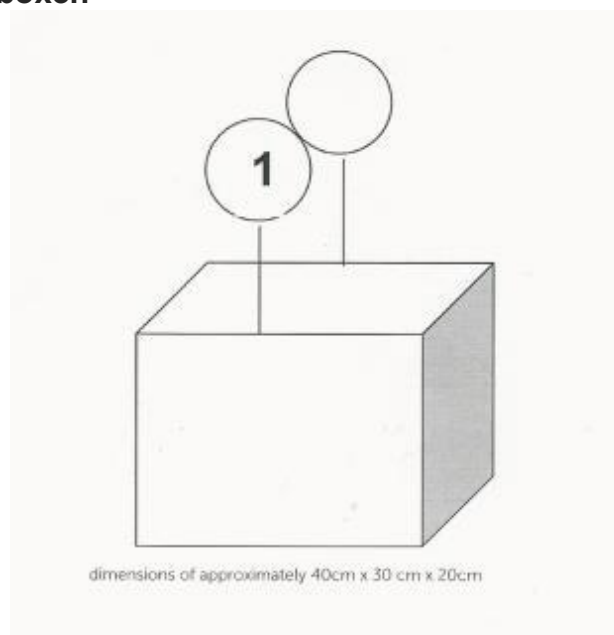
## Anlage 1 Beispiel für die Schießstände



## Anlage 2 Wechselzone



## Anlage 3 Wechselboxen



# Ausrüstungsregeln

## 01 - Moderner Fünfkampf - Allgemeine Aspekte

Dieses Dokument ist eine Ergänzung zu den UIPM Modern Pentathlon 2018 Wettbewerbsregeln. Separate Vorschriften für technische Geräte sind praktischer und können auf notwendige Innovations- oder Sicherheitsupdates bei Geräten reagieren.



# 02 - Moderner Fünfkampf - Fechten

## Teil A: Individuelle Ausrüstung

- 2.1 Kleidung
  - 2.1.1 Allgemeine Aspekte
  - 2.1.2 Die Jacke
  - 2.1.3 Hosen und Strümpfe
  - 2.1.4 Der Schutzhandschuh
- 2.2 Die Ausrüstung
  - 2.2.1 Die Maske
  - 2.2.2 Der Degen
  - 2.2.3 Das Körperkabel

## Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung

- 2.3 Wettkampfstätte und Fechtbahn
  - 2.3.1 Wettkampfstätte
  - 2.3.2 Fechtbahn
- 2.4 Sonstige Ausrüstung
  - 2.4.1 Trefferanzeige
  - 2.4.2 Rollen
- 2.5 Die Kontrollvorrichtungen und Werkzeuge des LOC
  - 2.5.1 Messgeräte für die physischen Abmessungen von Waffen
  - 2.5.2 Apparate zur Flexibilität der Klingen und zum Widerstand des Maschendrahts
  - 2.5.3 Elektrische Prüfgeräte
  - 2.5.4 Prüfungsgewichte
  - 2.5.5 Hublehren
  - 2.5.6 Beschriftungen
  - 2.5.7 Spezialtinte oder Farbe
  - 2.5.8 Sonstige Geräte und Werkzeuge
  - 2.5.9 Bonusrunde

## Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung

- Figur 1 Entwurf der Fechtbahn
- Figur 2 Standard-Fechtbahn
- Figur 4 Degen Abmessungen und Flexibilität
- Figur 5 Degen: Aussehen von Druckknopf und Degenspitze
- Figur 6 Form eines nicht orthopädischen Griffs
- Figur 7 Lehre für die Überprüfung von Waffen
- Figur 8 Gewicht zur Druckkontrolle
- Figur 9 Hubprüfung

# Teil A: Individuelle Ausrüstung

## 2.1 Kleidung

### 2.1.1 Allgemeine Aspekte

- i) Die Kleidung muss dem Wettkämpfer den größtmöglichen Schutz bieten, vereinbar mit der notwendigen Bewegungsfreiheit erforderlich für das Fechten. Die Kleidung muss aus ausreichend robustem Material bestehen und sauber und in gutem Zustand sein.
- ii) Das Material, aus dem die Ausrüstung besteht, darf keine Oberfläche aufweisen, die glatt genug ist, um den Druckknopf, die Spitze oder den Schlag des Gegners davon abzulenken.
- iii) Die Kleidung muss vollständig aus einem Material bestehen, das einem Druck von 800 Newton standhält. Besonderes Augenmerk ist auf den Ventilationszugang unter den Achseln zu legen, falls vorhanden.
- iv) Eine Unterwäsche aus schützendem Unter-Plastron, das die lebenswichtigen oberen Körperregionen bedeckt und gegen 800 Newton resistent ist, ist ebenfalls obligatorisch.
- v) Die Kleidung kann verschiedene Farben haben, aber am Körper muss eine einzige Farbe, weiß oder ein heller Farbton sein.
- i) Auf Klingen, unter Kunststoff, Jacken, Hosen und Masken muss ein Homologationszeichen erscheinen, das die Identifizierung des Herstellers, das Herstellungsdatum und das FIE- oder UIPM-Logo enthält.
- vii) Es gilt die neueste Version der Liste mit zugelassenen Geräten.
- viii) Es ist kein Schmuck oder sichtbares Piercing erlaubt. Die Athleten müssen diese Gegenstände entfernen oder auf sichere Weise zu schützen.
- ix) Das Haar muss so gesichert sein, dass es den auf der Fechtjacke aufgedruckten Namen oder die Startnummer nicht verdeckt.

### 2.1.2 Die Jacke

- i) Der untere Rand der Jacke muss die Fechtthose um mindestens 10 cm überlappen, wenn der Fünfkämpfer sich in der Grundstellung befindet. Die Jacke muss mit einem Innenfutter versehen sein mit einer doppelten Materialdicke für den Ärmel herunter bis zum Ellbogen des Fechtarms und die Flanke bis in den Bereich der Achselhöhle bedeckend.
- ii) Die Ausrüstung der Fünfkämpferinnen muss Brustprotektoren beinhalten aus einem starrem Material oder Metall.
- iii) Fünfkämpfer müssen ihren Nachnamen und ihre nationalen Kennbuchstaben (Lateinische Buchstaben) auf der Rückseite ihrer Fechtjacke tragen in gut lesbarem Text entweder in schwarzen oder dunkelblauen Großbuchstaben. Die Buchstaben müssen gedruckt oder bestickt und zwischen 7 - 12 cm hoch sein. Andernfalls wird eine Strafe verhängt gemäß Regel 2.6.3 v).
- iv) Die Fünfkämpfer müssen am unbewaffneten Arm zwischen Ellenbogen und Schulter eine 7-10 cm lange Armbinde in den Landesfarben tragen oder einen Streifen in Landesfarben auf ihrem Ärmel. Andernfalls wird eine Strafe gemäß Regel 2.6.3 v) verhängt.

### 2.1.3 Hosen und Strümpfe

- i) Die Fechtthosen müssen unterhalb der Knie befestigt werden. Zusammen mit den Fechtthosen muss der Fünfkämpfer Socken tragen, die die Beine bis zur Fechtthose bedecken. Diese Socken müssen so hochgehalten werden, dass sie nicht herunterrutschen können.
- ii) Ein Fünfkämpfer darf Socken mit einem Umschlag tragen, der 10 cm hoch die Farben seiner Nationalmannschaft zeigt.

### 2.1.4 Der Schutzhandschuh

- i) Die Stulpe des Handschuhs muss unter allen Umständen etwa die Hälfte des Unterarms des Fechtarms des Fünfkämpfers abdecken, um zu verhindern, dass die Klinge des Gegners in den Ärmel der Jacke eindringt.

- ii) Der Handschuh darf an der Stulpe nicht mit Material ausgestattet sein, das dazu führen kann, dass die Spitze abrutscht.

## 2.2 Die Ausrüstung

### 2.2.1 Die Maske

- i) Die Maske muss mit einem Netz (Abstand zwischen den Drähten) von maximal 2,1 mm hergestellt werden und mit Drähten mit einer Mindeststärke von 1 mm Durchmesser.
- ii) Das Netz muss dem Einführen eines kegeligen Gegenstands ohne bleibende Verformung standhalten. Der halbe Öffnungswinkel der Mantelfläche zur Achse beträgt dabei 4° und wird mit einem Kraftäquivalent von 12 kg eingeführt.
- iii) Der Latz der Maske muss aus einem bis zu 1600 Newton beständigen Tuch bestehen. Nur Masken mit zwei unabhängigen Sicherheitsvorrichtungen dürfen bei allen UIPM-Wettbewerben verwendet werden. Die Maske darf weder ganz noch teilweise mit Material bedeckt sein, das dazu führen kann, dass die Spitze an ihr abgleitet. Die Maske muss so geformt sein, dass der Latz bis unterhalb der hervortretenden Schlüsselbeine reicht.
- iv) Eine Maske, die nicht den in diesem Artikel festgelegten Sicherheitsanforderungen entspricht, wird vom Waffenkontrollpersonal sichtbar unbrauchbar gemacht.

### 2.2.2 Der Degen

- i) Gewicht und Länge
  - a) Das Gesamtgewicht des gebrauchsfertigen Degens muss weniger als 770 Gramm betragen.
  - b) Die maximale Gesamtlänge des Degens beträgt 110 cm.
- ii) Die Klinge
  - a) Die Klinge, die im Querschnitt dreieckig und ohne Schneidekanten ist, wird aus Stahl hergestellt und muss den Sicherheitsnormen entsprechen.
  - b) Es gibt zwei Herstellungsverfahren (siehe Abbildung 4):
    - 1) Durch Schmieden eines Stahlzylinders (Klingenquerschnitt, A);
    - 2) Durch Falten eines Stahlblechs (Klingenquerschnitt, B).
  - c) Sie sollte so gerade wie möglich sein und mit der Nut auf der Oberseite montiert werden. Jede Biegung der Klinge muss gleichmäßig und die maximale Biegung muss in jedem Fall kleiner als 1 cm sein; sie ist nur auf der vertikale Ebene erlaubt und die maximale Biegung muss sich in der Nähe der Mitte der Klinge befinden.
  - d) Die maximale Länge der Klinge beträgt 90 cm und die maximale Breite jede der 3 Seiten der Klinge beträgt 24 mm.
  - e) Die Klinge muss eine Flexibilität aufweisen, die einer Biegung von minimal 4,5 cm und maximal 7 cm entspricht, gemessen wie folgt:
    - 1) Die Klinge wird horizontal an einem Punkt 70 cm vom Ende der Spitze entfernt befestigt.
    - 2) Ein Gewicht von 200 g wird 3 cm vom Ende der Spitze entfernt aufgehängt.
    - 3) Die Biegung der Klinge wird am Ende der Spitze gemessen zwischen der unbelasteten und der belasteten Position (siehe Abbildung 4).
  - f) Behandeln einer Klinge zwischen der Glocke und der Spitze durch Schleifen, Befüllung oder andere Methoden, ist verboten. Schärpen der Kanten oder Winkel des Druckknopfs ist verboten.
  - g) Bei UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" müssen alle persönlichen Ausrüstungsgegenstände FIE-Wettbewerbsanforderungen entsprechen. Nur die von der FIE zugelassene Maragingstahl-Klingen sind erlaubt. Hinweis: N = nicht Maragingstahl; und sind nicht erlaubt bei UIPM Kategorie "A" Wettbewerben.
  - h) Beim Fechten bei anderen UIPM-Wettbewerben sind Klingen aus anderem als Maragingstahl erlaubt, müssen aber den aktuellen Sicherheitsnormen entsprechen.

- iii) Die elektrischen Leitungen  
Der Degen hat 2 elektrische Drähte, die in eine Nut in der Klinge eingeklebt sind, die die Spitze mit 2 der 3 Buchsen im Inneren der Glocke verbinden und die den aktiven Stromkreis des Degens bilden. Der Körper Degens ist mit der dritten Buchse verbunden.
- iv) Die Glocke
- a) Die konvexe Fläche der Glocke muss eine Form und Oberfläche aufweisen, die sowohl glatt als auch nicht zu hell ist. Sie muss so gemacht sein, dass sie den Druckknopf des Gegners weder festhalten noch einfangen kann. Sie darf keinen erhöhten Rand haben. Die Glocke, die eine runde Kante aufweisen muss, muss durch einen zylindrischen Prüfkörper mit einem Durchmesser von 13,5 cm und eine zylindrische Länge von 15 cm hindurchgehen können, wobei die Klinge parallel zur Achse der Zylinder ist. Die Tiefe der Glocke (der Abstand zwischen den Linien 'b' und 'c'). muss zwischen 3 und 5,5 cm liegen.
  - b) Die Gesamtlänge zwischen den Linien "a" und "c" darf niemals größer als 95,5 cm sein. Eine exzentrische Montage ist zulässig, sofern der Abstand zwischen der Mitte der Glocke und dem Punkt, an dem die Klinge an der Glocke durchdringt, 3,5 cm nicht überschreitet.
  - c) Im Inneren der Glocke muss ein Polster (Polsterung) mit ausreichender Breite vorhanden sein, um die elektrischen Leitungen vor den Fingern des Fünfkämpfers zu schützen. Die Polsterung auf der Innenseite der Glocke muss weniger als 2 cm dick sein und muss so angeordnet sein, dass der Schutz, den die Glocke der Person bietet, nicht vergrößert wird. Hand. Die Anschlüsse müssen so angeordnet sein, dass es für den Fünfkämpfer unmöglich ist, beim Fechten Kontakte zu unterbrechen oder herzustellen.
  - d) Die beiden Drähte müssen durch Isoliermanschetten geschützt werden, eine auf jedem Draht. Sowohl die Drähte als auch die Isoliermanschetten müssen bis zur Buchse reichen. Nicht isolierte Drähte dürfen auf keinen Fall über den Punkt hinausragen, an dem sie an der Buchse befestigt sind.
  - e) Jedes Befestigungssystem innerhalb der Glocke ist zulässig, sofern es den folgenden Anforderungen entspricht:
    - 1) Es muss leicht möglich sein, das Körperkabel ein- und auszustecken;
    - 2) Es muss möglich sein, es mit einer einfachen Methode zu überprüfen, wie beispielsweise mit einem Taschenmesser oder einem Messer;
    - 3) Es muss einfach sein, den Druckknopf der gegnerischen Waffe an dem mit der Klinge verbundenen Erdungskreis anzusetzen;
    - 4) es muss über eine Sicherheitsvorrichtung verfügen, die es unmöglich macht, dass der Kontakt während des Kampfes unterbrochen wird;
    - 5) es muss den vollständigen Anschluss der elektrischen Leitungen sicherstellen; es darf nicht einmal eine kurzzeitige Unterbrechung des Kontakts möglich sein, während die die Stecker angeschlossen sind;
    - 6) Sie darf keine Teile enthalten, die eine elektrische Verbindung zwischen den Steckdosen ermöglichen.
  - f) Der maximal zulässige elektrische Widerstand des Degens beträgt 2 Ohm.
  - g) Diejenigen, die elektrische Waffen montieren wollen, aber nicht für elektrische Prüfungen ausgerüstet sind, werden darauf hingewiesen, dass die Grenzwerte für den elektrischen Widerstand für die für jede Waffe festgelegten Stromkreise so festgelegt wurden, dass sie von jedem, der angemessen vorsichtig ist, erreicht werden können. Ihnen werden geraten:
    - 1) die Außenfläche der Schutzeinrichtung und die Verbindungsflächen im Inneren der Schutzeinrichtung gründlich zu desoxidieren;
    - 2) die Isolierung der Drähte nicht zu zerstören, insbesondere wenn sie entlang der Nut in der Klinge an der Stelle und am Schutzgitter verlaufen;
    - 3) Klebstoffansammlungen in der Nut der Klinge zu vermeiden.
- v) Die Spitze und der Druckknopf  
Die Spitze wird durch einen Druckknopf ergänzt, die den aktuellen Normen entsprechen muss. Es werden nur traditionelle oder homologierte Spitzen akzeptiert. Keine andere Art von Spitzen, insbesondere keine neuen, nicht zugelassenen, wird akzeptiert.

- vi) Fixieren der Spitze  
Die Basis der Spitze kann in einem Stück mit der Klinge gefertigt werden oder das abgeflachte Stück der Spitze der Klinge bleibt erhalten. Die Spitze muss unter den folgenden Bedingungen auf das Ende der Klinge geschraubt werden, die zu diesem Zweck geschnitten und mit einem Gewinde versehen werden muss:
- a) Normalerweise wird nur die Befestigung durch Metall auf Metall am Ende der Klinge erlaubt. Die Befestigung mit Isoliermaterial ist verboten.
  - b) Jedes Lötverfahren oder jede Art von Erwärmung im Allgemeinen, die den Zustand der Klinge beeinträchtigen kann, ist verboten. Nur ein Lot aus sehr leicht schmelzbarem Zinn ist zulässig, das mit einem LötKolben verwendet wird, um zu verhindern, dass sich die Spitze löst.
  - c) Das Ende der Klinge vor dem Schneiden des Gewindes darf unter keinen Umständen einen Durchmesser von weniger als 4 mm haben, und das ohne dass etwas um sie herum gewickelt wird, ein Prozess, der strengstens verboten ist.
  - d) Der Durchmesser des Gewindekerns darf nicht kleiner als 3,05 mm sein. (Gewinde SI. 4,0 x 0,70).
- vii) Der Griff
- a) Die maximale Länge des Griffs des Degens beträgt 20 cm, gemessen zwischen den Punkten "b" und "e", und 18 cm zwischen den Punkten "b" und "d" (siehe Abbildung 4).
  - b) Der Griff muss durch die gleiche Prüflinse wie die Glocke geführt werden können. Er muss so beschaffen sein, dass er normalerweise weder seinen Benutzer oder seinen Gegner verletzen kann. Alle Arten von Griffen sind erlaubt, sofern sie den Regeln entsprechen, die so gestaltet wurden, dass die verschiedenen Arten von Waffen auf eine Stufe gestellt werden. Orthopädische Griffen, ob aus Metall oder nicht, dürfen nicht mit Leder oder anderen Materialien überzogen sein, die Drähte oder Schalter verstecken könnten.
  - c) Der Griff darf keine Vorrichtung beinhalten, die dem Fünfkämpfer hilft, ihn als Wurfgerät zu benutzen. Der Griff darf keine Vorrichtung beinhalten, die den Schutz der Hand oder des Handgelenks des Fünfkämpfers durch die Schutzeinrichtung in irgendeiner Weise erhöhen kann. Eine Querstange oder Steckdose, die sich über den Rand der Glocke hinaus erstreckt, ist ausdrücklich verboten.
  - d) Wenn der Griff (oder Handschuh) eine Vorrichtung oder einen Aufsatz beinhaltet oder eine spezielle Form (orthopädisch) aufweist, die die Position der Hand auf dem Griff fixiert, darf der Griff nur eine Position für Hand und Griff bestimmen und fixieren. Wenn die Hand diese Position am Griff einnimmt, darf das Ende des Daumens im ausgefahrenen Zustand nicht mehr als 2 cm von der Innenfläche des Schutzes entfernt sein. Es ist verboten, Geräte zu verwenden, die den Griff an der Hand befestigen, da dies zu mehr Kraft und möglicher Verletzungsgefahr für den Gegner führen würde. Die Verwendung von Griffen wie dem Gardère oder anderen ähnlichen Griffen ist verboten, sofern diese Regel die Verwendung des Griffs, der herkömmlich als orthopädischer Griff bekannt ist, nicht verbietet.

### 2.2.3 Das Körperkabel

- i) Die leitenden Drähte des Körperkabels als Teil der persönlichen Ausrüstung des Fünfkämpfers müssen gut gegeneinander isoliert sein, unempfindlich gegen Feuchtigkeit und entweder verbunden oder zusammengedreht. Der maximale elektrische Widerstand, der für jeden dieser leitenden Drähte von Stecker zu Stecker zulässig ist, ist 1 Ohm.
- ii) Der Gehäusedraht muss an jedem Ende mit einem Anschlussstecker versehen sein. Am Spulenende muss ein dreipoliger Stecker wie folgt an die Leitung angeschlossen werden:
  - a) Der Stift, der 15 mm vom Mittelstift entfernt ist, an den Draht, der auf direktem Weg mit dem Druckknopf verbunden ist.
  - b) Der Mittelstift an den anderen Draht des Degens;
  - c) Der Stift, der 20 mm vom Mittelstift entfernt ist, zum Erdungskreis des Degens und zur leitfähigen Fechtbahn.

## Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung

### 2.3 Wettkampfstätte und Fechtbahn

#### 2.3.1 Wettkampfstätte

Die Wettkampfstätte sollte eine ebene Oberfläche haben. Sie sollte keinem Fünfkämpfer Vor- oder Nachteile bringen, insbesondere in Bezug auf die Beleuchtung. Der Fechtbereich innerhalb der Wettkampfstätte darf nur auf die Fünfkämpfer und Richter beschränkt werden.

#### 2.3.2 Fechtbahn

Der Teil der Wettkampfstätte, der zum Fechten verwendet wird, wird als Fechtbahn bezeichnet (siehe Abbildungen 1 und 2).

- i) Es ist wünschenswert, dass eine ausreichende Anzahl von Fechtbahnen vorhanden ist, um die Veranstaltungen mit den Athleten/Teams/Gruppen im Paar durchzuführen. Die Fechtbahnen sind von A aus beschriftet und so im FOP platziert, dass die Teams nach jeder Runde auf die benachbarte Bahn wechseln. Eine Reservebahn muss zur Verfügung gestellt werden.
- ii) Eine leitfähige Fechtbahn muss aus Metall, Metallgeflecht oder einer Substanz mit einer leitfähigen Basis sein.
  - a) Der Widerstand der Fechtbahn von einem Ende zum anderen darf nicht mehr als 5 Ohm betragen.
  - b) Die Fechtbahn ist 1,50 Meter bis 2,00 Meter breit.
  - c) Die Fechtbahn ist 14 Meter lang, so dass jeder Fünfkämpfer, der 2 Meter von der Mittellinie entfernt steht, über eine Gesamtdistanz von 5 Metern verfügen kann, ohne dass er die hintere Begrenzung der Bahn mit beiden Füßen überschreiten muss.
- iii) Fünf Linien sollten sehr deutlich auf der Bahn im rechten Winkel zu ihrer Länge gezeichnet werden, wie folgt:
  - a) eine Mittellinie, die als gestrichelte Linie über gesamte Breite der Fechtbahn gezeichnet werden muss.
  - b) zwei Stellungslinien in einer Entfernung von 2 Metern auf jeder Seite der Mittellinie. Diese müssen über die gesamte Fechtbahnbreite gezogen werden;
  - c) zwei Linien an den hinteren Begrenzungen der Fechtbahn, die über die gesamte Breite der Fechtbahn gezogen werden müssen, in einem Abstand von 7 Metern von der Mittellinie. Außerdem müssen die letzten 2 Meter der Fechtbahn vor diesen hinteren Begrenzungslinien deutlich unterschieden werden.
  - d) wenn möglich durch eine andere Farbe der Fechtbahn - um es den Fünfkämpfern leicht zu machen, ihre Position auf der Fechtbahn zu kennen.
  - e) wenn die letzten 2 Meter der Fechtbahn die gleiche Farbe haben, müssen die letzten 2 Meter entlang der Bahn deutlich mit einer anderen Farbe als der Boden markiert sein.
- iv) Die leitfähige Fechtbahn muss die gesamte Länge und Breite der Fechtbahn abdecken, einschließlich ihrer Erweiterungen. Wenn die Fechtbahn auf einer Plattform montiert ist, muss die leitfähige Fechtbahn die gesamte Breite der Plattform abdecken. Die Plattform darf 50 cm Höhe nicht überschreiten und muss um mindestens 25 cm auf jeder Seite breiter sein als die Fechtbahn selbst. Jedes Ende des Podiums muss mit einem leichten Gefälle bis zum Boden ausgestattet sein.
  - a) An jedem Ende der Fechtbahn wird eine Verlängerung von 1,50 m bis 2 m angebracht, auf die sich die Fünfkämpfer zurückziehen können. Die leitfähige Fechtbahn muss daher eine Gesamtlänge von 17 bis 18 Metern haben.
  - b) Die Farbe, mit der die Linien auf der leitfähigen Fechtbahn gezeichnet wurden, darf ihre elektrische Leitfähigkeit nicht beeinträchtigen, so dass ein Treffer, der auf der Linie erfolgt, ebenfalls nicht angezeigt wird.
  - c) Das Organisationskomitee muss über die erforderliche Ausrüstung für eine sofortige Reparatur der Fechtbahn an Ort und Stelle verfügen.

- d) An den Enden der leitfähigen Fechtbahn darf sich keine Rolle oder irgendein Hindernis befinden, die verhindern könnten, dass sich die Fünfkämpfer normal zurückziehen.
- e) Der Tisch oder die Stütze, auf der die Trefferanzeige steht, sollte gegenüber der Mittellinie und mindestens 1 Meter von der Fechtbahn entfernt stehen.
- f) Eine oder mehrere Fechtbahnen müssen als Reservebahnen zur Verfügung stehen, wenn ein oder mehrere Gefechte langsamer sind als der Rest.

## 2.4 Sonstige Ausrüstung

### 2.4.1 Trefferanzeige

- i) Es muss eine zentrale Trefferanzeige mit Erweiterungsleuchten für jede Fechtbahn vorhanden sein.
  - a) Nur ein elektrisches Gerät ist zulässig, das mit Drähten ausgestattet ist, die den Fünfkämpfer mit der zentralen Trefferanzeige verbinden und Treffer durch ein Lichtsignal mit Zusatztonsignalen registrieren. Das Gerät registriert, wenn Kontakt zwischen den die Schaltung im Degen bildenden Drähten hergestellt wird, und schließt damit den Stromkreis.
  - b) Das Gerät muss nur den ersten Treffer registrieren, der gemacht wird. Für den Fall, dass das Zeitintervall zwischen 2 Treffern weniger als 40 Millisekunden ( $1/25$  einer Sekunde) beträgt, muss die Vorrichtung einen Doppeltreffer registrieren. Dann müssen beide Signallampen gleichzeitig leuchten. Wenn das Intervall größer ist als 50 Millisekunden ( $1/20$  Sekunden) darf das Gerät nur einen Treffer registrieren. Dann leuchtet nur noch eine Signallampe. Die zulässige Toleranz für die Zeitmessung des Gerätes liegt zwischen diesen beiden Grenzen ( $1/25$  Sekunden und  $1/20$  Sekunden) Sekunden).
  - c) Wenn der Außenwiderstand normal ist, d.h. 10 Ohm, muss das Gerät Treffer verzeichnen, wenn diese mit einer Kontaktdauer von 2 - 10 Millisekunden erzielt wurden. Mit einem außergewöhnlichen Außenwiderstand von 100 Ohm muss das Gerät noch einen Treffer registrieren, jedoch ohne eine bestimmte Dauer des Kontakts.
  - d) Die Trefferanzeige darf keine Treffer registrieren, die auf geerdetem Material gemacht werden (auf der Glocke oder auf der leitfähigen Fechtbahn), auch wenn es sich um einen Widerstand von 100 Ohm im Erdungskreis handelt. Die Trefferanzeige darf keinen Treffer in der Metallbahn oder auf den metallischen Teilen der Waffe registrieren, noch darf es die Registrierung eines gleichzeitig durch den Gegner gemachten Treffers verhindern.
- ii) Die Trefferanzeige muss auf einer elektrischen Versorgung von 12 Volt basieren. Der elektrische Anschluss an dem vorgesehenen Gerät zum Anschluss an die Versorgung muss so konstruiert sein, dass es unmöglich ist, die Trefferanzeige versehentlich an die allgemeine Stromversorgung (Netz) anzuschließen. Wenn die Vorrichtung zur Verwendung mit Trockenbatterien gebaut ist, muss es mit einem Voltmeter oder einer anderen Vorrichtung ausgestattet sein, womit der Zustand der Trockenbatterien jederzeit überprüft werden kann. Dennoch muss das Gerät immer mit den oben beschriebenen elektrischen Anschlüssen versehen sein, damit es mit Batterien versorgt werden kann.
- iii) Die Vorrichtung muss eine Warnleuchte beinhalten, die anzeigt, dass die Vorrichtung unter Spannung steht und diese Lampe sollte farblos sein.
- iv) Optische Signale beinhalten mindestens 2 Signallampen auf jeder Seite der Vorrichtung, die so ausgelegt sind, dass sie, wenn eine Lampe nicht funktioniert, die andere nicht daran hindert, zu leuchten oder einen übermäßigen Strom durch diese zu erzeugen. Die Signallampen sollten auf der einen Seite des Gerätes ein rotes und auf der anderen Seite ein grünes Signal abgeben. Die Vorrichtung kann Leuchten beinhalten, die auf Kurzschlüsse des geerdeten Stromkreises hinweisen; diese sollten orangefarben sein. Die Glühbirnen, die anzeigen, wann Treffer registriert werden, sind in der Regel mit lichtdurchlässigen Tönen überzogen. Es muss jedoch möglich sein, diese Schirme zu entfernen und das nackte Licht zu verwenden, wenn es die Lichtverhältnisse in der Örtlichkeit wünschenswert erscheinen lassen (starkes Sonnenlicht oder ausnahmsweise im Freien).
  - a) Die Signalleuchten müssen oben auf dem Gerät platziert werden, damit sie gleichzeitig für den Obmann der Fechtbahn, die Fünfkämpfer und den Inspektor für die Trefferanzeigen

sichtbar sind. Sie müssen so positioniert sein, dass sie deutlich zeigen, von welcher Seite aus der Treffer erfolgt ist. Es müssen Vorkehrungen getroffen werden, damit Erweiterungslampen außerhalb des Gerätes hinzugefügt werden können, um die Sichtbarkeit der Signale zu erhöhen.

- b) Sollte es jedoch einen Unterschied zwischen den Signalen der Lampen an der Trefferanzeige und denen der Erweiterungslampen geben, sind die Signale der Trefferanzeige entscheidend. Erweiterungslampen können an der Außenseite der Anzeige angebracht werden, um die Sichtbarkeit der Signale zu erhöhen.
  - c) Sobald die Signallampen leuchten, müssen sie so bleiben, bis die Anzeige zurückgesetzt wird, ohne die Tendenz zum Erlöschen oder Flackern zu haben, entweder bei nachfolgenden Treffern oder wenn das Gerät Vibrationen ausgesetzt ist.
- v) Die visuellen Signale müssen von einem akustischen Signal begleitet sein. Dazu muss das Gerät über ein lautes Tonsignal verfügen. Die Rückstellschalter müssen entweder auf oder vor dem Gerät angebracht werden. Die Vorrichtung kann eine Vorrichtung beinhalten, die es ermöglicht, das Tonsignal zu stoppen, bevor die Vorrichtung zurückgesetzt wird.
- vi) Es muss für jedes Gerät eine elektrische Stromquelle (Batterien) und eine ausreichende Anzahl von Batterien in Reserve vorhanden sein.

#### 2.4.2 Rollen

- i) Bei offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorie "A" müssen an jedem Ende der Fechtbahn mindestens 2 Spulen mit kompletten Kabeln und Anschlüssen für jedes Gerät vorhanden sein. Dies wird auch für andere offizielle UIPM-Wettbewerbe empfohlen.
- ii) Der maximale elektrische Widerstand jedes Drahtes der Spule, gemessen von Buchse zu Buchse, muss 3 Ohm betragen. Es darf keine Unterbrechung des elektrischen Kontaktes erfolgen, auch wenn der Kolben mit voller Geschwindigkeit gedreht wird. Um dies zu gewährleisten, müssen die Kontaktringe mit Doppelbürsten ausgestattet sein. Das Kabel, das mit der Klinge des Degens verbunden ist, wird auf dem Rahmen der Spule verbunden.
- iii) Die Spulen müssen 20 m Kabel abwickeln können, ohne die Federn zu spannen.
- iv) Die Buchse, die das Spulenkabel abschließt und zur Aufnahme des Körperkabelsteckers auf dem Rücken des Fünfkämpfers vorgesehen ist, muss eine Sicherung beinhalten, die garantiert, dass es unmöglich ist, sie zu benutzen, es sei denn, der Stecker ist richtig eingesetzt, dass es unmöglich ist, dass es während des Gefechtes zu einer Trennung kommt und dass es für den Fünfkämpfer möglich ist, zu überprüfen, ob die 2 vorherigen Anforderungen erfüllt sind.
- v) Der Widerstand jeder der 3 Drähte in den Anschlusskabeln darf 2,5 Ohm nicht überschreiten.
- vi) Die Stecker, die zum Verbinden des Körperkabels mit dem Spulendraht und dem Kabel verwendet werden und die Verbindungskabel zur Spule und zum Gerät müssen 3 Stifte à 4 mm Durchmesser aufweisen, die in einer geraden Linie angeordnet sind.
- vii) Das Körperkabel und die Anschlusskabel müssen Stecker haben, und die elektrische Zentralvorrichtung muss über Steckdosen verfügen.

### 2.5 Die Kontrollvorrichtungen und Werkzeuge des LOC

Das LOC muss die Ausrüstung, Vorrichtungen und Werkzeuge zur Verfügung stellen, um die Kleidung und Ausrüstung der Fünfkämpfer zu überprüfen, wie im Folgenden beschrieben und in den Abbildungen 4, 5, 6, 7, 8 und 9 dargestellt.

- 2.5.1 Eine Prüflinse, mit der die physikalischen Abmessungen der Waffen, die Länge der Klingen sowie die Tiefen und Durchmesser der Schutzeinrichtungen an allen Waffen schnell gemessen werden können.
- 2.5.2 Geräte zur Messung der Flexibilität von Klingen, des Widerstands des Maschennetzes von Masken und der Gesamthöhe des Degens.
- 2.5.3 Eine elektrische Prüfeinrichtung, um schnell zu überprüfen, ob der elektrische Widerstand des Druckknopfs nicht zu hoch ist und ob das Körperkabel und die Waffe korrekt montiert



sind. Geräte, die eine einfache Durchführung dieser Messungen ermöglichen, sind tatsächlich im Handel erhältlich.

- 2.5.4 Gewichte von 750 Gramm, die vom LOC zur Verfügung gestellt werden, um den Druck der Feder des Druckknopfs des Degens in der Werkstatt und an jeder Fechtbahn zu testen, bestehend aus einem Metallzylinder, der entlang seiner Achse mit einem Loch parallel zu seinen Seiten versehen ist; dieses Loch, in welches das Ende der Klinge eingesetzt wird, muss eine isolierende Auskleidung aufweisen, um zu verhindern, dass Teile mit der geerdeten Masse des Degens in Berührung kommen, was dann zu einem falschen Ergebnis des Tests führt. Das Gewicht kann eine Toleranz von  $\pm 3$  g aufweisen, d.h. 747-753 g.
- 2.5.5 Eine Vorrichtung, mit der der Zündweg und der Restweg der Degenspitzen in der Werkstatt und an jeder Fechtbahn genau gemessen werden kann.
- i) Der Obmann überprüft den Gesamtweg und den Restweg des Druckknopfes sowie den Druck der Feder:
  - ii) Er überprüft den Gesamtweg, indem er eine Prüflöhre von 1,5 mm zwischen dem Schaft des Druckknopfs und der Spitze einführt. Dieses vom Organisationskomitee zur Verfügung gestellte Meßgerät kann eine Toleranz von  $\pm 0,05$  mm aufweisen, d.h. von 1,45 mm bis 1,55 mm.
  - iii) Er überprüft den Restweg durch Einsetzen eines Messgerätes von 0,5 mm zwischen dem Schaft des Druckknopfs und der Spitze. Die Trefferanzeige sollte nicht auslösen, wenn der Druckknopf gedrückt wird. Dieses Messgerät, das vom Organisationskomitee bereitgestellt wird, kann eine Toleranz von  $\pm 0,05$  mm haben, d.h. von 0,45 mm bis 0,55 mm;
- 2.5.6 Kennzeichnungen, die anzeigen, dass eine Waffe überprüft wurde und dass sie der Vorschrift entspricht oder abgelehnt wurde.
- 2.5.7 Es muss eine spezielle Tinte oder Farbe verwendet werden, um die Schutzvorrichtungen, Klingen und Spitzen der überprüften Waffen zu kennzeichnen. Dennoch können die Verantwortlichen andere Methoden zur Kennzeichnung der Waffen anwenden.
- 2.5.8 Sonstige Geräte und Werkzeuge

Das LOC muss mit den erforderlichen Werkzeugen ausgestattet sein, um die Fechtbahnen, das Gerät und die elektrischen Anschlüsse vorzubereiten. Das LOC muss auch Tische oder Stützen für die Trefferanzeige und 2 Stühle an jedem Pistenende bereitstellen.

#### 2.5.9 Bonusrunde

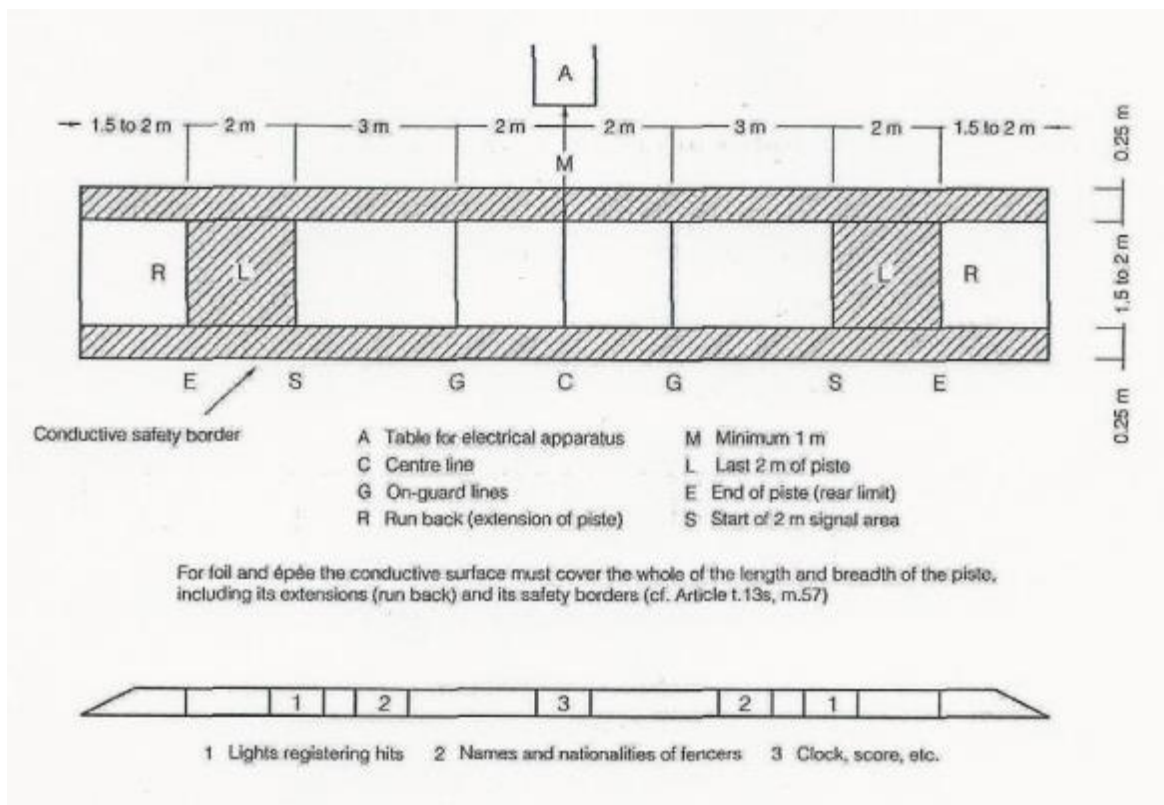
Die vom Veranstalter zur Verfügung gestellten Ausstattungen und Einrichtungen müssen mindestens Folgendes umfassen:

- i) eine auf einer Plattform platzierte Fechtbahn (siehe Artikel 2.3.2)
- ii) eine Trefferanzeige mit Erweiterungslampen (siehe Artikel 2.4.1). Zusätzliche Verstärkerleuchten (z.B. auf der Fechtbahn) und Bildschirme werden zur Verbesserung empfohlen, um die Zuschauersicht und Information zu verbessern. Idealerweise werden LED-Bildschirme verwendet, die in verschiedene Richtungen zeigen.
- iii) zwei Spulen mit kompletten Kabeln und Anschlüssen (siehe Artikel 2.4.2) für Einzel- und vier Spulen mit kompletten Kabeln und Anschlüssen für Staffeln
- iv) Lehren und Prüfungsgewichte (siehe Artikel 2.5)
- v) Tisch für die Trefferanzeige
- vi) genügend Stühle im Aufruf-Bereich für die Athleten und zwei Stühle neben der Piste für die nächsten Wettbewerber
- vii) zwei Stühle für die Assistenten des Schiedsrichters
- viii) bei Regen sorgt der Veranstalter für die Abdeckung der Fechtbahn und der Plattform, idealerweise durch ein klares Dach auf Säulen.

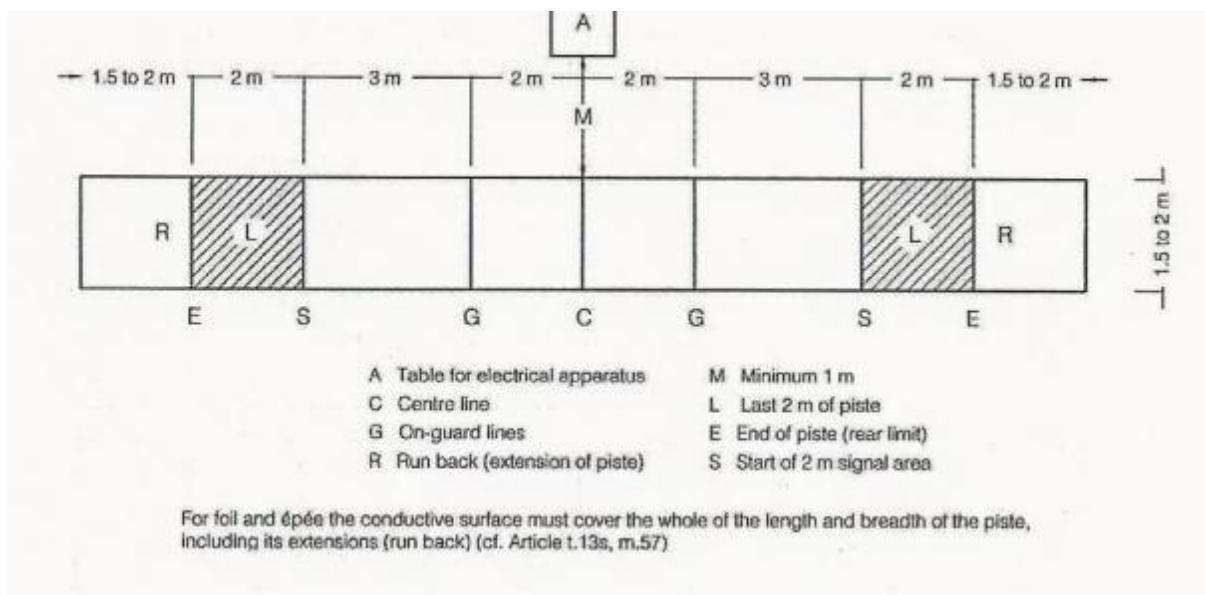
ix) einen Aufwärmbereich, in dem sich jeder Fünfkämpfer/jedes Team fünfzehn Minuten vor seinem/ihrem Gefecht aufwärmen kann.

## Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung

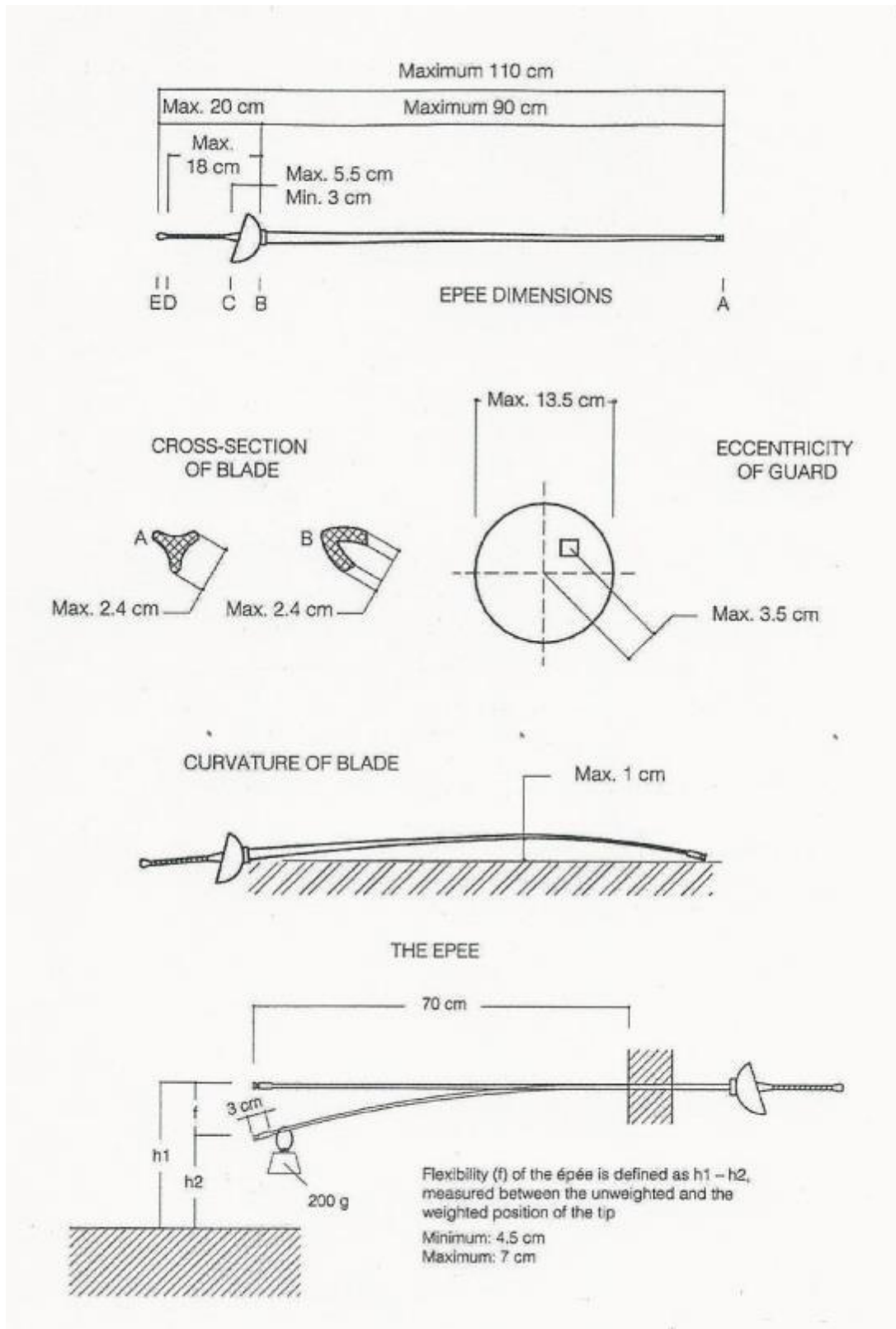
Figur 1 Piste für Semifinals und Finals (maximal 50 cm hoch)



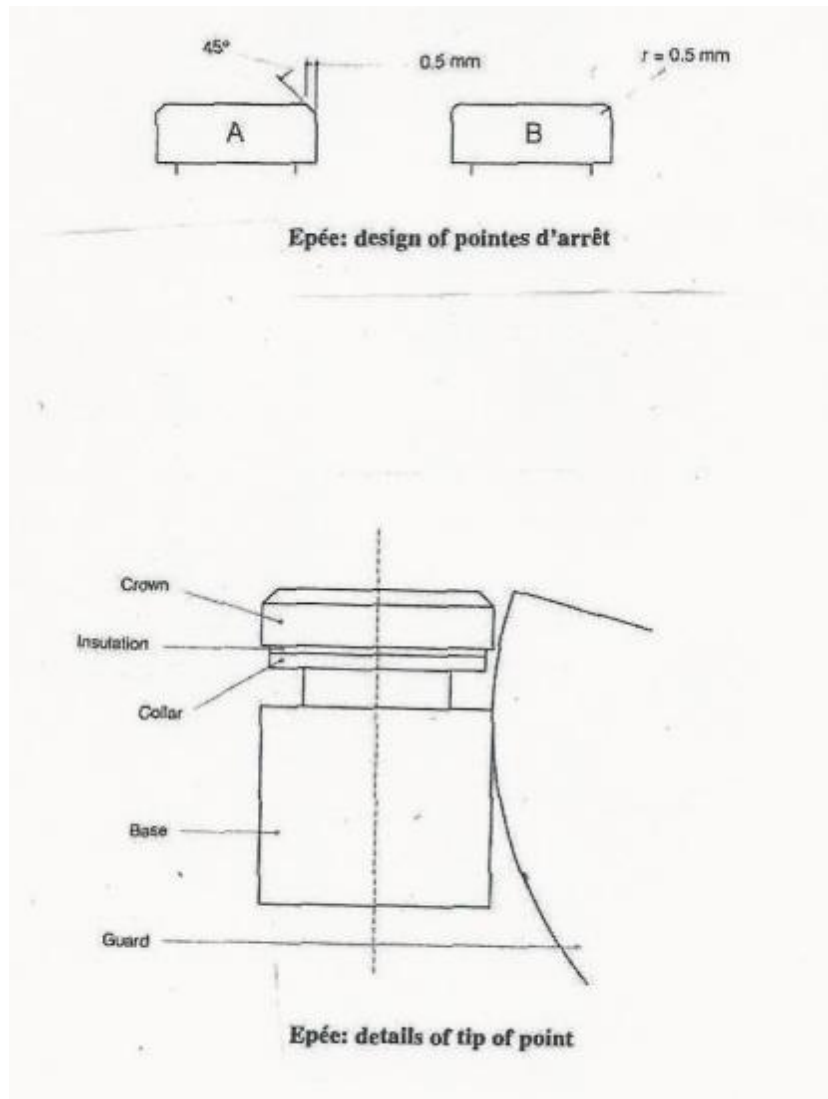
Figur 2 Standard-Fechtbahn für alle drei Waffen



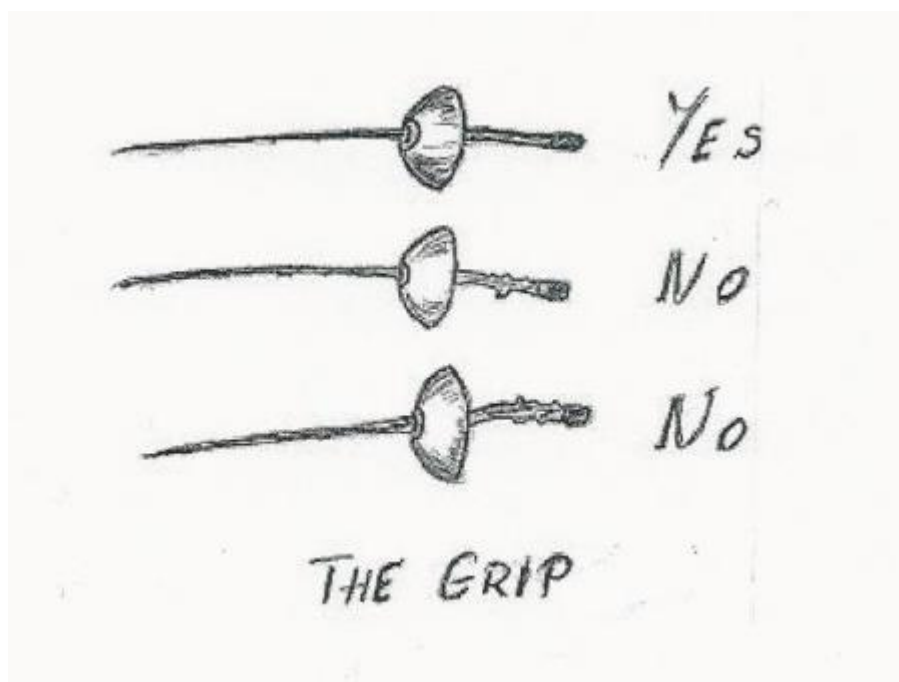
Figur 4 Degen Abmessungen und Flexibilität



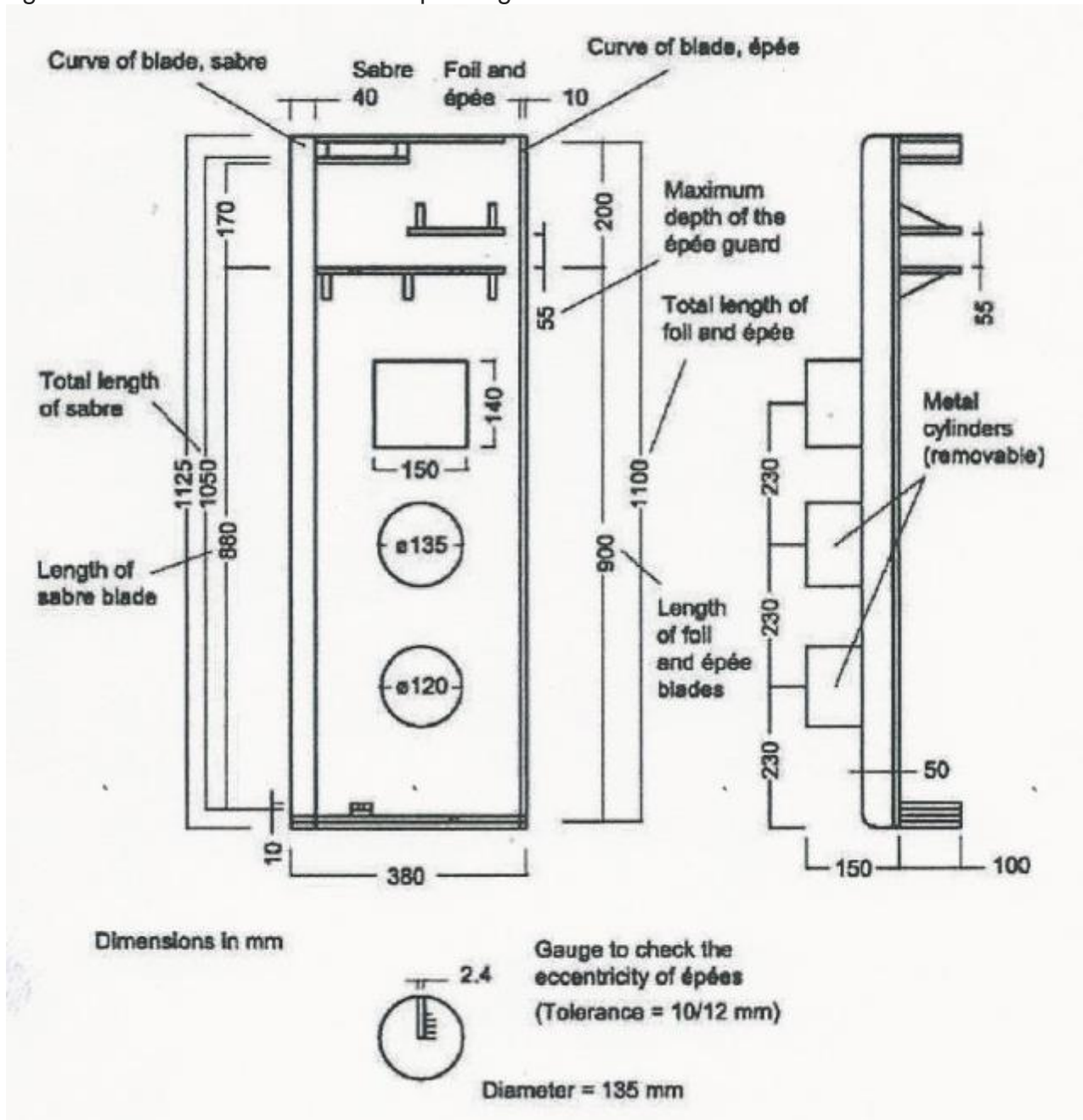
Figur 5 Degen: Aussehen von Druckknopf und Spitze



Figur 6 Form eines nicht orthopädischen Griffs



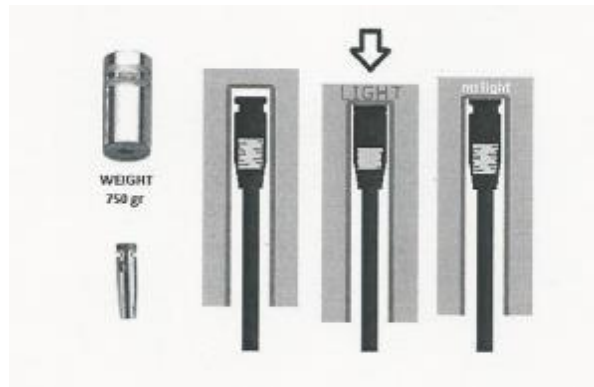
Figur 7 Prüflahre für die Überprüfung von Waffen



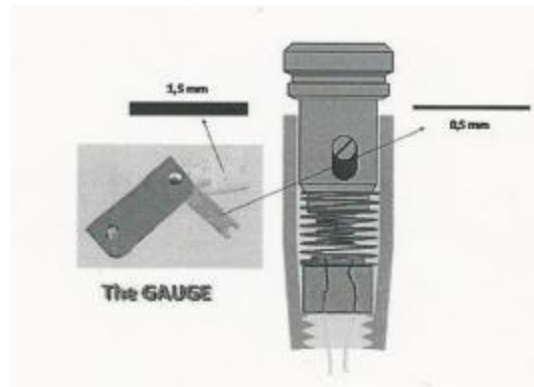
Notizen: Um die Kontrollen ordnungsgemäß und schnell durchzuführen, sollten "Workshop"-Teams mit drei Personen eingesetzt werden. (Mindestens zwei solcher Workshops sollten angeboten werden.)

1. Die erste Person überprüft, ob alle Waffen in Bezug auf ihre Abmessungen konform sind, indem sie sie durch ein Messgerät führt.
2. Der zweite führt alle elektrischen Tests durch.
3. Der dritte bringt die Kontrollzeichen an und packt die Waffen zurück in die Fechttasche.

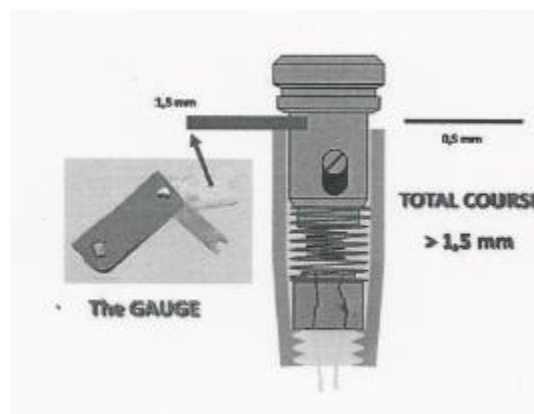
Figur 8 Gewicht zur Druckkontrolle



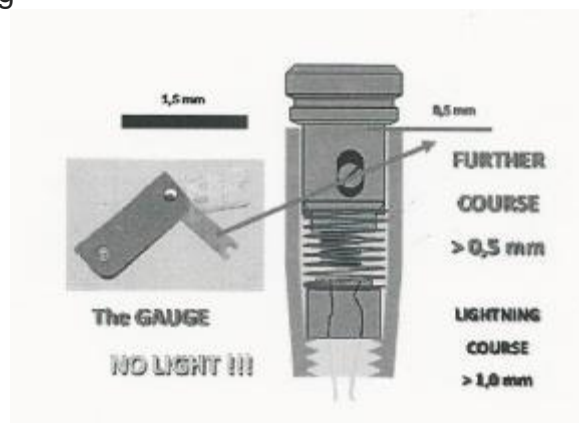
Figur 9 a Hubprüfung



Figur 9 b Hubprüfung



Figur 9 c Hubprüfung



# **03 - Moderner Fünfkampf - Schwimmen**

## **Teil A: Die Veranstaltung**

### **3.7 Schwimmkleidung**

- 3.7.1 Voraussetzungen
- 3.7.2 Anzahl der Teile
- 3.7.3 Abmessungen
- 3.7.4 Geräte
- 3.7.5 Klebeband

## **Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung**

### 3.8 Das Schwimmbecken

- 3.8.1 Das Becken
- 3.8.2 Anzahl der Bahnen
- 3.8.3 Startblöcke
- 3.8.4 Wassertemperatur
- 3.8.5 Fehlstartleine



## **Teil A: Individuelle Ausrüstung**

### **3.7 Schwimmkleidung**

Nur Badebekleidung, die von der FINA gemäß ihrer veröffentlichten Liste der zugelassenen Badebekleidung des Vorjahres und des laufenden Jahres zugelassen ist, darf bei einem offiziellen Wettbewerb der UIPM Kategorien A und B getragen werden.

#### **3.7.1 Voraussetzungen**

Alle Schwimmbekleidung der Fünfkämpfer muss in gutem Zustand und nicht transparent sein.

#### **3.7.2 Anzahl der Teile**

Bei Schwimmwettbewerben darf der Teilnehmer nur einen Badeanzug in einem Stück für Männer und ein oder zwei Stücke für Frauen tragen. Keine zusätzlichen Gegenstände, wie Armbänder oder Beinbänder, gelten als Teil eines Badeanzuges. Kein Reißverschluss oder ein anderes Befestigungssystem ist erlaubt.

#### **3.7.3 Abmessungen**

Badebekleidung für Männer darf sich nicht über den Nabel oder unter das Knie erstrecken, und für Frauen darf sie den Hals nicht bedecken, sich nicht über die Schulter erstrecken und auch nicht unter das Knie reichen. Alle Badeanzüge müssen aus textilen Materialien hergestellt sein.

#### **3.7.4 Geräte**

Kein Schwimmer darf während eines Wettkampfes Geräte oder Badeanzüge benutzen oder tragen, die seine Geschwindigkeit, seinen Auftrieb oder seine Ausdauer verbessern können (z.B. Schwimmhandschuhe, Flossen, etc.). Es können Brillen und Kappen getragen werden.

#### **3.7.5 Klebeband**

Jegliche Art von Klebeband auf dem Körper ist nicht gestattet, es sei denn, es wurde vom technischen Delegierten der UIPM oder gegebenenfalls vom medizinischen Direktor der UIPM (in Übereinstimmung mit den FINA-Regeln) genehmigt.

## Teil B: Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung

### 3.8 Das Schwimmbecken

Für die Aufzeichnung der Starts muss vom LOC eine Videokamera zur Verfügung gestellt werden. Im Falle einer Diskrepanz entscheidet das Video.

#### 3.8.1 Das Becken

Bei offiziellen UIPM-Wettbewerben können Becken von 50 m, 33 m und 25 m Länge nach Absprache mit dem UIPM Präsidium verwendet werden. Wenn Anschlagmatten für elektronische Zeitmessgeräte am Anfang oder zusätzlich an der Wende verwendet werden, muss das Becken so lang sein, dass es den erforderlichen Abstand zwischen den beiden Matten gewährleistet. Idealerweise ist das Becken durchgehend 1,80 m tief, muss aber an den Startblöcken mindestens 1,35 m tief sein.

#### 3.8.2 Anzahl der Bahnen

- i) Die Mindestanzahl der Bahnen in einem Pool von 50 m muss 8 betragen. Jede muss 2,5 m breit sein und 2 Abstände von je 50 cm Breite außerhalb der Bahnen 1 und 8 aufweisen.
- ii) Neben jedem Startblock muss das LOC eine Box zur Verfügung stellen, in der der Athlet seine Kleidung vor dem Start ablegen kann.

#### 3.8.3 Startblöcke

Die Höhe der Startblöcke über der Wasseroberfläche kann zwischen 0,5 m und 0,75 m betragen. Die Oberfläche muss mindestens 0,5 m x 0,5 m betragen. Die Oberfläche muss mit rutschfestem Material bedeckt sein. Die maximale Steigung beträgt 10 Grad. Die Startblöcke müssen auf allen vier Seiten deutlich nummeriert sein. Die Bahn 1 befindet sich auf der rechten Seite des Beckens, mit Blick auf das Wasser von der Startseite aus gesehen.

#### 3.8.4 Wassertemperatur

Die Wassertemperatur muss eine Temperatur von 25-28°C haben. Während des Wettkampfes muss das Wasser im Becken auf einem konstanten Niveau gehalten werden, ohne bemerkenswerte Bewegung.

#### 3.8.5 Fehlstartleine

Eine Fehlstart-Leine sollte mindestens 1,20 Meter über dem Becken an Fixpunkten aufgehängt werden, die 15,00 Meter vom Startpunkt entfernt platziert sind.

# 04 - Moderner Fünfkampf - Reiten

## Teil A: Individuelle Ausrüstung

### 4.7 Kleidung

#### 4.7.1 Kleidung von Fünfkämpfern, Trainern und Funktionären

### 4.8 Ausrüstung

#### 4.8.1 Kopfschutz

#### 4.8.2 Gerte

#### 4.8.3 Gebrauch der Gerte

#### 4.8.4 Nicht korrekter Gebrauch der Gerte

#### 4.8.5 Sporen

#### 4.8.6 Kontrolle der Gerte und Sporen

#### 4.8.7 Verwendung einer nicht erlaubten Gerte

## Teil B: Vom Veranstalter bereitgestellt Ausrüstung

### 4.9 Weitere Ausrüstung

#### 4.9.1 Hindernisse

#### 4.9.2 Flaggen

#### 4.10 LOC Kontrolle – Geräte und Werkzeuge

##### 4.10.1 Material

##### 4.10.2 Glocke

##### 4.10.3 Balance

## Teil A: Individuelle Ausrüstung

### 4.7 Kleidung

#### 4.7.1 Kleidung von Fünfkämpfern, Trainern und Funktionären

Fünfkämpfer, Trainer und Offizielle müssen im Reitstadion angemessen gekleidet sein. Diese Verpflichtung umfasst auch das Abgehen des Parcours, aber an einem Nicht-Wettkampftag dürfen Athleten und Trainer den Parcours in Freizeitkleidung (T-Shirt und lange Hose) begehen.

- i) Bei Olympischen Spielen, Weltmeisterschaften, Weltcups und Weltcup-Finals und kontinentalen Meisterschaften müssen alle Fünfkämpfer eine Reitjacke oder eine Militär- oder Polizeiuniform mit einem nationalen Abzeichen (NOC-Emblem, Flagge, Armbinde oder Abzeichen) in einer Größe von 7 bis 10 cm tragen.
- ii) Bei allen anderen UIPM-Wettbewerben können zivile Fünfkämpfer Folgendes tragen:
  - a) die von ihrer NV anerkannte Uniform eines Reitvereins oder
  - b) die Jagduniform (roter oder schwarzer Mantel, weiße Hose und Jagdmütze) oder
  - c) Reitjacke oder Nationaltrainingsjacke, weißes Hemd, Kragen und Krawatte, Kniehose, Jodhpurhose oder Reithose.
- iii) Angehörige der Streitkräfte, Polizisten und Mitarbeiter eines Militärbetriebs und eines nationalen Gestüts können Zivil- oder Dienstkleidung tragen. Beide müssen ein Hemd, einen Kragen und eine Krawatte enthalten. Die NVs sind über alle Beschränkungen zu informieren entweder durch das Einladungsschreiben oder durch die UIPM.
- iv) Das Tragen eines Rückenprotektors (Sicherheitsweste) für Fünfkämpfer ist sehr empfehlenswert
- v) Der Fünfkämpfer ist verpflichtet, Reitstiefel oder Beinschützer mit Reitschuhen zu tragen. Stiefel können aus Leder oder Gummi sein.
- vi) Es ist kein Schmuck oder sichtbares Piercing erlaubt. Athleten müssen diese Gegenstände entfernen oder sicher abdecken.
- vii) Das Haar muss so befestigt werden, dass es die Startnummer nicht verdeckt.

### 4.8 Ausrüstung

#### 4.8.1 Kopfschutz

- i) Alle Fünfkämpfer müssen eine schützende Kopfbedeckung mit Kinnriemen tragen, die während des Aufsitzens immer fest befestigt ist - auch während des Aufwärmens. Sollte der Fünfkämpfer während des Ritts seine Kopfbedeckung verlieren, muss er anhalten und seine Kopfbedeckung wieder aufsetzen, bevor er den Ritt fortsetzt.
- ii) Normen für Reitkappen. Alle Reitkappen müssen den aktuellen FEI International Standards entsprechen und ein Homologationszeichen tragen.

#### 4.8.2 Gerte

Die maximale Länge der Gerte beträgt 75 cm. Die Gerte darf am Ende nicht beschwert werden und darf keine scharfen oder scharfen Kanten haben.

#### 4.8.3 Gebrauch der Gerte

Die Gerte darf nur zur Sicherheit, Korrektur und Ermutigung verwendet werden. Allen Fünfkampfsportlern wird empfohlen, die folgenden guten Möglichkeiten der Verwendung der Gerte in Betracht zu ziehen, die nicht vollständig sind:

- i) Verwendung der Gerte in der Rückhandposition zur Erinnerung.
- ii) Nachdem die Gerte benutzt wurde, dem Pferd die Möglichkeit geben zu reagieren, bevor sie erneut verwendet wird.

#### 4.8.4 Nicht korrekter Gebrauch der Gerte

Der Schiedsrichter (in der Wettkampfarena) und der Aufwärmrichter (in der Aufwärmarena) sind dafür verantwortlich, den Einsatz der Gerte zu bewerten. Diese Situationen gelten als unsachgemäßes Reiten und werden nach oder ohne Vorwarnung mit 10 Modernen Fünfkampfpunkten bestraft. Im Falle einer Wiederholung wird eine Disqualifikation ausgesprochen. Im Falle von offensichtlicher Grausamkeit oder offensichtlicher Missachtung der beschriebenen Verfahren wird der Athlet ohne Vorwarnung disqualifiziert.

- i) Pferde schlagen:
  - a) bis zum Ausmaß der Verletzungsgefahr;
  - b) mit dem Peitschenarm über Schulterhöhe;
  - c) mit übermäßiger Gewalt;
  - d) ohne dem Pferd Zeit zur Reaktion zu geben.
- ii) Pferde an jedem Ort treffen, außer:
  - a) auf den Schenkeln mit der Gerte in Rückhand- oder Vorhandposition;
  - b) unter der Schulter mit der Gerte in der Rückhandposition;
- iii) Schlagen von Pferden mit übermäßiger Häufigkeit:  
Bei der Untersuchung von Fällen übermäßiger Häufigkeit berücksichtigt der Reitdirektor alle relevanten Faktoren wie:
  - a) ob die Anzahl der Schläge angemessen und notwendig war, unter Berücksichtigung der Erfahrung des Pferdes;
  - b) ob das Pferd weiterhin reagiert hat;
  - c) den Grad der Gewalt, der angewendet wurde; je öfter ein Pferd getroffen wurde, desto strenger wird die Ansicht über den Grad der Gewalt sein, der angemessen ist.

#### 4.8.5 Sporen

- i) Die maximale Länge des Dorns einer Spore beträgt 30 mm, gemessen von der Außenseite des gebogenen Teils. Sporen mit Spornrädchen, beweglichen Rädern, scharfen oder schneidenden Kanten sind nicht erlaubt.
- ii) Wenn der Fünfkämpfer auf dem Rücken eines Pferdes sitzt, müssen die Sporen immer nach unten zeigen.

#### 4.8.6 Kontrolle der Gerte und Sporen

Gerte und Sporen müssen vor dem Aufsitzen und unmittelbar bevor jeder berittene Fünfkämpfer die Wettkampfarena betritt vom Ausrüstungsrichter kontrolliert werden.

#### 4.8.7 Verwendung einer nicht erlaubten Gerte

Die Verwendung einer unbefugten Gerte oder von Sporen nach der Kontrolle in der Arena, der Aufwärmarena oder anderswo in der Nähe des Reitstadions führt zur Eliminierung.

## Teil B: Vom Veranstalter bereitgestellt Ausrüstung

### 4.9 Weitere Ausrüstung

#### 4.9.1 Hindernisse

i) Es dürfen keine vollständig geschlossenen Hindernisse vorhanden sein. Ein Hindernis gilt als vollständig geschlossen, wenn ein Fünfkämpfer, der seinen ersten Teil springt, es nicht verlassen kann, ohne einen zweiten Sprung zu machen.

ii) Die maximale Größe der Hindernisse ist:

	Senioren	Junioren	Andere
aufrechtes Hindernis	120 cm	110 cm	100 cm
Hochweitsprung	120 x 150 cm	110 x 130 cm	100 x 120 cm
Oxer (gleiche Stangen)	120 x 130 cm	110 x 120 cm	100 x 110 cm

iii) Die Hindernisse müssen aufsteigend in der Reihenfolge nummeriert sein, in der sie gesprungen werden müssen. Kombinationshindernisse tragen nur eine einzige Zahl. Diese Nummer kann an jedem Element zum Nutzen des Schiedsrichters und der Fünfkämpfer wiederholt werden. In diesem Fall wird durch Unterscheidungsbuchstaben ergänzt (Beispiel 8A, 8B, 8C).

iv) Die Hindernisse für den Staffelnwettbewerb sind aus denjenigen des Einzelwettbewerbs auszuwählen, aber sie können im Reitstadion an anderen Positionen platziert werden.

v) Die Hindernisse müssen in ihrer Gesamtheit in Form und Aussehen einladend, abwechslungsreich und vielseitig sein und zu ihrer Umgebung passen. Die Hindernisse und ihre Bestandteile müssen so sein, dass sie abgeworfen werden können, ohne so leicht zu sein, dass sie bei der geringsten Berührung fallen oder so schwer, dass sie Pferde zum Sturz bringen können.

vi) Die Hindernisse dürfen nicht unsportlich sein und sie dürfen keine unangenehmen Überraschungen für fremde Fünfkämpfer bieten.

vii) Stöcke und andere Elemente der Hindernisse werden von Stützen (Cups) gehalten. Der Durchmesser der Stützen muss etwas größer sein als der der Stange und maximal ein Drittel des Umfangs, ohne sie zu greifen. Die Stange muss in der Lage sein, auf seiner Stütze zu rollen. Für Bohlen, Balustraden, Schranken, Tore usw. muss der Durchmesser der Stützen offener oder sogar ebener sein.

viii) FEI-zugelassene Sicherheitsschalen müssen als Stütze für die hinteren Stangen der Hochweithindernisse verwendet werden und im Falle einer Dreifachstange zur Abstützung der mittleren und hinteren Stangen des Hindernisses. Sicherheitsschalen müssen auch im Trainingsbereich verwendet werden. Es ist die Verantwortung des TD/NTBs, vor Wettkampfbeginn durch das LOC festzulegen, ob Sicherheitsschalen verwendet werden.

ix) die in diesen Regeln festgelegten Grenzen für die Höhe und Ausbreitung von Hindernissen sind mit größter Sorgfalt zu beachten. Sollte es jedoch vorkommen, dass das maximale Maß geringfügig überschritten wurde durch das Material, das für den Bau des Hindernisses verwendet wurde oder durch die Position des Hindernisses auf dem Boden, gelten die festgelegten Höchstmaße nicht als überschritten, wobei die zulässige Toleranz maximal 5 cm beträgt.

x) Ein Hindernis, unabhängig von seiner Konstruktion, kann nur dann aufrecht genannt werden, wenn alle Elemente, aus denen es besteht, auf der Absprungsseite in der gleichen vertikalen Ebene positioniert sind ohne Geländer, Böschung oder Graben davor. Eine Wand mit einer geneigten Fläche darf nicht als aufrechtes Hindernis bezeichnet werden.

xi) Ein Hochweithindernis ist ein Hindernis, das so gebaut ist, dass es sowohl in der Breite als auch in der Höhe eine Anstrengung erfordert.

xii) Der Oxer ist ein Hochweithindernis, das so gebaut ist, dass die oberen Stangen sowohl an der Absprungs- als auch an der Landeseite gleich hoch und parallel sind.

xiii) Unter einer doppelten oder dreifachen Kombination versteht man eine Sammlung von 2 oder 3 Elementen mit einem Abstand zwischen ihnen von mindestens 7 m und höchstens 12 m, die 2 oder 3 aufeinanderfolgende Sprünge erfordert. Der Abstand wird von der Basis des Elements auf der Landeseite zur Basis des nächsten Elements auf der Absprungsseite gemessen.

xiv) Böschungen, Hügel, Rampen und abgesenkte Wege, unabhängig davon, ob sie irgendeine Art von Hindernis umfassen und in welcher Richtung sie genommen werden sollten, sind als kombinierte Hindernisse anzusehen. Der UIPM TD/NTB muss vor dem Wettbewerb entscheiden, ob ein solches Hindernis als Kombination betrachtet werden soll, und seine Entscheidung muss auf dem Plan des Parcours dargestellt werden.

## 4.9.2 Flaggen

Für die Markierung der folgenden Parcoursdetails müssen vollständig rote (beide Seiten) und vollständig weiße (beide Seiten) Fahnen verwendet werden:

- i) der Start;
- ii) die Seitenbegrenzungen der Hindernisse;
- iii) obligatorische Wendepunkte;
- iv) das Ziel;
- v) die Hindernisse in der Aufwärmarena.

## 4.10 LOC Kontrolle – Geräte und Werkzeuge

### 4.10.1 Material

Das LOC muss über alle Materialien verfügen, die für den Auf- und Umbau der Strecke und der Aufwärmhindernisse benötigt werden. Dazu gehören Maßbänder, Maßlineal, Maßrad, Nägel, Hämmer, Werkzeuge zur Bodenreparatur, händelbare rote Fahnen, die Schilder "Arena Open" und "Arena Closed", eine offizielle Uhr im Aufsitzbereich/Aufwärmarena, Barrieren zur Absperrung des unbefugten Bereichs, Reservestangen und Barrieren, etc.

LOC muss manuelle Stoppuhren, Auslosungsliste, Pferdeliste, Stifte und spezifisches Papier zur Aufzeichnung der Ergebnisse, die Ergebnisse aus vorangegangenen Wettbewerben und Material für die Ziehung zur Verfügung stellen. Das Regelbuch muss sich ebenfalls im Turm befinden.

### 4.10.2 Glocke

Für die Durchführung der Veranstaltung muss das LOC auch den Richterturm mit einer lauten, vorzugsweise elektrischen Glocke ausstatten.

### 4.10.3 Balance

Das LOC muss über ein Lineal oder eine andere Vorrichtung zur Überprüfung der Länge der Peitsche und eine Vorrichtung zur Überprüfung der Länge des Schaftes der Sporen verfügen.

# 05 - Moderner Fünfkampf – Laser Run

## Teil A: Individuelle Ausrüstung

5.7 Kleidung

5.8 Ausrüstung – die Pistole

## Teil B: Vom Veranstalter bereitgestellt Ausrüstung

5.9 Die Wettkampfstätte

5.9.1 Der Veranstaltungsort

5.9.2 Die verschiedenen Bereiche

5.9.3 Die Laufstrecke

5.9.4 Anforderungen an den Schießstand

5.10 Sonstige Ausrüstung

5.10.1 Anforderungen an die Ziele

5.10.2 Laser Hit-Ziel

5.10.3 Laser Hit / Miss Ziel

5.10.4 Laser-Präzisionsziel

5.10.5 Anzeigen (Ergebnisanzeigeleuchten)

5.11 Kontrollvorrichtungen und Werkzeuge

5.11.1 Materialkontrolle

5.11.2 Baumaterial und Werkzeuge

## Figuren

Figur 1 Anforderungen an die Beleuchtung im Innen- oder Nachtbereich (in Lux)

Figur 2 Der Pistolengriff

Figur 3 Biegungen im Griff

Figur 4 Der Daumen im Griff

Figur 5 Laser Hit-Miss Ziel (Beispiele)

Figur 6 Laser Präzisions Ziel (Beispiele)

Figur 7 Anzeigen (Ergebnisanzeigenleuchten) (Beispiele)

Figur 8 Laser-Ziel



## Teil A: Individuelle Ausrüstung

### 5.7 Kleidung

- i) Ein Fünfkämpfer muss sportliche Kleidung tragen. In Kategorie A Wettbewerben müssen Fünfkämpfer aus dem gleichen Land eine gleiche Uniform tragen.
- ii) Der Fünfkämpfer muss ein Oberteil tragen mit deutlich sichtbarem Namen auf der Rückseite des Oberteils und professionell hergestellt, bedruckt oder bestickt, darunter den Länder-Code, in einer Größe zwischen 7-12 cm und in einer Farbe, die sich von der Farbe ihres Hemdes abhebt.
- iii) Fünfkämpfer müssen mit Sportschuhen, mit oder ohne Spikes, antreten. Irgendwelche Spike-Beschränkungen müssen vom LOC in seinem Einladungsschreiben mitgeteilt werden.
- iv) Das LOC ist dafür verantwortlich, dass jeder Fünfkämpfer zwei Startnummern erhält.
- v) Startnummern, die die Startreihenfolge angeben, werden vom LOC zur Verfügung gestellt, gemäß den UIPM Visual Guidelines und müssen von den Athleten getragen werden. Nummern müssen auf der Vorder- und Rückseite über Hüfthöhe getragen werden und bei allen Wetterbedingungen sichtbar sein. Die Startnummern können aus Haftmaterial bestehen.
- vi) Dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin oder dem Team, das vor dem Laser-Run an erster Stelle steht, wird die Nr. 1 zugewiesen, dem zweitplatzierten Fünfkämpfer/Team, Nr. 2, und so weiter.
- vii) Kein Fünfkämpfer darf ohne passende Startnummer an einem Wettbewerb teilnehmen.
- viii) Es ist für Fünfkämpfer verboten, die Abmessungen (Größe und Breite) der vom LOC ausgegebenen Startnummern zu ändern.
- ix) Armbänder, Kompressionsärmel, Klebebänder oder ähnliche Artikel, die die Schusshand unterstützen könnten, sind an der Hand, dem Ellenbogen und dem Arm verboten.
- x) Eine Sportuhr ist an der nicht schießenden Hand erlaubt.
- xi) Radios, Tonbandgeräte oder jede Art von Tonerzeugung oder Kommunikationssysteme sind verboten. Vorrichtungen, deren einzige Funktion die Geräuschunterdrückung ist, dürfen getragen werden.
- xii) Es wird dringend empfohlen, dass die aktuellen Olympia- und Weltmeister Kleidung, Westen oder Armbänder tragen, die den Zuschauern ihren Champion-Status anzeigen.

### 5.8 Die Pistole

#### Laser Pistole

- i) Es ist nur eine Einschusspistole ohne Magazin oder Clip erlaubt. Der Schuss muss durch einen mechanischen Auslöser (Hebelbewegung) ausgelöst werden. Elektronische Auslöser sind verboten, aber Sensoren und Stellantriebe zur Aktivierung der Ausgabe des Lasersignals können innerhalb der Pistole verwendet werden.
- ii) Die Single-Shot-Laserpistole muss über einen Ladehebel geladen werden, der mit der nicht schießenden Hand bedient werden muss. Der Ladehebel muss dazu dienen, jeden (Laser-) Schuss zu laden. Der Ladehebel muss mechanisch von Hand geöffnet werden mit einer Bewegung von 0° bis mindestens 35°, bevor der nächste Schuss aktiviert wird.
- iii) Das Gewicht der Pistole mit allem Zubehör darf 1500 Gramm nicht überschreiten. Das Mindestgewicht beträgt 800 Gramm (Toleranz 5%), bei Jugendwettbewerben unter 17 (YB) 500 Gramm (Toleranz 5%).
- iv) Die Gesamtgröße der kompletten Pistole ist auf Maße beschränkt, die es ermöglichen, sie vollständig in einem rechteckigen Kasten mit den Innenmaßen 420 mm x 200 mm x 50 mm zu umschließen. Eine Fertigungstoleranz von + 1,0 mm in den Abmessungen der Box ist zulässig. Die minimale Gesamtgröße liegt 20% unterhalb der obigen Abmessungen (336 mm x 160mm x 40 mm) bei gleicher Toleranz. In jeder Achse muss die Größe der Pistole größer oder gleich dem Mindestmaß sein.
- v) Es sind nur offene Visiere erlaubt. Optische Spiegel, Teleskope, Laserstrahlen, elektronische Visiere, aktive Lichter, aktiviertes Material (außer durch Umgebungslicht) oder elektronisch projizierte Punktvisiere sind verboten. Jede Zielvorrichtung, die programmiert ist, um den Zündme-

chanismus zu aktivieren oder darauf hinzuweisen, ist verboten. An Kimme oder Korn ist keine Schutzabdeckung erlaubt. Es muss die Möglichkeit einer vertikalen und horizontalen Zielkorrektur bestehen.

- vi) Kein Teil des Griffs oder Zubehörs darf die Hand umschließen. Die Handgelenksstütze muss in einem Winkel von mindestens 90° zum Griff abstehen. Jede Aufwärtskrümmung der Handgelenks- und/oder Daumenauflagen und/oder Abwärtskrümmung der dem Daumen gegenüberliegenden Seite ist verboten (siehe Abbildung 2). Die Daumenstütze muss die freie vertikale Aufwärtsbewegung des Daumens ermöglichen. Allerdings sind gekrümmte Oberflächen auf dem Griff oder Rahmen, einschließlich der Handgelenks- und/oder Daumenaufgabe (siehe Abbildungen 3 und 4) in der die Längsrichtung der Pistole zulässig.
- vii) Es ist nur eine (1) Laserkassette / Modul pro Pistole erlaubt.
- ix) Die Laserkassette muss das UIPM-Lasersignal von 15,6 ms Lasersignaldauer, rote Farbe (635 - 650 nm),  $\pm 10$  nm tragen. Die Laserleistung muss im Bereich von 2,5 mW - 3,4 mW liegen. Die Laufzeit im Bereich von 6 ms und 10 ms. Die technischen Daten zum UIPM Lasersignal (Schussignal) sind im UIPM-Dokument "Technische Daten Laser Schießen" und in den aktuellen UIPM- Zulassungsunterlagen ausführlich beschrieben.
- x) Folgende Gegenstände können bei Wettbewerben von der Ausrüstungs-Kontrolle getestet werden:
  - a) Gewicht und Gesamtgröße der Pistole
  - b) ob die verwendeten Lasermodule den angegebenen max./ min. Laserleistung entsprechen.
  - c) Wellenlänge des Lasers: 635 bis 650 nm  $\pm 10$  nm;
  - d) Die Parameter des eingebetteten und zugelassenen UIPM-Lasersignals, (auch "kurzes Lasersignal" genannt).
  - e) Strahldurchmesser: max. 6 mm in 10 m Abstand.
  - f) Die Zeit, in der der Laserstrahl nach dem Drücken Abzugshahns der Pistole von der Pistole abgelöst wird, muss zwischen 6 ms und 10 ms liegen.
  - g) Draht- und funkfrei;
  - h) Nach der Genehmigung für den Wettbewerb ist die Änderung einer Einstellung für den Wettbewerbszeitraum gesperrt.
- xi) Lasersicherheit: Die verwendeten Lasermodule entsprechen der Laserklasse 1 (EN 60825-1:2014/IEC 60825-1:2014, und alle Aktualisierungen) im Hinblick auf die UIPM Lasersignal 15.6. Die Anbieter sind dafür verantwortlich, ein Zertifikat vorzulegen für jeden Typ der Lasermodule, die sie in ihre Pistolen eingebettet haben, und die Kartuschen, die für den Einsatz im Modernen Fünfkampf bestimmt sind.

## Teil B: Vom Veranstalter bereitgestellt Ausrüstung

### 5.9 Die Wettkampfstätte

#### 5.9.1 Der Veranstaltungsort

- i) Der Laser-Run-Veranstaltungsort ist der Ort, an dem der Laser-Run-Wettbewerb durchgeführt wird, und besteht aus dem Laser-Run-Schießstand und der Laufstrecke. Das LOC ist verantwortlich für die Bereitstellung eines sicheren und akzeptablen Laser-Laufkurses.
- ii) Der Veranstaltungsort muss nach diesen Regeln technisch geeignet sein, um alle Arten von Laser-Run-Wettbewerben zu ermöglichen, die durchgeführt werden sollen. Er muss für Zuschauer die bestmögliche Sicht auf die Wettkämpfe bieten und die Erfüllung aller Anforderungen für eine TV-Berichterstattung unter Berücksichtigung des vorgeschriebenen Sonnenschutzes unten gemäß Artikel 5.9.4.i und 5.10.1. viii) in den Wettbewerbsregeln 2017 für den Modernen Fünfkampf.

#### 5.9.2 Die verschiedenen Bereiche

- i) Es muss der Start-/Zielbereich, der Schießstand, der Straf-Ableistebereich, die Staffelübergabebzone, die Laufstrecke 800 m (400 m) Runde, der Kampfrichterbereich, der Trainerbereich, der Medien- und Fotografenbereich, die Zuschauerbereiche sowie die für die UIPM und das LOC erforderlichen Gebäude und Büros vorhanden sein.
- ii) Alle Bereiche und der größte Teil der Laufstrecke müssen auf ebenem Gelände und in unmittelbarer Nähe liegen, um der Mehrheit der Zuschauer eine gute Sicht auf den Wettkampf zu ermöglichen, jedoch ohne es den Zuschauern ermöglichen, die geschützten Bereiche zu betreten.
- iii) Diese Bereiche und kritischen Teile der Strecke müssen abgegrenzt werden, um zu verhindern, dass Fünfkämpfer behindert oder vom Kurs abkommen werden und um den Zugang Unbefugter zu verhindern. Höhe und Umfang der Umzäunung müssen jedoch so weit wie möglich minimiert werden, um Störungen der Fernsehübertragung zu vermeiden.
- iv) Es muss genügend Platz für Fünfkämpfer und Offizielle vorhanden sein, um die erforderlichen Aktivitäten durchzuführen, und es muss genügend Platz für Teambetreuer, Medien, Fotografen und Zuschauer vorhanden sein, und es muss genügend Platz für Fernsehkamerteams und ihre Sendeeinrichtungen vorhanden sein, ohne dass die Übertragung den Wettbewerb beeinträchtigt.
- v) Für die Fünfkämpfer muss vom LOC ein geschützter Bereich zur Verfügung gestellt werden, um sie vor Witterungseinflüssen zu schützen.
- vi) Auf dem Platz werden in Absprache mit dem LOC, dem UIPM TD/NTB und dem für die Veranstaltung zuständigen TV-Berater Zonen für die TV-Berichterstattung über die Wettbewerbe eingerichtet. Der Hauptzweck der Zonen besteht darin, die bestmögliche Abdeckung des Wettbewerbs zu gewährleisten und insbesondere Behinderung des Fernsehbildes durch nicht am Wettbewerb teilnehmende Personen zu vermeiden.
- vii) Angrenzend an die Zielzone muss ein abgegrenzter Bereich (Mixed Zone) vorhanden sein für Vertreter von Fernsehanstalten, Medien und Fotografen, damit diese die Möglichkeit eines engen Kontakt mit den Teilnehmern haben für Interviews und Bilder nach dem Finale.
- viii) Eine exklusive Sitzecke für VIPs und Sponsoren muss vom LOC an einem Ort platziert werden, der für eine optimale Betrachtung der Veranstaltung am besten geeignet ist.
- ix) Es wird empfohlen, dass das LOC einen separaten Bereich in der Nähe des Schießplatzes zur Verfügung stellt mit 5 - 6 Zielen für die Athleten.

#### 5.9.3 Die Laufstrecke

- i) Die Laufstrecke muss klar gekennzeichnet und definiert sein, so dass ein Fünfkämpfer zu keinem Zeitpunkt Zweifel daran hat, wie er der Laufstrecke folgen soll. Die Laufstrecke kann auf jeder Art von Untergrund oder Oberflächen verlegt werden. Sie muss so konzipiert sein, dass ein minimales Verletzungsrisiko für die Fünfkämpfer besteht, ohne dass es zu scharfen Kurven oder steilen Gefällen kommt.
- ii) Der maximale Anstieg der Strecke beträgt 50 Meter.

- iii) Der Gesamtanstieg wird im senkrechten Winkel vom Startbereich aus gemessen und die Summe der gesamten Steigmeter aus jeder Ebene werden addiert.
- iv) Die letzten 30 Meter der Strecke müssen gerade und flach sein und der Teil der Strecke von der Startlinie bis zum Schießplatz muss groß genug sein, um den Start und den Zugang der Schusspositionen zu ermöglichen.
- v) Die Laufstrecke muss bei 400 Metern mit einem Schild gekennzeichnet sein.
- vi) Die gesamte Strecke muss zu jedem Zeitpunkt so breit sein, dass jeweils zwei Läufer einander passieren können.
- vii) Start und Ziel müssen sich immer im gleichen Bereich befinden.
- viii) Die Laufstrecke muss deutlich mit Fahnen, Dreiecken, Absperrungen, Klebeband usw. und/oder Markierungen auf dem Boden gekennzeichnet sein, so dass die Richtung des Laufes immer für die Fünfkämpfer sichtbar ist. Alle Kurven auf den Laufstrecken bei Wettbewerben der Kategorien "A" und "B" müssen deutlich sichtbar 0,5-1 m oberhalb des Bodens, 10 m vor und 10 m nach der Kurve gekennzeichnet werden. Es ist die Pflicht der UIPM TD/NTB den Kurs zu überprüfen.
- ix) Die Startlinie und die Ziellinie müssen durch eine weiße Linie von mindestens 5 cm Breite auf dem Boden an der Stelle von Start und Ziel gekennzeichnet sein. Es wird empfohlen, dass ein Portal (Bogen, Tor, etc.), vertikale Pole oder ähnliches ebenfalls die Startlinie und die Ziellinie kennzeichnen.
- x) In der Staffel müssen die Start- und Ziellinie mindestens 5 m breit sein. 10 m auf jeder Seite der Ziellinie müssen für eine Übergabzone von 20 m Länge vorgesehen werden. Somit beträgt die Abmessung der Zone 20 m x mindestens 5 m. Diese Zone muss durch Abgrenzungslinien deutlich gekennzeichnet sein.
- xi) Der Zielbereich hinter der Ziellinie muss groß genug sein, um es dem LOC zu ermöglichen, sich um die Fünfkämpfer zu kümmern, die den Kurs abgeschlossen haben.
- xii) Der Zugang zum Zielbereich mit der Zeitmessvorrichtung und den Zeitmessern muss so eingeschränkt sein, dass der Zugang für Fünfkämpfer, Medien oder Zuschauer nicht möglich ist. Besonderes Augenmerk ist auf die Laufschusszone zu legen, um eine Kollision zwischen den auf die Laufstrecke gehenden Fünfkämpfern nach dem Schießen zu verhindern.
- xiii) Bei allen offiziellen UIPM-Wettbewerben der Kategorien "A" und "B" muss ein UIPM TD/NTB die Länge und den Weg der Laufstrecke überprüfen und bestätigen und gegebenenfalls Änderungen vornehmen. Bei Olympischen Spielen und Weltmeisterschaften muss diese Inspektion mindestens zwei Tage vor Wettkampfbeginn, bei allen anderen Wettbewerben mindestens einen Tag vor Wettkampfbeginn stattfinden.
- xiv) Mindestens 30 Minuten vor dem Start muss die Strecke markiert sein, damit mit dem Aufwärmen begonnen werden kann.
- xv) Spätestens 5 Minuten vor dem Start müssen alle notwendigen Einschränkungen festgelegt werden.

#### 5.9.4 Anforderungen an den Schießstand

- i) Der Bereich kann im Innen- oder Außenbereich liegen und muss so konstruiert sein, dass die direkte Sonne die Fünfkämpfer nicht stört. Die Ziele sollten so positioniert werden, dass die Sonne die Registrierung von Schüssen auf die Ziele nicht direkt stört. Die Ziele sind 1 m  $\pm$ 15 cm voneinander entfernt anzuordnen.
- ii) Wenn der Veranstaltungsort, die Laufstrecke und die Ziele ausreichend beleuchtet sind, kann der Laser-Run nachts organisiert werden. (Abbildung 1)
- iii) Der Schießstand muss so gebaut sein, dass er die Sicherheit der Fünfkämpfer, Trainer, Kampfrichter und Zuschauer gewährleistet. Die Schussentfernung beträgt 10 Meter, gemessen von der Schussbahn bis zur Zielfläche.  $\pm$ 0,05 m werden als Toleranz akzeptiert.
- iv) Bei Laserpistolen sind keine Seitenwände und keine Rückwand erforderlich, aber kein Zugang von Unbefugten zu dem Bereich darf vorhanden sein.
- vi) Wird die Wettervorhersage als schlecht eingestuft, muss der Schießstand die Fünfkämpfer durch eine spezielle Dachabdeckung und eine wasserdichte Box zum Schutz von Pistolen, Wasser, Handtüchern und Ferngläsern der Fünfkämpfer unter dem Schießstand vor Regen schützen.
- vii) Der Schießstand muss so vorbereitet sein, dass die Zuschauer den Wettbewerb genießen und das Ende verfolgen können, also mit der Ziellinie in der Nähe des Schießstandes.

- viii) Während des Trainings, des Aufwärmens und des Wettkampfs müssen die Teilnehmer von einer Seite in den Bereich eintreten und ihn über die andere Seite verlassen.
- ix) Die Schießstation muss mit Nummern mit einer Mindesthöhe von 12 cm entsprechend der Schießstandnummern gekennzeichnet sein. Die Schießstation Nr. 1 muss am weitesten von den Startoren entfernt sein.
- x) Der Fünfkämpfer-Schießplatz (1 m ± 15 cm breit x mindestens 1,5 m tief) muss klar definiert sein, mit sichtbar gemalten Seitenlinien und einer Rückenlinie (Startlinie für jede Laufrunde). Die Farbe der Seitenlinien kann durch Klebeband oder ein kleines Werbebanner ersetzt werden.
- xi) Es muss genügend Platz (mindestens 4 m) hinter den Schusspunkten vorhanden sein, damit die Fünfkämpfer vor und nach jeder Schießserie zu ihrem Schießstand laufen können, ohne die anderen Fünfkämpfer zu stören, und um den Schießstandleitern und den UIPM TDs/NTBs die Ausübung ihrer Aufgaben zu ermöglichen.
- xii) Die Ziele müssen mit Nummern gekennzeichnet sein, die der Nummer der Schießanlage entsprechen. Die Zahlen müssen eine Mindesthöhe von 25 cm aufweisen, damit sie unter normalen Aufnahmebedingungen mit normaler Sicht vom entsprechenden Schießstand und vom VIP-Bereich, von öffentlichen Plätzen und Fernsehkameras gut sichtbar sind.
- xiii) Das LOC muss die Bereitstellung von 2 Reserve-Ersatz-Zielen mit den Nummern S1 und S2 garantieren. Bei unzureichender Anzahl von Zielen für alle Fünfkämpfer kann der Laser-Run in zwei oder mehreren Serien organisiert werden, wobei die besten Fünfkämpfer in der letzten Serie teilnehmen.
- xiv) Die Ziele und alle anderen Geräte (Zielnummern, Ergebnisanzeige, Zielabdeckungen, Leuchten) müssen so festgelegt werden, dass sie keine nennenswerte Bewegung aufweisen.
- xv) Die Höhe des Zielzentrums muss innerhalb der folgenden Höhe liegen, gemessen vom Niveau des Bodens des Abschussortes:
  - a) Standard Höhenvariante: 1,40 m ± 0,05 m
  - b) Horizontale Variation: 0,25 m.
- xvi) Der Schießplatz muss ausgestattet sein mit:
  - a) einem Tisch oder einer Bank, etwa 0,7 m - 0,8 m hoch. Mit der Laserpistole sollte auf der Tischplatte ein weiches Polster/Schaumkissen vom LOC zur Verfügung gestellt werden (Format ± A4, 8 cm Höhe empfohlen), um Störungen des Systems zu vermeiden;
  - b) Der Tisch muss einen Schutz für die Pistole bei Regen (wasserdichte Box) oder einen Platz unter dem Tisch haben;
  - c) Bei LPT muss der Schießplatz mit einer transparenten Tischplatte oder mit einer wasserdichten transparenten Kunststoffbox zum Schutz der Rückmeldevorrichtung ausgestattet sein.
- xvii) Die Athleten müssen eine ordentliche Schussposition einnehmen, nur mit der erforderlichen Ausrüstung auf dem Tisch. Während des eigentlichen Wettkampfes muss der Schusstisch von allen anderen Gegenständen außer der Pistole des Athleten und dem vorgesehenen Schutzpolster/Schaum geräumt werden.
- xviii) Bei Elektronik- und Laserzielen muss vom LOC ein ausreichendes unterbrechungsfreies Stromversorgungssystem (USV-System) zur Verfügung gestellt werden, das einen Mindestbetriebsdauer von 20 Minuten ermöglicht, falls das Stadion/die Arena nicht bereits ausgestattet ist. Das Netzkabel muss ein 3 x 2,5 mm langes 2-teiliges Kabel sein mit einer wasserdichten Box, ausgestattet mit einer 20 A-Sicherheit. Diese Box muss auf der Rückseite der Wand mindestens 0,5 m über dem Boden befestigt werden.

## 5.10 Sonstige Ausrüstung

### 5.10.1 Anforderungen an die Ziele

- i) In UIPM Senior A Kategorie Wettbewerben sind Laserpräzisionsziele Pflicht.
- ii) Bei Wettbewerben der Kategorien "A" und "B" sowie bei PWR-Wettbewerben dürfen nur von der UIPM zugelassene Ziele verwendet werden. Zu Beginn jeder Saison veröffentlicht die UIPM eine Liste mit den Zulassungsstandards, die in den Wettkämpfen der Kategorien "A" und "B" verwendet werden können.
- iii) In einer einzigen Laser-Zielanwendung sollten die Hit- und Hit/Miss-Ziele ohne externen Computer funktionieren können.
- iv) Vordere Zielseite mindestens 170 mm x 170 mm. Die Farbe der Zielzone ist schwarz (aus 10 m Entfernung sichtbar dunkel). Das Maß dieses Bereichs beträgt 59,5 mm, mit einer Toleranz von

0,5 mm. Die Zielfläche muss weiß sein, so dass das schwarze Zentrum des Zielbereichs) unter normalen Lichtverhältnissen in den entsprechenden Abständen gut sichtbar ist. Die Ziele entsprechen den 10 m Luftpistolenzielen; siehe auch die Abbildungen 5, 6 und 8.

Max. Eingangsspannung 24 V und alle Normen zur Stromversorgung über Datennetze.

- v) Die gültige Zone für einen "Treffer" wird im Folgenden für jeden Zieltyp im Detail beschrieben.
- vi) Die Ziele müssen bei allen Wetterbedingungen funktionieren, einschließlich Regen und direkter Sonneneinstrahlung (max. 30klx).
- vii) Hallen- und Nachtwettbewerbe: Das LOC muss prüfen, ob die Ziele durch das verwendete Kunstlicht gestört werden (Pre-Test eines Ziels in Zusammenarbeit mit UIPM und dem Provider).
- viii) Keine aktive drahtlose Kommunikation der einzelnen Ziele im Wettkampfmodus. Für Ergebnispräsentationszwecke kann der Netzwerkcomputer drahtlose Geräte bedienen. Der Netzwerkcomputer muss vor externen Kommunikationsstörungen geschützt werden.

### 5.10.2 Laser Hit-Ziel

Diese Art von Zielen erkennt das Vorhandensein eines Lasersignals nur in der schwarzen Zone des Ziels. Daher entsteht nur bei einer Trefferanzeige ein Feedback.

- i) Die technischen Anforderungen sind:
  - a) Das Ziel muss die zugelassenen UIPM-Signaldetails identifizieren, die in den Zulassungsunterlagen angegeben sind.
  - b) max. 200 ms Reaktionszeit bezüglich der internen/externen Lichtschnittstelle;
  - c) Ein Schuss, der auf die schwarze Mittelzone trifft, ist ein gültiger Schuss (mindestens 80% der UIPM-Signaldauer müssen erkannt werden).
  - d) Störungen durch nicht sichtbares Licht sind zu vermeiden und durch einen IR-Filter zu blockieren; sichtbares Licht, das sich vom Laserlicht (Wellenlängenbereich) unterscheidet, sollte blockiert werden.
- ii) Spezifische Anforderungen für Wettbewerbe aller Level:
  - a) 1,0 mm Genauigkeit der Laserpunkterkennung an der Grenzlinie zwischen schwarzer und weißer Zone. Für eine Trefferanzeige muss sich ein Mindestanteil des Laserpunktes (1 mm Radius vom Mittelpunkt) innerhalb des schwarzen Zielbereichs befinden. Die gültige Zone hat einen Durchmesser von 59,5 mm (schwarze Zone).
  - b) für den Einsatz im Freien geeignet.
  - c) gegen externe Störeinflüsse geschützt (keine Reaktionen durch einfallendes Licht, das sich vom UIPM-Signal unterscheidet).  
Einige weitere Details ergeben sich aus den technischen Unterlagen und den Zulassungsunterlagen. ("Technische Daten Laserschießen" und den aktuellen UIPM- Zulassungsunterlagen),

### 5.10.3 Laser Hit / Miss Ziel

Diese Art von Zielen erkennt das Vorhandensein eines Lasersignals auf dem Ziel und bestimmt in welcher Zone (schwarz oder weiß) das einfallende Laserlicht erfasst wurde.

- i) Die technischen Anforderungen sind:
  - a) Das Ziel muss das zugelassene UIPM-Signal identifizieren. Details werden spezifiziert in den Zulassungsunterlagen.
  - b) max. 200 ms Reaktionszeit bezüglich der Lichtschnittstelle und der Datenschnittstelle (Netzwerk zum Wettbewerbsserver);
  - c) Das Erkennungsverfahren muss dem Erstaufprall-Erkennung-Schema folgen. Ein Schuss, der zuerst die schwarze Mittelzone trifft, ist ein gültiger Schuss. Ein Schuss, der zuerst die weiße Mittelzone trifft, ist ein verpasster Schuss.
  - d) in der Lage sein, Daten von Schüssen zu senden (Hit & Miss-Ergebnisse in Übereinstimmung mit dem UIPM Open Target-Protocol).
  - e) Störungen durch nicht sichtbares Licht sind zu vermeiden und durch einen IR-Filter zu blockieren; sichtbares Licht, das sich vom Laserlicht (Wellenlängenbereich) unterscheidet, sollte blockiert werden.
  - f) Anschluss für externe Leuchten.

- ii) Spezifische Anforderungen für Wettbewerbe aller Level:
  - a) Live-Anzeige von Aufnahmen (Treffer und Fehlschuss) über ein Datennetz (UIPM Open Target-Protocol).
  - b) Anzeige von "Hit and Miss"-Aufnahmen bei externen Lichtern.
  - c) 1,0 mm Genauigkeit der Laserpunkterkennung an der Grenzlinie zwischen schwarzer und weißer Zone. Für eine Hit-Anzeige muss sich ein Mindestanteil des Laserpunktes (1 mm Radius vom Mittelpunkt) innerhalb des schwarzen Zielbereichs befinden. Die gültige Zone hat einen Durchmesser von 59,5 mm (schwarze Zone).
  - d) für den Einsatz im Freien geeignet.
  - e) Schutz vor äußeren Störeinflüssen (keine Reaktionen durch einfallendes Licht, das sich vom UIPM-Signal unterscheidet).
  - f) Der Wettkampfmodus muss alle Einstellungen und Aufnahmedaten protokollieren. Alle Daten müssen nach dem Wettbewerb für die Zwecke der Jury verfügbar sein. Alle Ziele müssen das gleiche Verhalten und die gleiche Leistung aufweisen (Netzwerkmanagement).
  - g) Die Aufnahmezeit beginnt, wenn das Ziel vom ersten Schuss getroffen wird (registrierter Schuss, gültig oder nicht).

Einige weitere Details sind in den technischen Unterlagen und den Zulassungsunterlagen enthalten. ("Technische Spezifikationen Laserschießen" und die aktuellen UIPM-Zulassungsunterlagen).

#### 5.10.4 Laser-Präzisionsziel

Diese Art von Zielen erkennt das Vorhandensein eines Lasersignals auf dem Ziel und erfasst ein Bild des resultierenden Laserpunktes. Die Bilderfassung ist mit dem UIPM-Signal-Timing synchronisiert. Das eingebettete Bildverarbeitungsverfahren liefert anschließend eine genaue Positionsinformation des Punktes. Obligatorisch bei Wettbewerben der Kategorie A für Senioren.

- i) Die technischen Anforderungen sind:
  - a) Das Ziel muss das zugelassene UIPM-Signal identifizieren und muss zwischen dem Signal und der Laserpunktanalyse synchronisiert werden. Einzelheiten sind in den Zulassungsunterlagen festgelegt.
  - b) max. 200 ms Reaktionszeit bezüglich der Lichtschnittstelle und der Datenschnittstelle (Netzwerk zum Wettbewerbsserver).
  - c) Das Rekonstruktionsverfahren muss dem Erstaufprall-Erkennung-Schema folgen. Ein Schuss ist gültig, wenn er nach der automatischen Rekonstruktion des Kalibers 4,5 mm mit dem Strahlmittelpunkt auf 7,3 oder mehr trifft. Dies entspricht einer gültigen Zone mit einem Durchmesser von 54,7 mm.
  - d) in der Lage sein, Daten von Schüssen zu senden (X&Y Position eines Schusses vom Treffpunkt gemäß dem UIPM Open Target Protocol).
  - e) Störungen durch nicht sichtbares Licht sind zu vermeiden und durch einen IR-Filter zu blockieren. Sichtbares Licht, das sich vom Wellenlängenbereich des Laserlichts unterscheidet, sollte blockiert werden.
  - f) Anschluss für externe Leuchten.
- ii) Spezifische Anforderungen für Wettbewerbe aller Level:
  - a) Live-Darstellung von Aufnahmen auf dem Bildschirm in 1/10 Einheiten über ein Datennetz während des Aufwärmens (UIPM Open Target Protocol). Es werden Ergebnispräsentationen während des Aufwärmens durch drahtlos angeschlossene Geräte empfohlen.
  - b) Anzeige von "Hit and Miss"-Aufnahmen auf externen Lichtern.
  - c) 0,5 mm Genauigkeit der Laserpunkterkennung bezüglich der x/y Koordinaten (es betrifft das gesamte Ziel).
  - d) für den Einsatz im Freien geeignet.
  - e) Schutz vor äußeren Störeinflüssen (keine Reaktionen durch einfallendes Licht, das sich vom UIPM-Signal unterscheidet).
  - f) Der Wettkampfmodus muss alle Einstellungen und Aufnahmedaten protokollieren. Alle Daten müssen nach dem Wettbewerb für die Zwecke der Kampfrichter verfügbar sein. Alle Ziele müssen das gleiche Verhalten und die gleiche Leistung aufweisen (Netzwerkmanagement).
  - g) Die Aufnahmezeit beginnt, wenn das Ziel vom ersten Schuss getroffen wird (registrierter Schuss, gültig oder nicht).

- iii) Die Abmessungen aller Wertungsringe werden von den Außenkanten (Außendurchmesser) der Wertungsringe gemessen (siehe Abbildung 8).

Weitere Details sind in den technischen Unterlagen und den Zulassungsunterlagen enthalten. ("Technische Spezifikationen Laserschießen" und die aktuellen UIPM-Zulassungsunterlagen)

#### 5.10.5 Anzeigen (Ergebnisanzeigeleuchten)

- i) Indikator Wellenlänge: Die rote Farbe muss 640 nm und die grüne Farbe 520 nm betragen. ( $\pm 20$  nm.) Anzeigen müssen mindestens 80 cm bis zur Spitze des Ziels installiert werden.
- ii) Bei Wettbewerben der Kategorie "A" müssen die Anzeigen für die Athleten und Zuschauer gut sichtbar sein und einen Durchmesser von 55 mm bei einem Blickwinkel von mindestens  $120^\circ$  aufweisen. Der Hintergrund der Anzeigen muss eine kontrastreiche Farbe sein. Der Abstand zwischen jeder rot-grünen Lampe muss ca. 40 mm betragen.
- iii) Für alle anderen Wettbewerbe können verschiedene Anzeigen verwendet werden, aber die Lichter müssen für Athleten und Trainer gut sichtbar sein.
- iv) Die elektrische Schnittstelle muss den UIPM-Spezifikationen entsprechen.
- v) Die Anzeigen können horizontal oder vertikal angeordnet werden.

#### **Kisten**

Das LOC muss pro Station Boxen an dem Schießstand für die Athleten bereitstellen. Diese Boxen sind beim Start aus dem Schießstand zu entfernen und bis nach dem Wettkampf an einem sicheren Ort zu lagern.

### **5.11 LOC Kontrollvorrichtungen und Werkzeuge**

#### 5.11.1 Materialkontrolle

Die Kleidungskontrolle erfolgt durch Beobachtung, ggf. mit einem Lineal.

Für die Kontrolle aller Arten von Pistolen (Teil B, Art. 5.8) muss das LOC haben: Kasten für die Abmessungen, Skala für das Gewicht, Lineal, Winkel, Winkelskala und ein System zur Registrierung und Kennzeichnung der zugelassenen Pistolen.

Für die Laserpistolen und Laserkartuschen muss das LOC/ UIPM auch Instrumente zur Überprüfung des Laserstrahls - Leistung, Durchmesser und Zeit - und der Leistung der Batterie haben.

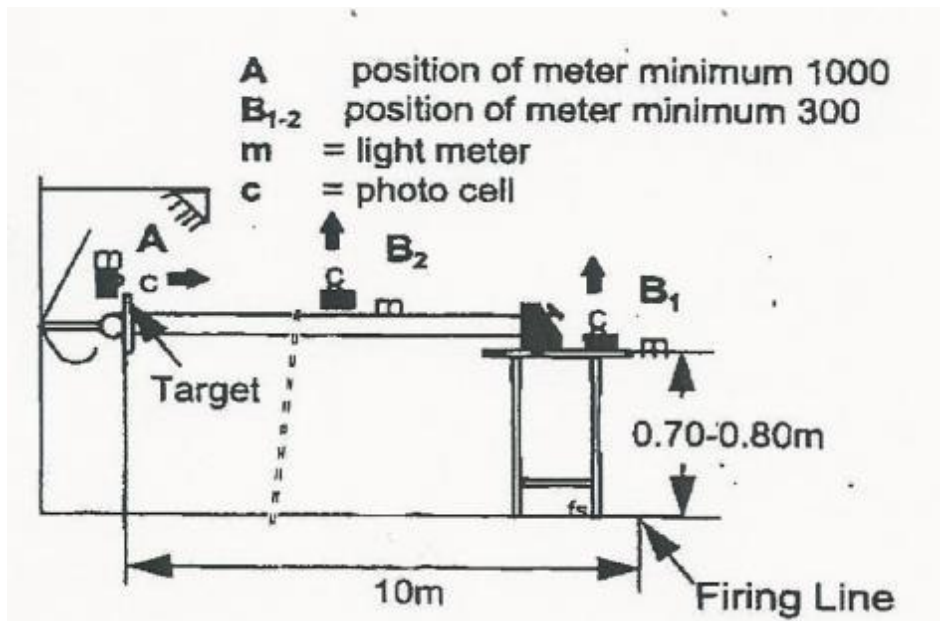
#### 5.11.2 Baumaterial und Werkzeuge

Das LOC muss verfügbares Material und Werkzeuge für den Bau, die Wartung und den Wiederaufbau des FOP haben, wie in Teil B beschrieben (5.3 Das FOP und 5.4 - Andere Ausrüstung). Dazu gehören Messbänder, Lineale, Messräder, Hämmer, Werkzeuge und Geräte zur Bodenreparatur, Barrieren, Masten oder Pfosten, Klebeband, Tinte, Pinsel, Kunststoffkegel und so weiter.

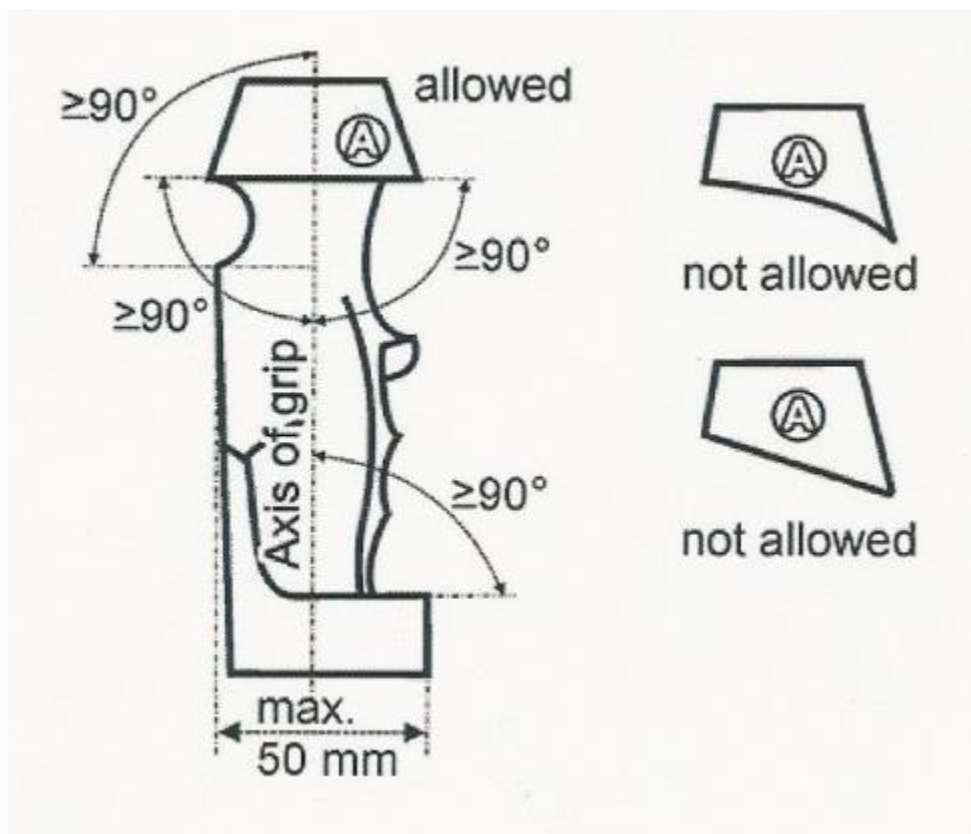


## Figuren

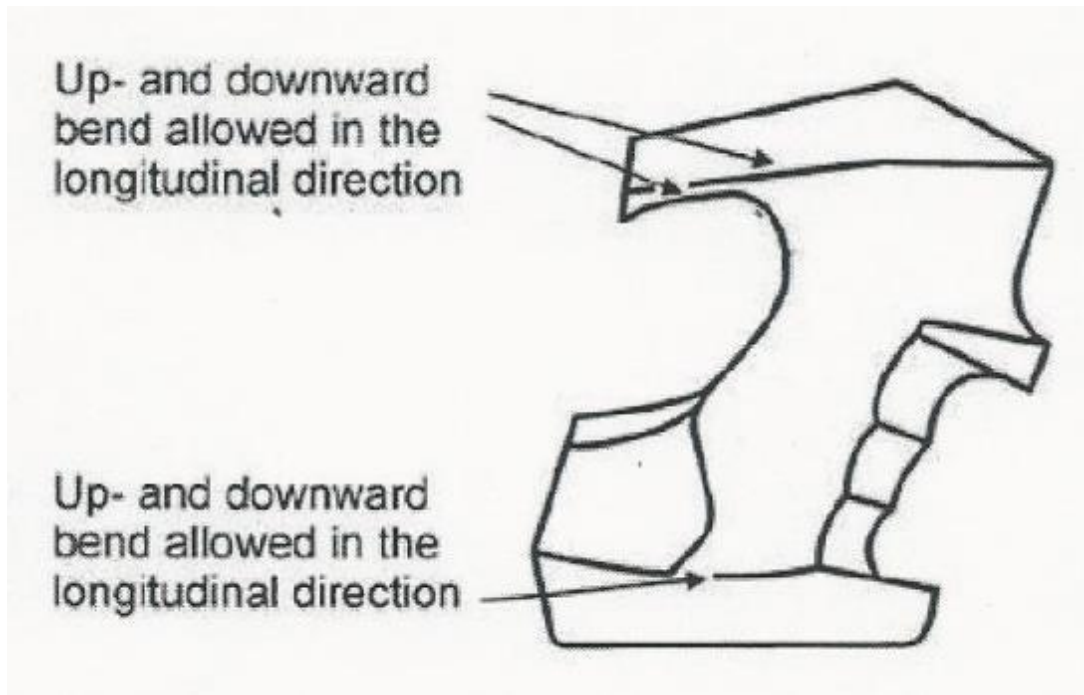
Figur 1 Anforderungen an die Beleuchtung im Innen- oder Nachtbereich (in Lux)



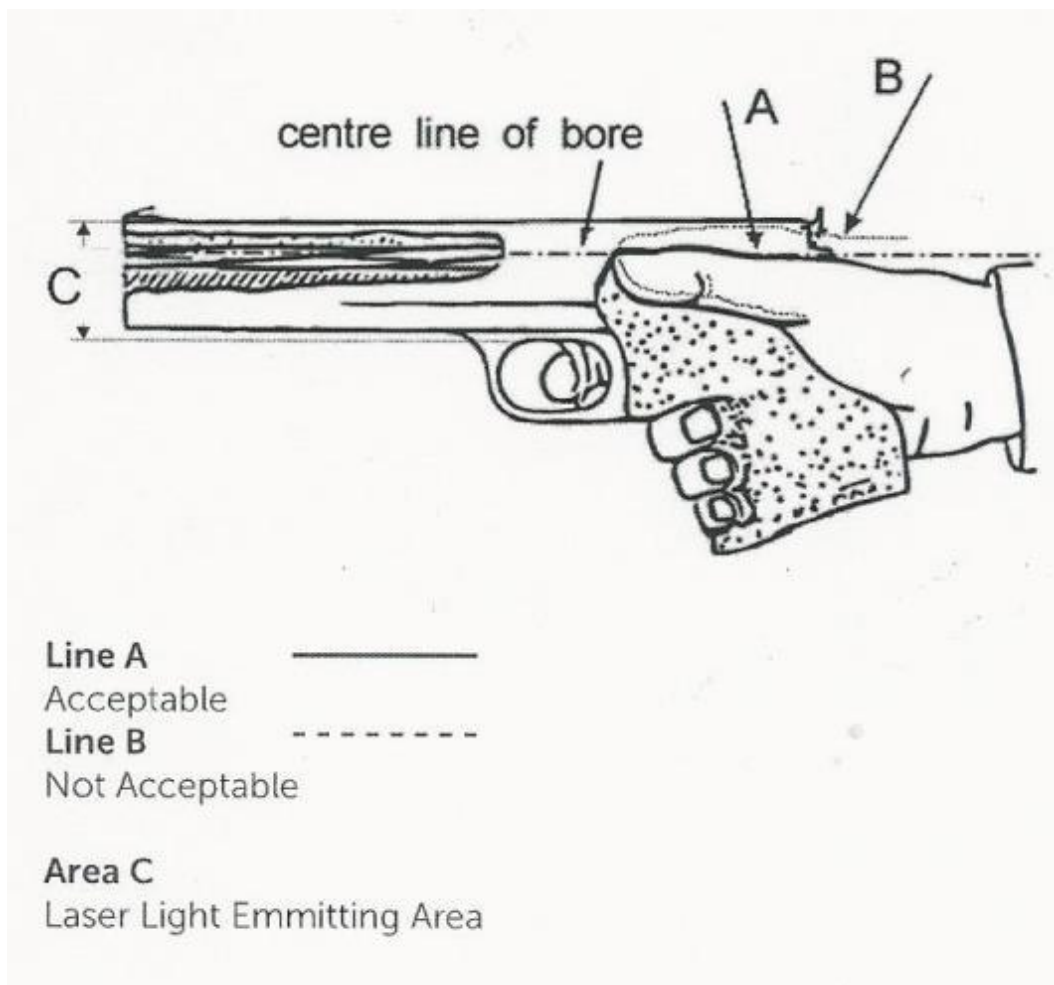
Figur 2 Der Pistolengriff



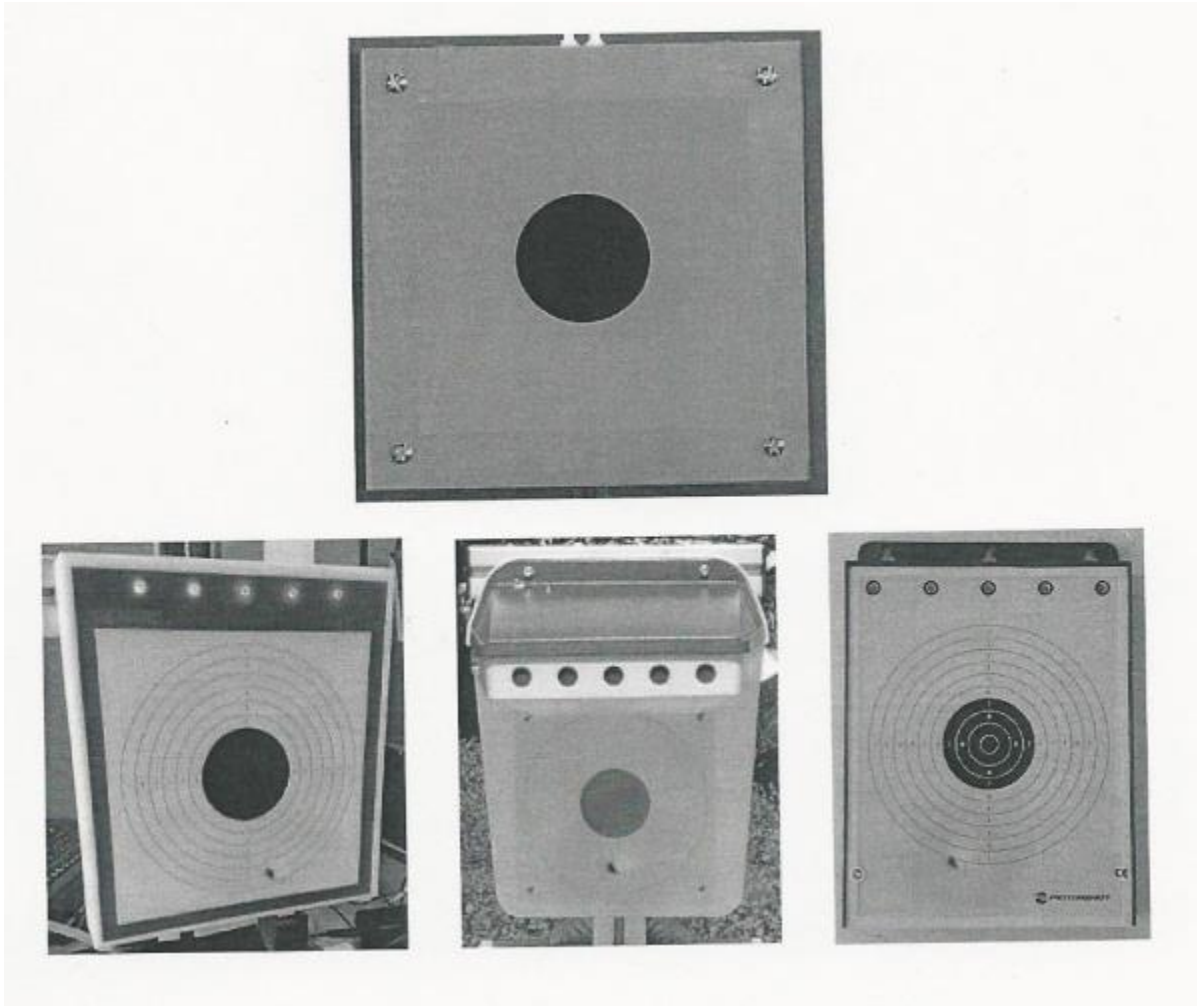
Figur 3 Biegungen im Griff



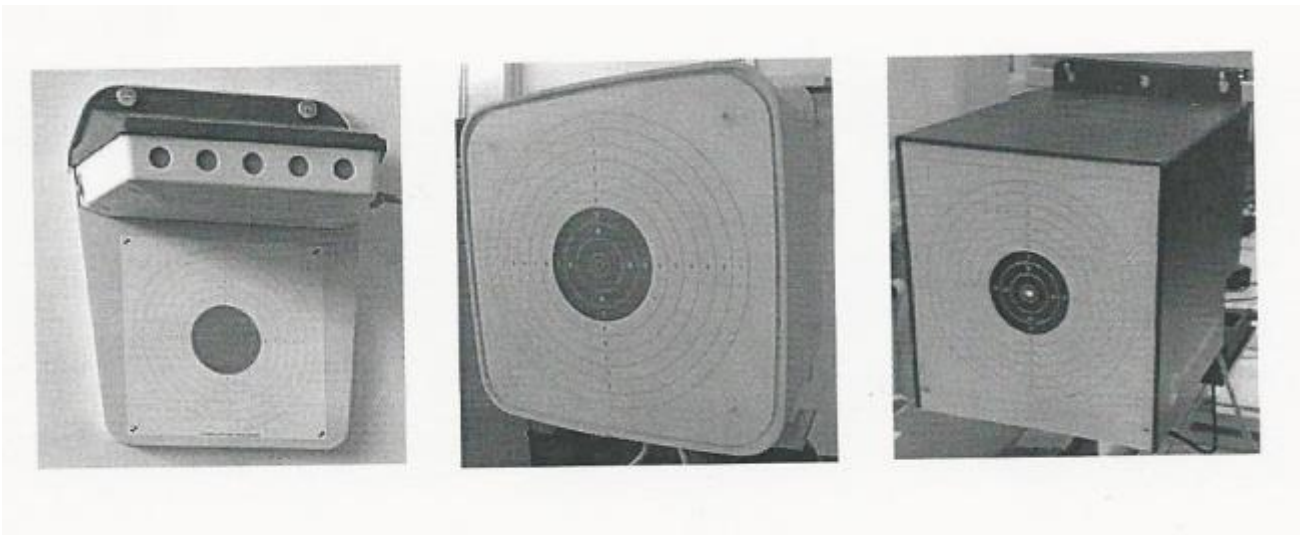
Figur 4 Der Daumen im Griff



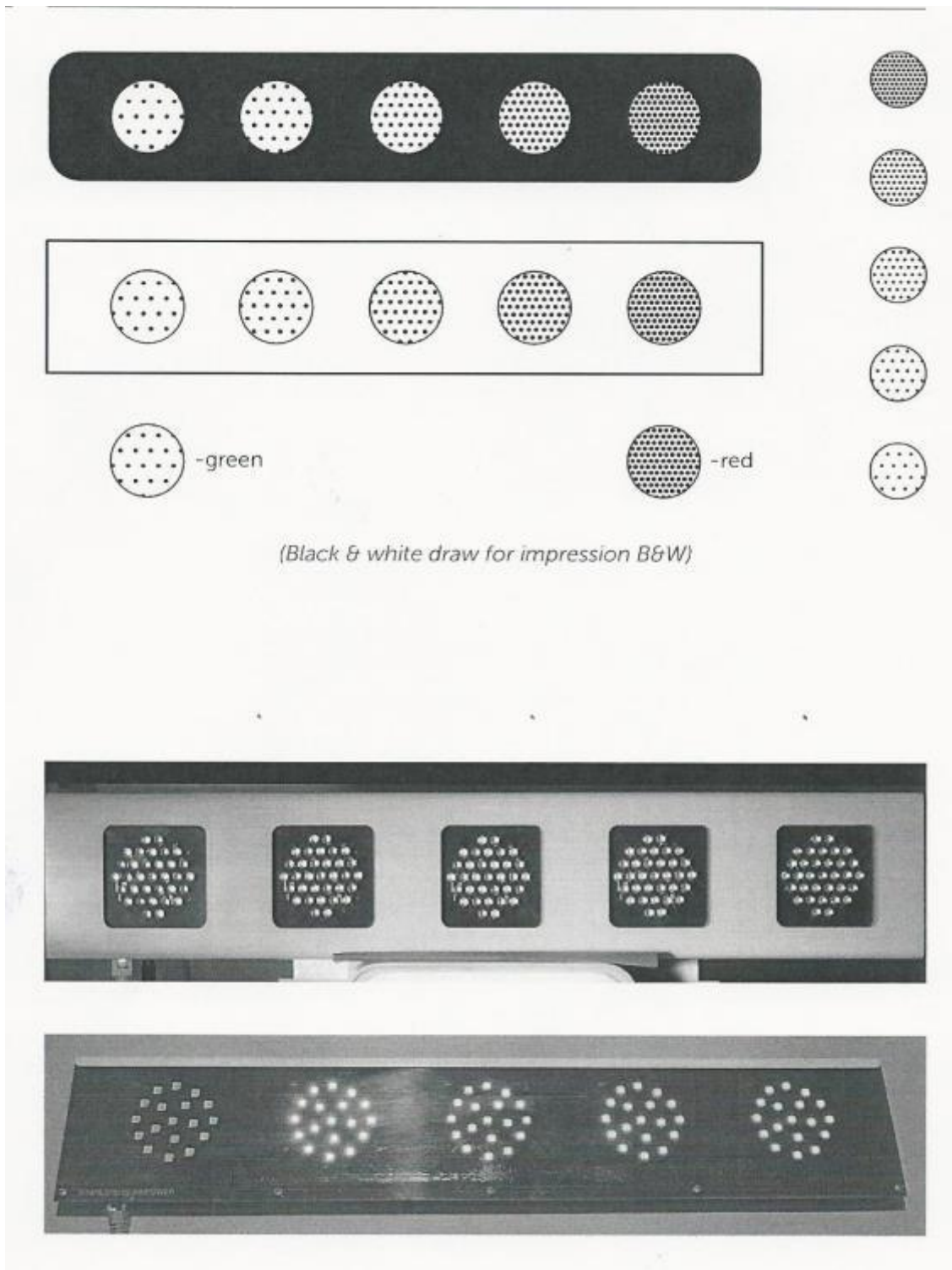
Figur 5 Laser Hit-Miss Ziel (Beispiele)



Figur 6 Laser Präzisions Ziel (Beispiele)



Figur 7 Anzeigen (Ergebnisanzeigeleuchten) (Beispiele)



Figur 8 Laser-Ziel

Ring 10	11,5 mm (+/- 0,1 mm)	Ring 5	91,5 mm (+/- 0,5 mm)
Ring 9	27,5 mm (+/- 0,1 mm)	Ring 4	107,5 mm (+/- 0,5 mm)
Ring 8	43,5 mm (+/- 0,2 mm)	Ring 3	123,5 mm (+/- 0,5 mm)
Ring 7	59,5 mm (+/- 0,5 mm)	Ring 2	139,5 mm (+/- 0,5 mm)
Ring 6	75,5 mm (+/- 0,5 mm)	Ring 1	155,5 mm (+/- 0,5 mm)

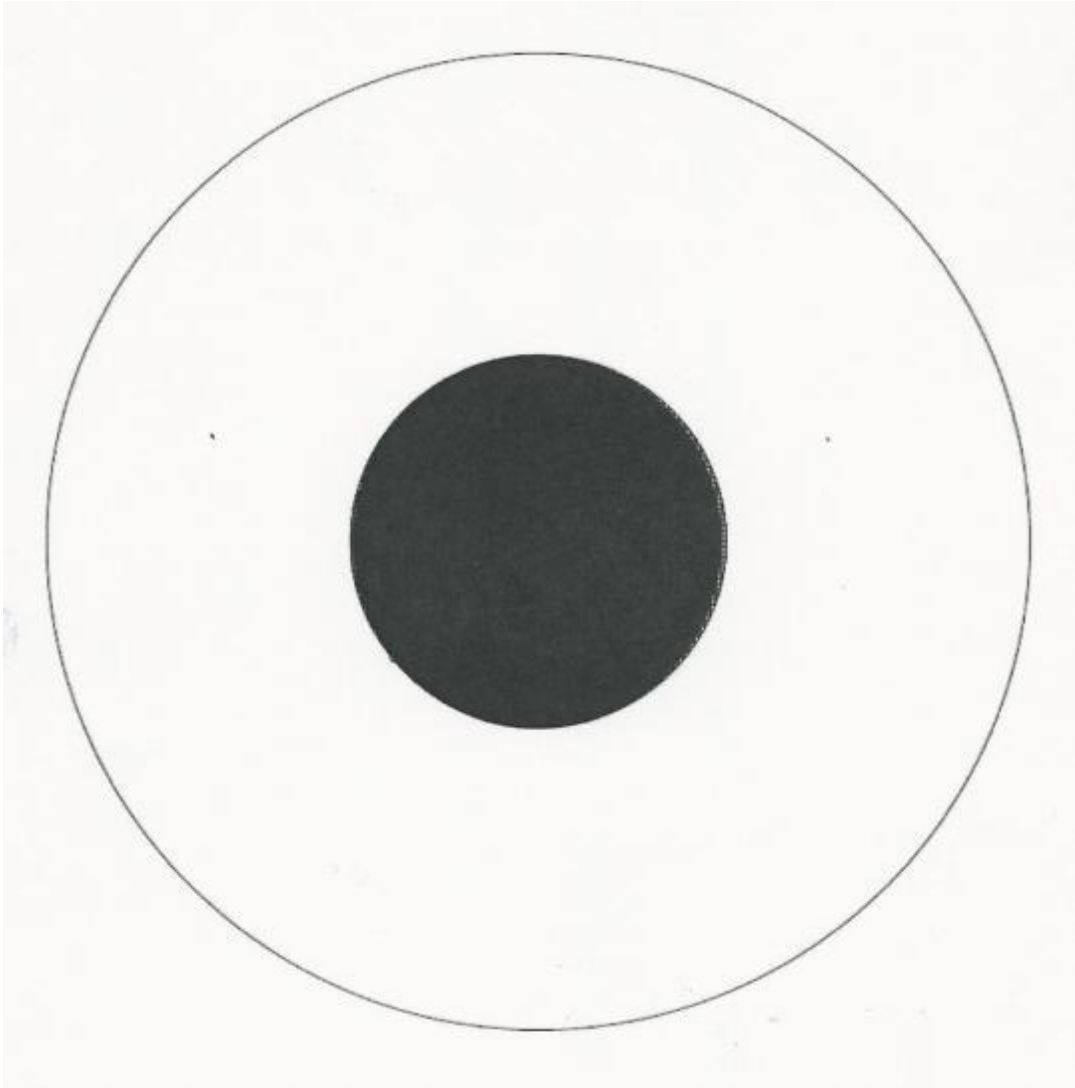


Zentrum zehn: 5,0 mm (+/- 0,1 mm)  
 Schwarz von 7 bis 10 Ringen = 59,5 mm  
 Ringdicke: 0,1 mm bis 0,2 mm  
 Minimale sichtbare Größe der Zielkarte 170 mm x 170 mm



Hit-Miss Ziel: Die Ringwerte sind optional, die Ringbilder 2 - 6 und 8 - 10 sind optional.

Beispiel:



# Laser Run

## Teil A: Die Veranstaltung

1. Vorstellung der Veranstaltung
  - 1.1 Die Laser Run Wettkämpfe
  - 1.2 Die Wettbewerbsklassen des Laser Run
2. Zuständigkeiten
  - 2.1 UIPM TD/NTB Kontrolle
  - 2.2 Lokales Organisationskomitee (LOC)
  - 2.3 Vom LOC benannte Verantwortliche
3. Organisation und Zeitplan
  - 3.1 Allgemeine Aspekte
  - 3.2 Technische Besprechung
  - 3.3 Startliste und Startreihenfolge
  - 3.4 Aufwärmen, Nullen und Vorbereitungszeit
4. Durchführung des Wettbewerbs
  - 4.1 Die Serie
  - 4.2 Der Start
  - 4.3 Schießen
  - 4.4 Laufen
  - 4.5 Das Ziel
5. Regelverstöße und Strafen
  - 5.1 10 Sekunden
  - 5.2 Elimination
  - 5.3 Disqualifikation

## Teil B: Individuelle Ausrüstung

6. Bekleidungsvorschriften
  - 6.1 Allgemeine Aspekte
7. Pistolenvorschriften
  - 7.1 Allgemeine Aspekte
  - 7.2 Die Laserpistole

## Teil C: Vom LOC bereitgestellte Anlagen und Ausrüstung

8. Anlagen – Das Spielfeld
  - 8.1 Der Austragungsort
  - 8.2 Die Laufstrecke
  - 8.3 Der Schießstand
9. Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung
  - 9.1 Anforderungen an die Ziele
  - 9.2 Kisten
  - 9.3 LOC-Steuergeräte und -Werkzeuge

## Teil D: Anlagen

- Anlage 1 Sanktionstabelle  
Anlage 2 Tabelle mit den Weltranglistenpunkten

# Teil A: Die Veranstaltung

## 1. Vorstellung der Veranstaltung

Der UIPM Laser Run (LR) besteht aus Laser-Schießen und Laufen. Beim Schießen wird mit Laserpistolen in Serie auf einem mit Laserscheiben ausgestatteten Gelände geschossen. Auf jede Schießserie folgen die in dieser Richtlinie angegebenen Laufdistanzen.

### 1.1 Die Laser Run Wettkämpfe

- Die UIPM Laser Run Weltmeisterschaften (LRWCH) sind die höchste Wettbewerbsstufe des Laser Run organisiert von UIPM.
- Kontinentale, regionale und nationale LR-Wettbewerbe könnten nach den für die UIPM relevanten Regeln organisiert werden, die in diesen Richtlinien nicht enthalten sind.
- Die UIPM Global Laser Run City Tours (LRCT) sind Werbeveranstaltungen, die die lokale Bevölkerung und Schulteilnehmer zum Sport bringen sollen.
- Die UIPM wird während der Saison eine Weltrangliste (WR) pro Altersgruppe für den Laser Run mit LRWCH, kontinentalen Meisterschaften (CC) und LRCT führen. Die WR zählt bis zu fünf Wettbewerbe mit den besten Ergebnissen des Athleten während der Saison, entsprechend dem in Anlage 2 dargestellten Raster.
- Wenn es ein Unentschieden in der WR zwischen zwei oder mehr Athleten gibt, befindet sich der Athlet mit dem besten Ergebnis im LRWCH und danach in CC in der höheren Position. Wenn das Unentschieden bestehen bleibt, wird der Athlet mit dem besten Ergebnis des letzten Wettbewerbs, einschließlich LRCT, auf der höheren Position platziert, usw.

### 1.2 Die Wettbewerbsklassen des Laser Run

#### 1.2.1 Elite Kategorie

- Für die bei der UIPM registrierten Athleten, die die nationalen Verbände und ihre Länder in LRWCH-, kontinentalen, regionalen und nationalen Wettbewerben vertreten.
- Für LRWCH:
  - Die Anmeldungen werden mindestens 3 Monate vor dem Wettbewerb über das NV-Portal oben auf der UIPM-Website ([www.UIPMworld.org](http://www.UIPMworld.org)) für LRWCH geöffnet sein.
  - Die Startnummern werden vor Ort verteilt, wobei die Eintrittszeiten von den NVs festgelegt werden.
  - Einzel-, Team- und Staffelmedaillen.
  - Live-Ergebnisse sind online auf der Homepage der UIPM-Website verfügbar.

#### 1.2.2 Offene Kategorie

- Für Athleten, die nicht die nationalen Verbände vertreten und einzeln bei LRWCH sowie kontinentalen und regionalen Wettkämpfen antreten wollen.
- Für LRWCH:
  - Die Anmeldungen werden mindestens 3 Monate vor dem Wettbewerb über den LRWCH-Registrierungslink auf der UIPM-Website ([www.UIPMworld.org](http://www.UIPMworld.org)) geöffnet.
  - Die Startnummern werden vor Ort verteilt, entweder durch Eintrittszeit oder Zufallsziehung.
  - Nur Einzelmedaillen.
  - Der Champion der Offenen Division wird als Champion des Rennens ausgezeichnet, jedoch ohne den Titel "Weltmeister".

#### 1.2.3 Registrierungen für die LRCT

Im Gegensatz zu den LRWCH werden die Anmeldungen für LRCT ausschließlich von den Organistoren über das Online-System mit Zugriff durch die UIPM gesteuert. Die Ergebnisse werden im gleichen System registriert, das automatisch die WR generiert.



## 1.2.4 Distanzen von Laser Run Wettkämpfen

### 1.2.4.1 LR-WM (Elite), kontinentale Meisterschaften, Regionale und Nationale Wettbewerbe

#### Einzel

Klasse	Lauf-Serien	Gesamtstrecke	Schieß-Serien	Entfernung zu den Zielen
U 11	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 15	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	7 m
U 17	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	10 m
U 19	4 x 800 m	3200 m	4 x 5 Treffer	10 m
Junioren (19 - 21 Jahre)	4 x 800 m	3200 m	4 x 5 Treffer	10 m
Senioren (22 – 39 Jahre)	4 x 800 m	3200 m	4 x 5 Treffer	10 m
Masters 40 +	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	10 m
Masters 50 +	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	7 m
Masters 60 +	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	7 m

#### Mixed Staffeln

Klasse	Lauf-Serien (pro Person)	Gesamtstrecke (pro Person)	Schieß-Serien (pro Person)	Entfernung zu den Zielen
U 11	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m
U 15	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	7 m
U 17	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	10 m
U 19	2 x 800 m	1600 m	2 x 5 Treffer	10 m
Junioren (19 - 21 Jahre)	2 x 800 m	1600 m	2 x 5 Treffer	10 m
Senioren (22 – 39 Jahre)	2 x 800 m	1600 m	2 x 5 Treffer	10 m
Masters 40 +	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	10 m
Masters 50 +	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	7 m
Masters 60 +	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	7 m

### 1.2.4.2 LR-WM (Open) und LR - City Tour

#### Einzel

Klasse	Lauf-Serien	Gesamtstrecke	Schieß-Serien	Entfernung zu den Zielen
U 11	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m (beidhändig)
U 13	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 15	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 17	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	5 m
U 19	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	5 m
Junioren (Unter 22 Jahre)	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	5 m
Senioren	4 x 400 m	1600 m	4 x 5 Treffer	5 m
Masters 40 +	3 x 400 m	1200 m	3 x 5 Treffer	5 m
Masters 50 +	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m
Masters 60 +	2 x 400 m	800 m	2 x 5 Treffer	5 m

## 2. Zuständigkeiten

### 2.1 UIPM TD/NTB Kontrolle

UIPM LRWCH-Wettbewerbe fallen unter die obligatorische Kontrolle von UIPM-Technischen Delegierten oder nationalen technischen Beobachtern. Die UIPM-Geschäftsstelle wird die LOCs so schnell wie möglich über die von der UIPM benannten Experten informieren.

### 2.2 Lokales Organisationskomitee (LOC)

- i) Die Zusammensetzung, die Verantwortlichkeiten und Verpflichtungen des LOC müssen den Ausschreibungs- und Antragsformularen entsprechen.
- ii) Das LOC ist verantwortlich für die Bereitstellung:
  - a. einer unbegrenzten Versorgung mit Trinkwasser bei jeder Veranstaltung und die Bereitstellung anderer Flüssigkeitsersatzstoffe. Darüber hinaus ist es verantwortlich für die allgemeine medizinische Versorgung und den Notfalltransport zu einem Krankenhaus, sowie für die sanitären Einrichtungen an jedem Standort und während des gesamten Wettbewerbs;
  - b. der erforderlichen technischen Ausrüstung an den Veranstaltungsorten, einschließlich professioneller technischer Unterstützung und Ergebnissoftware zur Anzeige der Ergebnisse. Für die LRWCH wird eine gut sichtbare Anzeigetafel und Projektionsfläche am Veranstaltungsort benötigt. (Siehe Teil C für weitere Details zu den von LOC bereitgestellten Geräten).

### 2.3 Vom LOC benannte Verantwortliche

2.3.1 Laser Run Direktor (1), der die Gesamtverantwortung für den Wettbewerb trägt. Der LR-Direktor:

- i) ist verantwortlich für die insgesamt korrekte Durchführung des Wettbewerbs;
- ii) erlaubt es den Athleten, mit dem Aufwärmen zu beginnen.

2.3.2 Schießdirektor (1), der verantwortlich ist für:

- i) Überwachung der Schießstandleiter, Schießrichter, Ausrüstungskontrolleure und der Bereichsmitarbeiter;
- ii) die korrekte Durchführung des Schieß-Wettkampfes;
- iii) Unterrichtung der Athleten und Trainer über die letzte Minute und die verbleibenden 30 Sekunden der Aufwärmzeit an dem Schießstand, die 3 Minuten vor Beginn des Wettkampfes endet;
- iv) Mitteilung aller gemeldeten Unregelmäßigkeiten und Sanktionen an die TDs/NTBs.

2.3.3 Die Schießstandleiter (1 für je 10 Schießständen) sind verantwortlich für:

- i) Überprüfung, ob die Athleten die richtigen Schießstände verwenden;
- ii) Überprüfung der Namen und Startnummern der Athleten, um sicherzustellen, dass sie mit dem Veranstaltungsplan, der Startliste, den Wertungslisten und dem Schießregister übereinstimmen;
- iii) Kontrolle der Athletenbekleidung (Hemden mit Name, Nummer, Armband, Kopfhörer, etc.);
- iv) Überprüfung, ob die Pistolen der Athleten von der Ausrüstungskontrolle überprüft und genehmigt wurden;
- v) Anwendung und Überprüfung (in Zusammenarbeit mit dem Schießrichter) jeder 10-Sekunden-Strafe, die einem Athleten an seinem Schießstand auferlegt wird;
- vi) Mitteilung aller Unregelmäßigkeiten und Strafen an den Schießdirektor.

2.3.4 Der Schießdirektor muss Schießrichter ernennen (1 für jeden Schießstand).

Die Schießrichter sind verantwortlich für:

- i) die Beobachtung aller Schüsse;
- ii) das Sicherstellen, dass die Pistole jedes Athleten zwischen jedem Schuss den Schusstisch berührt;

- iii) nach jeder Schießserie die Sicherheit der Pistolen zu überprüfen. Eine Laserpistole ist sicher, wenn sie unberührt und nach vorne gerichtet auf dem Schießtisch liegt
- iv) die unverzügliche Information des Schießdirektors über Verstöße gegen die Regeln;
- v) die Verhängung und in Zusammenarbeit mit dem Schießstandleiter Kontrolle aller 10 Sekunden Strafen, die gegen einen Fünfkämpfer/eine Fünfkämpferin an seinem/ihrer Schießstand verhängt werden; eine solche Strafe muss vor der Anwendung eine Genehmigung von TD/NTB im Bereich haben;
- vi) starten der Stoppuhr beim ersten Schussversuch. Der Schießrichter muss den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin informieren, wenn die Ziellichter den ersten Schuss nicht anzeigen. Der Schießrichter muss den Fünfkämpfer/die Fünfkämpferin 5 Sekunden vor Ablauf der 50-Sekunden-Frist informieren mit der Ansage "Position XX noch 5 Sek." und gibt dem Fünfkämpfer/der Fünfkämpferin den Befehl "Position XX GO", wenn die 50-Sekunden-Frist abgelaufen ist.

2.3.5 Der Laufdirektor (1) ist verantwortlich für:

- i) die Koordinierung der Aktivitäten aller Kampfrichter im Laufbereich: Kursrichter, Standaufsicht, Starter, stellvertretende Starter, Starterassistenten, Zielrichter, Zeitnehmer, Rekorder, Sprecher, Kampfrichter des letzten Strafstoppbereichs;
- ii) Überwachung des Baus der Laufstrecke und der Durchführung der Veranstaltung.

2.3.6 Die Kursrichter (4) werden vom Laufdirektor so platziert, dass sie den Lauf am besten beobachten können. Im Falle eines Fouls, einer Kursabweichung, unbefugter Hilfeleistung oder eines Verstoßes gegen diese Richtlinien durch irgendjemanden haben sie dies unverzüglich mündlich und später schriftlich dem Laufdirektor mitzuteilen.

2.3.7 Die Standaufsicht (1) hat die volle Verantwortung für den Start-/Zielbereich und den Schießstandbereich. Die Standaufsicht darf keiner anderen Person als den Offiziellen und den kämpfenden Athleten erlauben, dort einzutreten oder zu bleiben. Die Standaufsicht kann von einem oder mehreren Assistenten unterstützt werden.

2.3.8 Der Starter (1) hat die volle Kontrolle über die Athleten auf ihren Startplätzen und ist alleiniger Kampfrichter über alle mit dem Start des Rennens verbundene Fakten. Der Starter ist dafür verantwortlich, den ersten Athleten das Startsignal zu geben, wenn sie starten sollen. Der Starter verhängt Fehlstartstrafen und informiert den Laufdirektor, der wiederum den Ansager informiert.

2.3.9 Die stellvertretenden Starter (2), einer für jede Startlinie, stehen unter der Aufsicht des Starters. Stellvertretende Starter dürfen keinen Körperkontakt mit den Athleten haben. Ihre Aufgabe ist es, sicherzustellen, dass jeder Athlet pünktlich startet.

2.3.10 Die Starterassistenten (2), einer für jede Startlinie, müssen die Athleten auf der Startlinie überprüfen und sicherstellen, dass die Athleten in der richtigen Reihenfolge, zur richtigen Zeit, in der richtigen Kleidung, mit dem richtigen Namen und Landescode sowie mit den richtigen Nummern vorne und hinten aufgestellt sind. Jeder Verstoß gegen diese Richtlinien ist unverzüglich dem Laufdirektor zu melden.

2.3.11 Die Zielrichter (4) sind dafür verantwortlich, die Ankunftsreihenfolge der Athleten am Ziel zu registrieren. Es werden zwei Gruppen von zwei unabhängig arbeitenden Richtern benötigt.

2.3.12 Die Zeitnehmer (3) müssen ihre Stoppuhren oder manuell zu bedienende elektronische Zeitmesser mit oder ohne Digitalanzeige verwenden. Es sollten immer drei Zeitmesser vorhanden sein, unabhängig davon ob automatische Zeitmessung verwendet wird oder nicht. Aufgabe der Zeitnehmer ist es, die Zeiten der Athleten zu erfassen.

2.3.13 Der Sprecher (1) ist dafür verantwortlich, die Öffentlichkeit über Namen und Nummern der am Wettbewerb teilnehmenden Athleten und andere relevante Informationen wie Zwischenzeiten zu informieren. Die Ergebnisse (Orte und Zeiten) müssen so früh wie möglich nach Erhalt der Informationen bekannt gegeben werden.

2.3.14 Im letzten Strafstoppbereich bleiben zwei Kampfrichter im speziellen Strafraum, der sich auf halbem Weg zwischen Schießstand und Ziellinie befindet, und sind bereit, Strafen zu verhängen, die nicht auf dem Schießstand angewendet werden können.

2.3.15 Die Ausrüstungskontrolleure (2) müssen die Laserschussausrüstung unter der Leitung eines UIPM-Laserexperten inspizieren, messen und überprüfen und die Waffen und andere Schussausrüstung und -kleidung testen.

### **3. Organisation und Zeitplan**

#### **3.1 Allgemeine Aspekte**

- i. Wettkampfmateriale/Ausrüstung und Kleidung umfasst alle Materialien, Ausrüstungen, Wettkampfausrüstung und Kleidung, die der Athlet während des LR-Wettbewerbs verwendet. Diese Materialien, einschließlich jeglicher Werbung, müssen vor dem Wettbewerb kontrolliert werden.
  - a. Falls eine Pistole nicht mehr funktioniert, kann der Athlet eine andere Pistole verwenden, solange diese vom Athleten zur Verfügung gestellte Reservepistole zuvor vom Bereich der Ausrüstungskontrolle geprüft, genehmigt und gekennzeichnet wurde (bei Tests vor Ort).
  - b. Nach der Genehmigung der Ausrüstung (im Falle von Vor-Ort-Tests) darf die Pistole vor oder während der Veranstaltung zu keinem Zeitpunkt in einer Weise modifiziert oder eingestellt werden, die im Widerspruch zur UIPM-Ausrüstungsverordnung steht, es sei denn, dies geschieht mit der Genehmigung und unter der Aufsicht des Schießstandleiters.
  - c. Nicht genehmigte Änderungen oder Umtauscharbeiten werden mit einer Strafe belegt. Bei Zweifeln an einer Änderung muss die Pistole zur erneuten Inspektion und Genehmigung (bei Vor-Ort-Tests) in den Gerätekontrollbereich zurückgegeben werden.
  - d. Auf dem Schießplatz muss für die Athleten, die Container mit Luft verwenden, ein geeigneter CO<sub>2</sub>- und Lufttank zur Verfügung stehen (sofern diese Container in Gebrauch sind).
  - e. Während der Staffel darf nur die Pistole des im Wettbewerb stehenden Athleten auf die Oberseite des Schusstisches gelegt werden. Nur die Athleten sind berechtigt, ihre Pistolen aus dem Pistolenlager unter dem Tisch auf die Oberseite des Schusstisches zu bewegen.
- ii. In LRWCH müssen Athleten Dopingkontrollen gemäß den UIPM Anti-Doping-Bestimmungen und -Verfahren akzeptieren und sich ihnen unterziehen.
- iii. Eine Technische Besprechung (TB) muss einen Tag vor dem Wettbewerb für LRWCH stattfinden. Wenn sowohl Einzelwettkämpfe als auch Staffeln stattfinden sollen, ist es darüber hinaus notwendig, eine TB für Einzelpersonen und eine TB für Staffeln zu veranstalten. Nach der TB sind keine Änderungen mehr erlaubt. Bei LRCT hängt es von der Anzahl der Teilnehmer ab. Das LOC kann sich entscheiden, die TB entweder einen Tag vorher durchzuführen oder 2-3 Stunden vor dem Wettkampf am selben Tag. Athleten und Mannschaften oder Vertreter sind verpflichtet, zur TB zu kommen, um ihre Teilnahme zu bestätigen.

#### **3.2 Technische Besprechung**

- i. Die TB ist ein Teil des Wettbewerbs und findet vor der ersten Veranstaltung des Wettbewerbs statt. Ein Team, das nicht an der TB teilnehmen kann, muss die UIPM mindestens 24 Stunden im Voraus mit den erforderlichen Daten (Name des Athleten, registrierte Athleten-ID-Nummer) informieren und eine andere Nation oder einen anderen Offiziellen beauftragen, sie zu vertreten. Teams, die nicht in der TB vertreten sind, dürfen den Wettbewerb nicht starten.
- ii. In der TB werden die leitenden Funktionäre des LOC und der UIPM sowie die Mitglieder des Wettbewerbs vorgestellt und es müssen Anweisungen zum Wettbewerb gegeben werden.
- iii. Wenn das LOC nach der TB eine zusätzliche Anfrage erhält, die in die Wettkampfzeit passen könnte, ohne den Zeitplan der Elite-Division zu ändern, können die LRCT-Organisatoren in Ausnahmefällen für die offene Division von LRWCH am Ende des Wettkampfprogramms zusätzliche Rennen organisieren.

### **3.3 Startliste und Startreihenfolge**

Der Start ist immer ein Massenstart, egal ob es Qualifikationen gibt oder nicht. Die Athleten werden bei Bedarf in zwei oder mehr Halbfinals aufgeteilt, je nach Anzahl der verfügbaren Schießstände. Im Halbfinale sollten Teams mit mehr als einem Athleten ihre Athleten zu gleichen Teilen im Halbfinale unterbringen.

#### **3.3.1 Reihenfolge der Athleten innerhalb des Teams in der Staffel**

- i. Die Startreihenfolge in der Staffel muss vom Teamvertreter für jedes teilnehmende Teammitglied vor der TB schriftlich erklärt werden und kann nach Genehmigung durch die UIPM TD/NTB nicht mehr geändert werden. Es ist nicht möglich, die angemeldeten Athleten nach der TB zu ersetzen, außer im Falle höherer Gewalt, die durch die Entscheidung der UIPM TD/NTB bestimmt wird.
- ii. Für die Mixed Staffel treten zuerst Frauen an, dann Männer.
- iii. In der Elite Division Mixed Staffel sind maximal 3 Mannschaften pro Nationalem Verband erlaubt, aber nur das bestplatzierte Team darf eine Medaille erhalten.

### **3.4 Aufwärmen, Nullen und Vorbereitungszeit**

- i. Für LRWCH wird das Aufwärmen auf einem speziell dafür eingerichteten Aufwärmplatz neben dem Wettkampfgelände ermöglicht. Es wird keine Möglichkeit geben, sich auf dem Wettkampfschießstand aufzuwärmen, außer 5 Minuten vor der Organisation, um zu überprüfen, ob die Verbindung zwischen Pistole und Ziel auf dem Wettkampfschießstand funktioniert.
- ii. Für den Wettkampf ohne separaten Aufwärmplatz bittet der LR-Direktor die Athleten, ihre Schießstände zu betreten. Jede Schießstation entspricht der Startnummer des Athleten. Athlet Nr. 1 schießt an Station Nr. 1, Athlet Nr. 2 schießt an Station Nr. 2 und so weiter.
- iii. Beim Aufwärmen am Wettkampfschießstand beginnt das Aufwärmen nach dem entsprechenden Befehl ("15 Minuten Aufwärmen - START") des Schießdirektors.
- iv. Während der Aufwärmphase können Athleten laufen und eine unbegrenzte Anzahl von Schüssen abgeben. Der Einsatz eines dauerhaften Laserstrahls ist nur in der Aufwärmphase zugelassen.
- v. In der Wettkampfschießanlage können die Athleten Wasser und Handtücher verwenden, die mit der Reservepistole und dem Fernglas zum Aufwärmen unter dem Tisch aufbewahrt werden müssen. In der Schießstation ist keine Videokamera erlaubt.
- vi. Der Schießdirektor informiert die Athleten über den Beginn des Aufwärmens 15 Minuten vor dem Wettkampf sowie über die letzten 5 Minuten, die letzte Minute und die letzten 30 Sekunden des Aufwärmens.
- vii. Nach dem Aufwärmen und vor dem Startsignal müssen die Pistolen auf der zugeordneten Schießstation verbleiben. Die Reservepistole muss sich unter dem Schusstisch befinden.
- viii. Während der Aufwärmphase können Trainer helfen und mit den Fünfkämpfern kommunizieren von einem speziell gekennzeichneten Bereich für Trainer außerhalb der Schießstände und der Laufstrecke.

## **4. Durchführung des Wettbewerbs**

### **4.1 Die Serie**

- i. Der LR-Wettkampf verläuft in Serien. Jede Serie besteht darin, 5 Ziele mit einer unbegrenzten Anzahl von Schüssen in einer maximalen Zeit von 50 Sekunden auf ein Ziel mit einem gültigen Bereich von 59,5 mm zu treffen. Wenn nach 50 Sekunden ein oder mehrere Ziele nicht getroffen wurden (oder der Athlet die gültige Zone nicht 5-mal getroffen hat), kann der Athlet mit dem Laufen beginnen, ohne bestraft zu werden, nachdem er das Zeichen vom Schießrichter hinter sich erhalten hat.
- ii. Fehlfunktionen werden nicht berücksichtigt. Sollte eine Pistole nicht mehr funktionieren, kann der Athlet die Reservepistole oder einen anderen Zylinder verwenden, der ebenfalls von der Ausrüstungskontrolle genehmigt worden sein muss. Wenn ein Schuss aufgrund einer Fehlfunktion

nicht abgegeben wurde, kann der Athlet die Reservepistole ohne Unterbrechung benutzen. Wenn auch die Reservepistole nicht funktioniert, muss der Athlet vor dem Laufen an der Schießanlage warten, bis die 50 Sekunden Schießzeit abgelaufen ist.

- iii. Reserveziele können verwendet werden, aber der Athlet benötigt die Erlaubnis des Schießstandleiters / TD, um zu einem Reserveziel zu wechseln.

## 4.2 Der Start

- i. Athleten starten in einem Massenstart. Die Startnummern werden nach dem Zufallsprinzip durch Ziehung ermittelt.
- ii. Die Athleten sind dafür verantwortlich, pünktlich an der Startlinie zu sein und pünktlich zu starten.
- iii. Das 15-minütige Aufwärmen endet 3 Minuten vor dem Start des Wettbewerbs. Der Ansager benachrichtigt "10 Minuten" und "5 Minuten" vor dem Ende des Aufwärmens. Danach und unter dem Befehl des LR-Direktors erklärt der Ansager das Aufwärmen für beendet. Alle Athleten müssen sich im Startbereich befinden und der Starter/die Starterassistenten beginnen mit der Aufstellung der Athleten. Eine Minute vor dem Start müssen sich alle Athleten an den entsprechenden Toren für den Massenstart befinden.
- iv. Der Starter meldet - "Eine Minute bis zum Start"; "30 Sekunden", "20 Sekunden" und "10 Sekunden bis zum Start". Nachdem das OK von den Zeitnehmern und dem LR-Direktor gegeben wurde, teilt der Starter dem Athleten mit: "Take your marks", gefolgt vom Startsignal. Alle Zeitmessgeräte starten beim Startsignal. Im Startbereich muss eine Startuhr so platziert werden, dass sie von der Startlinie und von den Zeitnehmern gut lesbar ist.

### 4.2.1 Fehlstart

- i. Der Starter/Ansager muss dem Athleten und den Zuschauern unverzüglich mitteilen, ob ein Athlet zu früh gestartet ist, und sie über ihren Fehlstart informieren.
- ii. Ein Athlet, der zu spät startet, wird nicht bestraft, aber seine Zeit wird von dem Moment an genommen, an dem er im Massenstart hätte starten sollen.
- iii. Ein Fehlstart liegt vor, wenn ein Athlet die Startlinie vor der offiziellen Startzeit überschreitet. Vor dem Start müssen sich beide Füße hinter der Startlinie befinden.
- iv. Im Falle eines Fehlstarts von der Schusslinie aus gelten die gleichen Regeln: 10 Sekunden Strafe für einen Fehlstart und Disqualifikation bei einem eklatanten Versuch, zu früh zu starten. Eine solche 10-Sekunden-Strafe gegen einen Fünfkämpfer wird an seinem Schießstand verhängt; bevor eine Strafe vollzogen wird, müssen die Schießstandleiter die Zustimmung des TD einholen. Kann die Strafe am Schießstand nicht verhängt werden, wird sie am Ende des Rennens zur endgültigen Laufzeit addiert.

## 4.3 Schießen

- i. Die Athleten sind für das Schießen auf das richtige Ziel verantwortlich.
- ii. Der Athlet muss mit beiden Füßen auf dem Boden stehen, ohne Unterstützung, vollständig innerhalb der Schießstation. Die gesamte Pistole darf nur mit einer Hand gehalten und geschossen werden, mit Ausnahme der Altersgruppe unter 11 Jahren. Die unbewaffnete Hand darf den bewaffneten Arm oder die bewaffnete Hand nicht stützen.
- iii. Die Laserpistole muss zwischen jedem Schuss den Tisch berühren.

## 4.4 Laufen

- i. Die Athleten müssen der Laufstrecke folgen vom Überqueren der Startlinie bis zum Schießstand für jede Schießserie und, nachdem sie die entsprechende Serie des Schießens beendet und die Distanz entsprechend ihrer Kategorie zurückgelegt haben, die Ziellinie überqueren.
- ii. Wenn der Athlet von einem Kampfrichter informiert und/oder von der Tonanlage angekündigt wird, muss er anhalten und sich für die angegebene Zeit im Strafstoppbereich aufhalten.
- iii. Der Strafstoppbereich befindet sich auf halbem Weg zwischen Schießstand und Ziellinie.

- iv. Während des Rennens darf kein Athlet eine körperliche Unterstützung oder Erfrischung annehmen. In Ausnahmefällen kann dies auf Beschluss des Direktors und des technischen Delegierten der LR gestattet werden. Das Laufen durch einen Nicht-Teilnehmer mit oder hinter einem Athleten kann als unbefugte Hilfe angesehen werden. Eine praktische ärztliche Untersuchung durch offizielles medizinisches Personal während des Verlaufs der Veranstaltung und mündliche oder andere Mitteilungen von Personen, die nicht am Kurs teilnehmen, stellen keine unbefugte Hilfe dar.
- v. Der Athlet bzw. das Team muss die Strecke abschließen, indem er die Ziellinie passiert, um eine Zielzeit zu registrieren.

## 4.5 Das Ziel

- i. Die Athleten werden gestoppt und in der Reihenfolge platziert, in der irgendein Teil ihres Oberkörpers (im Unterschied zu Kopf, Hals, Armen, Beinen, Händen oder Füßen) die vertikale Ebene oberhalb der ersten Kante der Ziellinie erreicht.
- ii. Der erste Athlet, der die Ziellinie überquert, ist der Gewinner des Wettbewerbs.
- iii. Das Wettkampfergebnis basiert auf der Wettkampfzeit der Athleten, der Schnellste wird besser bewertet.

## 5. Regelverstöße und Strafen

### 5.1 10 Sekunden

Ein Fünfkämpfer oder eine Mannschaft wird für jede der folgenden Straftaten mit einer Zeitstrafe von zehn Sekunden bestraft:

- i. Verstoß gegen die Bekleidungsvorschriften;
- ii. ändern der Abmessungen der Startnummern;
- iii. ein Fehlstart;
- iv. die Pistole nach dem Aufwärmen und nach jeder Schießserie\* nicht sicher auf den Tisch legen;
- v. den Schusstisch zwischen jedem Schuss\* nicht berühren; vor der Anwendung einer solchen Strafe muss eine Warnung ausgesprochen werden. Der jeweilige Kampfrichter und Schießstandleiter muss die Genehmigung des TD im Schießstand haben, bevor er eine solche Strafe verhängt. Diese Sanktion wird für jeden Verstoß nach erster Mahnung verhängt;
- vi. wenn sich ein Trainer während des Aufwärmens außerhalb des ausgewiesenen Trainerbereichs befindet und einem Fünfkämpfer hilft: beim ersten Mal eine Warnung. Jede nachfolgende Straftat, eine Strafe von 10 Sekunden für den Fünfkämpfer;
- vii. Wenn sie zum zweiten Mal ihre Pistole(n) aus der Box/Kiste entfernen, bevor die offizielle Aufwärmphase begonnen hat. Der erste Verstoß führt zu einer Verwarnung;
- viii. nicht frei stehen, ohne den Tisch zu berühren, mit beiden Füßen auf dem Boden innerhalb der Schießstation; vor der Anwendung einer solchen Strafe ist eine Verwarnung auszusprechen.

### 5.2 Elimination

Ein Fünfkämpfer oder ein Team wird eliminiert für:

- i. nicht Beenden der Laufstrecke;
- ii. Abweichen von der Laufstrecke, absichtlich oder nicht, und dabei nach Ansicht des Kursrichters einen wesentlichen Vorteil erlangt hat;
- iii. nicht autorisierte Hilfe, wenn nicht disqualifiziert;
- iv. Schießen mit einer nicht zugelassenen Pistole;
- v. Schießen auf das falsche Ziel;
- vi. nicht am Strafraum für den letzten Halt anhalten, wenn dies von einem Kampfrichter angeordnet wird;
- vii. Nutzen eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfserie und/oder Audio-Kommunikation außerhalb der Vorbereitungs- und Aufwärmzeit;
- viii. Pistole mit zwei Händen halten oder den bewaffneten Arm stützen;
- ix. falscher Wechsel bei den Staffeln

- x. Starten der laufenden Etappe vor Ablauf der Schießzeit, ohne jede Schießserie\* erfolgreich abgeschlossen zu haben; 4 grüne Lichter → Eliminierung.

\* Diese Strafen werden am Schießstand vollzogen, mit Ausnahme der letzten Schießserie, bei der sie im Bereich des letzten Strafstopps absolviert werden.

### 5.3 Disqualifikation

Ein Fünfkämpfer oder eine Mannschaft wird disqualifiziert für:

- i. Ändern oder Einstellen einer amtlich zugelassenen Pistole, so dass sie gegen die Regeln verstößt;
- ii. den Austausch der Pistole unter Verletzung der Regeln;
- iii. ein eklatanter Versuch, zu früh zu starten;
- iv. Drängeln, Laufen oder Behindern eines anderen Fünfkämpfers, um dessen Fortschritt zu behindern;
- v. Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne jede Schießserie\* erfolgreich abgeschlossen zu haben; 3 (oder weniger) grüne Lichter → Disqualifikation (gilt als eklatanter Versuch, früh zu starten).

\* Diese Strafen werden am Schießstand vollzogen, mit Ausnahme der letzten Schießserie, bei der sie im Bereich des letzten Strafstopps absolviert werden.

## Teil B: Individuelle Ausrüstung

### 6. Bekleidungsvorschriften

#### 6.1 Allgemeine Aspekte

- i. Die Wettkampfkleidung kann entweder einteilig oder zweiteilig sein. Es sollte aus einem Material gefertigt sein, um ein "formangepasstes" Aussehen zu ermöglichen. Unangemessen lockere Kleidung ist nicht erlaubt.
- ii. Für die Elite-Abteilung müssen die Athleten ihren Namen deutlich sichtbar und professionell auf der Rückseite der Oberseite ihrer Kleidung angebracht haben, darunter der NV-Code von 7-12 cm Größe und in einer kontrastreichen Farbe zur Farbe ihres Hemdes.
- iii. Athleten, die an UIPM LR-Wettbewerben teilnehmen und denselben NV vertreten, müssen den gleichen Stil und die gleichen Farben von Wettkampfkleidung tragen, um das Land, das sie vertreten, eindeutig zu identifizieren.
- iv. Athleten, die an der Mixed Staffel teilnehmen und denselben NV vertreten, müssen Wettkampfkleidung in gleichem Design und die gleichen Farben tragen.
- v. Die Teilnehmer müssen mit Sportschuhen, mit oder ohne Spikes, antreten. Alle Spike-Beschränkungen müssen vom LOC in seinem Einladungsschreiben mitgeteilt werden.
- vi. Das LOC ist dafür verantwortlich, dass jeder Teilnehmer zwei Startnummern erhält.
- vii. Die Nummern müssen auf Vorder- und Rückseite über Hüfthöhe getragen werden und bei allen Wetterbedingungen sichtbar sein.

### 7. Pistolenvorschriften

#### 7.1 Allgemeine Aspekte

Sätze aus Pistolen und Zielen können von der UIPM dem LOC nur für die UIPM Global LRCT zur Verfügung gestellt werden. Alle bereitgestellten Geräte werden zuvor von UIPM-Experten nach diesen Richtlinien getestet und kontrolliert. Für alle anderen Wettbewerbe müssen die folgenden Punkte von allen Teilnehmern unter der Aufsicht und Prüfung durch das LOC befolgt werden.



## 7.2 Die Laserpistole

- i. Es ist nur eine Einzelschusspistole ohne Magazin oder Clip erlaubt. Der Schuss muss durch einen mechanischen Auslöser ausgelöst werden.
- ii. Das Gewicht der Pistole mit allem Zubehör darf 1500 Gramm nicht überschreiten. Es muss die Fähigkeit zur Korrektur der vertikalen und horizontalen Ausrichtung vorhanden sein. Das Mindestgewicht beträgt 800 Gramm (Toleranz 5%), bei Wettbewerben unter 17 Jahren 500 Gramm (Toleranz 5%).
- iii. Die Gesamtgröße der Pistole ist auf Maße beschränkt, die es ermöglichen, sie vollständig in einem rechteckigen Kasten mit den Innenmaßen 420mm x 200mm x 50mm zu umschließen. Eine Fertigungstoleranz von + 1,0 mm in den Abmessungen der Box ist erlaubt. Die minimale Gesamtgröße liegt 20% unterhalb der oben genannten Werte. Abmessungen (336mm x 160mm x 40mm) bei gleicher Toleranz.

## Teil C: Vom LOC bereitgestellte Anlagen und Ausrüstung

### 8. Anlagen – Das Spielfeld

#### 8.1 Der Austragungsort

Der LR- Veranstaltungsort ist der Ort, an dem der Wettbewerb durchgeführt wird, und besteht aus dem Schießstand und der Laufstrecke. Das LOC ist dafür verantwortlich, eine sichere und akzeptable Strecke anzubieten.

#### 8.2 Die Laufstrecke

- i. Die Strecke muss klar markiert und definiert sein, damit ein Athlet zu keinem Zeitpunkt Zweifel hat, wie er die Strecke laufen soll. Die Strecke kann auf jeder Art von Untergrund oder Oberflächen verlegt werden. Sie muss so konzipiert sein, dass ein minimales Verletzungsrisiko für die Athleten besteht, ohne dass es zu scharfen Kurven oder steilen Gefällen kommt.
- ii. Die Gesamtstrecke muss so breit sein, dass sich zwei Läufer an jeder Stelle der Strecke überholen können. Bestimmte Hindernisse auf dem Kurs sind mit der TD-Genehmigung akzeptabel.
- iii. Start und Ziel müssen sich immer im gleichen Bereich befinden.
- iv. In der Staffel müssen Start- und Ziellinie mindestens 5 m breit sein. 10 m auf jeder Seite der Ziellinie müssen für eine Übergabebzone von 20 m Länge vorgesehen werden. Somit beträgt die Dimension der Zone 20 m x mindestens 5 m. Diese Zone muss durch Abgrenzungslinien deutlich gekennzeichnet sein.

#### 8.3 Der Schießstand

- i. Der Bereich kann im Innen- oder Außenbereich liegen und muss so konstruiert sein, dass die direkte Sonne die Athleten nicht stört. Die Ziele sollten so positioniert werden, dass die Sonne die Registrierung von Schüssen auf die Ziele nicht beeinträchtigt.
- ii. Der Schießstand muss so gebaut sein, dass er die Sicherheit der Athleten, Trainer, Kampfrichter und Zuschauer gewährleistet. Die Schussdistanzen betragen 10, 7 oder 5 Meter (je nach Wettkampftart und Altersgruppe), gemessen von der Schießbahn bis zur Zielfläche,  $\pm 0,05$  m wird als Toleranz akzeptiert.
- iii. Der Schießstand muss so vorbereitet sein, dass die Zuschauer den Wettbewerb genießen und das Ziel verfolgen können, also mit der Ziellinie in der Nähe des Schießstandes.
- iv. Die Schießanlage muss mit Nummern mit einer Mindesthöhe von 12 cm gekennzeichnet sein, die der Schussnummer entspricht. Die Schießstation Nr. 1 muss am weitesten von den Starttorren entfernt sein.
- v. Der Wettkampfschießplatz (mindestens 1 m und maximal 2 m breit und mindestens 1,5 m tief) muss klar definiert sein, mit sichtbaren, grundierten Seitenlinien. Die Farbe der Seitenlinien kann durch ein Markendreieck oder ein kleines Banner ersetzt werden.

- vi. Die Ziele müssen mit Nummern gekennzeichnet sein, die der Nummer der Schießanlage entsprechen. Die Zahlen müssen eine Mindesthöhe von 25 cm aufweisen, damit sie unter normalen Aufnahmebedingungen mit normaler Sicht vom entsprechenden Schießstand und vom VIP-Bereich, von öffentlichen Plätzen und Fernsehkameras gut sichtbar sind.
- vii. Das LOC muss die Bereitstellung von 2 Reserve-Ersatz-Zielen mit den Nummern R1 und R2 garantieren.
- viii. Die Höhe der Scheibenmitte muss innerhalb der folgenden Höhen liegen, gemessen von der Bodenhöhe des Schießplatzes:
  - a. Standard Höhenvariation: 1,40 m  $\pm$  0,05 m;
  - b. horizontale Variation: 0,25 m.
- ix. Der Schießstand muss ausgestattet sein mit:
  - a. einem Tisch oder einer Bank, etwa 0,7 m - 0,8 m hoch. Mit einer Laserpistole an der Oberseite des Tisches sollte ein weiches Markenschäumkissen von LOC/UIPM ( $\pm$  A4 quadratische Größe, nicht mehr als 8 cm Höhe) vorhanden sein, um Störungen des Systems zu vermeiden;
  - b. Der Tisch muss einen Schutz für die Pistole bei Regen haben (wasserdichte Box) oder einen Platz unter dem Tisch.

## **9. Vom LOC bereitgestellte Ausrüstung**

### **9.1 Anforderungen an die Ziele**

Nur von UIPM zugelassene Laser Hit & Miss Ziele (HMT) oder Laser Präzision Ziele (LPT) können bei UIPM Laser Run Weltmeisterschaften und UIPM Global Laser Run City Tours verwendet werden.

### **9.2 Kisten**

Das LOC muss pro Station Boxen am Schießstand für die Nutzung durch die Athleten bereitstellen. Diese Boxen sind beim Start aus dem Schießstand zu entfernen und bis nach dem Wettkampf an einem sicheren Ort zu lagern.

### **9.3 LOC-Steuergeräte und -Werkzeuge**

#### **9.3.1 Materialkontrolle**

Die Kleidungskontrolle erfolgt durch Beobachtung, ggf. mit einem Lineal. Für die Kontrolle aller Arten von Pistolen muss das LOC über folgendes verfügen: Kasten für Abmessungen, Waage für das Gewicht, Abzugsgewichtsvorrichtung, Lineal, Winkel- und Winkelmaßstab und ein System zur Registrierung und Kennzeichnung der zugelassenen Pistolen. Für die Laserpistolen und -behälter muss das LOC auch Instrumente zur Überprüfung des Laserstrahls - Leistung, Durchmesser und Zeit - und der Leistung der Batterie haben.

#### **9.3.2 Laser-Pistolen Tests**

Die UIPM kann nach dem Zufallsprinzip einen Schießgerätetest sowohl für die Ziele als auch für die Pistolen der Athleten durchführen. Dieser Test wird dem LOC vorher mitgeteilt, um die erforderliche Unterstützung zu erhalten.

## Teil D: Anlagen

### Anlage 1 Sanktionstabelle – Laser Run

Verstöße	Artikel	Strafe		
		1. Verstoß	Nachfolgende	Vollzug am
Verstöße gegen die Bekleidungs Vorschriften	5.1 i	10´		PG
Änderung der Abmessungen der Startnummern	5.1 ii	10´		PG
Ein Fehlstart	5.1 iii	10´		SL
Die Pistole nach dem Aufwärmen und nach jeder Schiessserie nicht mehr sicher auf den Tisch platzieren	5.1 iv	10´	10´	SL od. LPA
Den Aufnahmetisch nicht zwischen jedem Schuss berühren	5.1 v	Verwarnung	10´	SL od. LPA
Trainerunterstützung beim Aufwärmen außerhalb des ausgezeichneten Trainerbereiches	5.1 vi	Verwarnung	10´	PG
Die Pistolen nicht in der Box haben, bevor die offizielle Aufwärmphase startet	5.1 vii	Verwarnung	10´	PG
Nicht frei stehen, ohne den Tisch zu berühren, mit beiden Füßen am Boden	5.1 viii	Verwarnung	10´	SL od. LPA
Nichtbeendigung des Kurses	5.2 i	Eliminierung		
Bewusste oder unbeabsichtigte Abweichung von dem Kurs	5.2 ii	Eliminierung		
Nicht autorisierte Hilfe	5.2 iii	Eliminierung		
Nutzen einer nicht zugelassenen Pistole	5.2 iv	Eliminierung		
Schießen auf das falsche Ziel	5.2 v	Eliminierung		
Auf Anweisung eines Kampfrichters nicht am Straf-Ableistebereich anzuhalten	5.2 vi	Eliminierung		
Nutzen eines dauerhaften Laserstrahls während der Wettkampfserie und/oder Audio-kommunikation außerhalb der Vorbereitungs- und Aufwärmzeit	5.2 vii	Eliminierung		
Das Halten der Pistole mit zwei Händen oder das Stützen des bewaffneten Arms	5.2 viii	Eliminierung		
Falscher Wechsel bei den Staffeln	5.2 ix	Eliminierung		
Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne dass jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen wurde, bei nur 4 grünen Lichtern	5.2 x	Eliminierung		
Das Modifizieren oder Anpassens einer amtlich zugelassenen Pistole	5.3 i	Disqualifikation		
Austausch der Pistole gegen eine nichtzugelassene Pistole	5.3 ii	Disqualifikation		
Ein eklatanter Versuch, zu früh zu beginnen	5.3 iii	Disqualifikation		
Einen anderen Fünfkämpfer anrumpeln, überqueren oder blockieren	5.3 iv	Disqualifikation		
Starten der Laufstrecke vor Ablauf der Schießzeit, ohne jede Schießserie erfolgreich abgeschlossen zu haben; 3 (oder weniger) grüne Lichter	5.3 v	Disqualifikation		

Anlage 2 Tabelle mit den Weltranglistenpunkten

UIPM Weltmeisterschaften		Kontinentale Meisterschaften		UIPM Global Laser Run City Tours	
Position	Punkte	Position	Punkte	Position	Punkte
1	35	1	25	1	15
2	30	2	20	2	13
3	28	3	15	3	13
4	25	4	11	4	11
5	23	5	9	5	9
6	21	6	7	6	7
7	19	7	5	7	5
8	17	8	4	8	3
9	15	9	3	9,10,11,12...	1
10	13	10	2		
11	11	11,12,13,14,15...	1		
12	9				
13	7				
14	5				
15	3				
16,17,18...	1				