

Kirsten Braun

i. A.

Breitensportliche Veranstaltung nach WBO am 03. September 2022 Gymkhana - Englische Ponyspiele

Veranstaltungsort: Turnierplatz 29646 Bispingen

Veranstalter: Reiterverein Bispingen e.V

Veranstaltungsleitung: Martina Sitz, Sarah Cherouny

Nennschluss: 15. Juli 2022

Nennungen an: Sarah Cherouny, Hützeler Damm 14, 29646 Bispingen
s.wuthenow@gmx.de

Turnierplatz: ca. 80 x 100 m

Vorläufige Zeiteinteilung: Alle Wettbewerbe am 03. September 2022

Schiedsrichter: Widukind Moormann

Teilnahmeberechtigt:

Stammmitglieder der PSV Hannover, Bremen, Schleswig-Holstein, Hamburg und 20 Einzelreiter f.d. ges. BV.

Alle am Wettkampf teilnehmenden Personen müssen Mitglied eines Reitvereins sein, der einem LSB angeschlossen ist.

WB 1: Gymkhana – Englische Ponyspiele (Einzelspiele)

- Zugelassen sind 4-jährige und ältere Ponys/ Pferde (Stockmaß bis 152cm)
- Teilnehmer: alle Reiter des Jahrganges 2007 und jünger
- Richtverfahren: Beobachtendes Richtverfahren

WB 2: Gymkhana – Englische Ponyspiele (Mannschaftsspiel)

- Zugelassen sind 4-jährige und ältere Ponys/ Pferde (Stockmaß bis 152cm)
- Teilnehmer: alle Reiter des Jahrganges 2007 und jünger
- Richtverfahren: Beobachtendes Richtverfahren

Einsatz: 30,00 € je Reiter
Bitte auf folgendes Konto überweisen:
Sarah Cherouny, Volksbank Lüneburger Heide eG,
IBAN DE89 2406 0300 4806 1301 01, BIC GENODEF1NBU

Turnierinfos: Nach Nennungsschluss werden alle Infos (Zeiteinteilung, Teilnehmerliste etc.) auf dem MG Scoreboard (www.mg-scoreboard.de) veröffentlicht.

Sonderbestimmungen:

- Mindestnennungen wird auf 20 Nennungen festgelegt
- die Nennung beinhaltet die Zahlungsverpflichtung und berechtigt zur Teilnahme an allen Wettbewerben in der betreffenden Altersklasse
- die Startbereitschaft ist am 03. September 2022 ab 7.00 Uhr bis spätestens 30min vor Startbeginn Uhr an der Meldestelle zu erklären.
- Jeder Teilnehmer bringt ein Paar Kopfnummern für sein Pony mit. Die Startnummer wird dem Reiter in der Meldestelle mitgeteilt.
- die Platzgebühr beträgt 5€ pro Gespann
- alle genannten Ponys und Pferde müssen haftpflichtversichert sein, der Veranstalter übernimmt keine Haftung für Schäden, die an Teilnehmern, ihren Ponys/Pferden oder Dritten entstehen, der Abschluss ausreichender Unfallversicherung wird allen Teilnehmern empfohlen
- Alle Pferde müssen seuchenfrei sein und aus einem seuchenfreien Bestand kommen, Impfpflicht gem. LPO / WBO Teil III.10 entfällt. An der Veranstaltung könnten ggf. Pferde teilnehmen, die nicht über den erforderlichen Impfschutz gem. LPO/WBO verfügen
- Jeder Teilnehmer / Erziehungsberechtigter bestätigt mit der Nennungsunterschrift, dass für sein Pferd / Pony eine Tierhaftpflichtversicherung abgeschlossen wurde.
- Alle Besitzer und Teilnehmer sind persönlich haftbar für Schäden gegenüber Dritten, die durch sie selbst, ihre Angestellten, ihre Beauftragten oder ihre Ponys oder Pferde verursacht werden.
- Die Teilnehmer müssen sich spätestens 15 Minuten vor dem angezeigten Beginn des Spieles im Corral befinden
- Maßgebend sind die Allgemeinen und Besonderen Bestimmungen des Pferdesportverbandes Hannover e.V., die WBO 201
- die Startfolge wird durch den Corral Chef eingeteilt
- die Spielgeräte werden zur Verfügung gestellt
- die Spielarena dürfen nur die Teilnehmer und offizielle Helfer betreten
- das Tragen einer Reitkappe und festes Schuhwerk sind Vorschrift
- Zäumung gemäß der FN sind gestattet. Stoßzügel, Ausbinder und Sporen sind verboten.
- Misshandlung des Ponys und andere grobe Unsportlichkeiten werden geahndet. Der Entscheidung des Schiedsrichters ist Folge zu leisten
- Die angegebenen Reiter/Pony-Kombinationen dürfen während des Gymkhanas nur mit ausdrücklicher Genehmigung der Gymkhana-Leitung und des

Schiedsrichters geändert werden. Die Genehmigung wird in der Regel bei nachgewiesener Verletzung oder Erkrankung eines Ponys erteilt.

- Für das Mannschaftsspiel müssen die Teilnehmer ihr Team selbst finden.
- Eine Mannschaft besteht aus 4 Reitern. Die Mannschaft gibt sich einen Phantasienamen und nennt diesen im Laufe des Tages- bis 14.00 Uhr- an der Meldestelle. Die Mannschaftszusammensetzung ist Altersklassen übergreifend.
- Die Sieger und Platzierten der Spiele (WB1) werden nach dem KO System ermittelt. Nicht korrigierte Fehler, Behinderungen und zerbrochene Spielgeräte führen zum Ausschluss des Spieles. Die Siegerehrungen für diese Spiele finden im Anschluss an die jeweiligen Endläufe statt. Die einzelnen Spiele (WB 1) gelten für die Ermittlung des Gewinners des Gymkhana Pokals des Reitvereins Bispingen sowie der weiteren Platzierten. Der Gewinner und die Platzierten werden nach einem Punktesystem ermittelt. Bei Punktgleichheit entscheiden die besseren Platzierungen in den einzelnen Spielen. Alle Teilnehmer erhalten bei der Endsiegerehrung eine Schleife.
- Die Gewinner des Mannschaftsspiels erhalten eine gesonderte Mannschaftsehrung des Reitvereins Bispingen
- Hunde sind an der Leine zu führen
- Die Gymkhana-Leitung behält sich vor, kurzfristig Änderungen im Programm vorzunehmen.

Wir weisen die Eltern und Betreuer der Teilnehmer ausdrücklich darauf hin, dass wir trotz des individuellen Charakters des Gymkhanas auf die strikte Einhaltung der Bestimmungen achten müssen, um Gerechtigkeit und einen reibungslosen Ablauf zu gewährleisten. Auch weisen wir darauf hin, dass die Betreuung der Reiterinnen und Reiter in der Arena ausschließlich durch die Stewards erfolgt. Wir bitten hierfür um Verständnis.

Kurz vor Spielbeginn steht den Reiterinnen und Reitern ein Steward für letzte Fragen zur Verfügung.

Gymkhana Spiele für Kinder und Ponys

Der Reit und Fahrverein Nordheide veranstaltete 1976 unter der Leitung von Twiga Vollmers die erste Gymkhana und wurde über 30 Jahre fortgesetzt. Er wurde dazu von seiner Frau Wendy inspiriert, die Gymkhanas aus ihrer Kindheit in England kannte, die dort Gang und Gebe sind. Wir, als ehemalige Gymkhana Reiter und Helfer, möchten diese tolle Tradition fortführen und in diesem Jahr die erste Bispinger Gymkhana veranstalten.

Zu Ehren der Familie Vollmers, die diese Veranstaltung damals ins Leben gerufen und so lange fortgeführt haben und damals noch nicht wussten, dass sie 24 Jahre später den Grundstein für den heutigen

Mounted Games Sport in Deutschland legen würden, benennen wir den Gymkhana – Wanderpokal :

„ Wendy und Twiga Pokal“

Das erste Mounted Games Team setzte sich aus Gymkhana Reitern zusammen und startete 1990 auf der Weltmeisterschaft in Swansea, Wales. Auf den Gymkhanas wurde so manches Talent für die Mounted Games entdeckt, welches später auf Europa und / oder sogar Weltmeisterschaften startete. Noch heute gibt es aktive Mounted Games Reiter, die auf der Jesteburger Gymkhana angefangen haben.

Wir wollen gerade den jungen und jüngsten Reitern, für die die Schwelle zum Turniersport oft unerreichbar hoch ist, im spielerischen Wettkampf zu Pferde Freude und Ansporn geben und nun einen neuen Grundstein für die nächste Generation in Bispingen setzen .

Gymkhana - das ist kein Turnier, keine Pferde-Leistungsschau, sondern spielerischer Wettkampf. Die einzelnen Spiele sind abwechslungsreich den verschiedenen Altersklassen der Reiterinnen und Reiter angepasst. Es wird, von Ausnahmen abgesehen, nicht gegen Fehler und Zeit, sondern in Vor-, Zwischen- und Endrunden direkt gegeneinander um Schleifen und Ehre geritten. Das sorgt für Spannung und "pausenlosen Betrieb". Sportliches Können, Geschicklichkeit und die Harmonie mit dem Pony sind aber auch hier letztlich entscheidend für den Erfolg.

Dies alles, dazu der "individuelle Stil", mit dem die jungen Reiterinnen und Reiter mit ihren mehr oder weniger eigenwilligen Ponys die ihnen phantasievoll gestellten Aufgaben angehen - das sorgt für einen Tag voll unterhaltsamer Spannung und Freude.

Und nun können die Spiele beginnen:

„Gymkhana-MINI" (9 Jahre und jünger= Jhg. 2013 und jünger)

SPIEL 1 EIERSUCHEN

Der Reiter reitet mit einem Beutel von A nach C, sitzt dort ab und sucht aus einem mit Späne gefülltem Eimer 3 Eier. Er packt diese in seinen Beutel, reitet zurück zu B , steigt erneut ab und sortiert die Eier dort in einen Eierkarton. Er steigt auf und reitet ohne Beutel ins Ziel.

„Gymkhana –Youngster" (10,11,12 Jahre = Jhg. 2012,11,10)

SPIEL 2 SACKHÜPFEN

Der Reiter reitet von A nach C und holt sich dort einen Sack von einer Tonne, wobei er diese einmal komplett umrundet. Er reitet zurück zu B, springt ab, übergibt das Pony dem dort wartendem Stewart, schlüpft in den Sack und hüpfert ins Ziel. Das Pony wird dabei vom Stewart zurückgeführt.

„Gymkhana-OLDIE“ (13, 14, 15 Jahre Jhg. 2007,08,09)

SPIEL 3 WÄSCHTROCKNEN

Der Reiter startet mit einem Wäschebeutel, der 3 Wäschestücken enthält, zu B. Dort sitzt er ab und hängt seine Wäsche zum trocknen auf die Leine. Jedes Kleidungsstück muss mit 2 Klammern befestigt sein. Er sitzt auf, reitet mit Beutel um C herum zurück zu B, nimmt die Wäsche ab, packt Wäsche und Klammern in seinen Beutel, und reitet ins Ziel. Die Ponys werden bei B gehalten.

„Gymkhana-MINI“ (9 Jahre und jünger= Jhg. 2013 und jünger)

SPIEL 4 CROCKET FÜR MINIS

Der Reiter startet mit einem Crocettschläger und reitet von A nach B zum Torbogen vor dem ein Ball liegt. Er schlägt den Ball mit dem Schläger -vom Pferd aus- durch das Tor, und reitet weiter zu C, steckt den Schläger in einen Kegel und reitet zurück ins Ziel. Verfehlt der Ball das Tor oder gerät hinter dieses, wird der Ball von einem Stewart an die vorherige Position vor dem Tor zurückgelegt.

„Gymkhana –Youngster“ (10,11,12 Jahre = Jhg. 2012,11,10)

SPIEL 5 EIERSLALOM

Der Reiter reitet von A nach B und nimmt dort einen Löffel von einer Tonne, reitet weiter zu C und bekommt dort ein Ei von einem Stewart. Er legt das Ei auf den Löffel und darf erst über die Linie reiten, wenn er das Ei nicht mehr mit der Hand berührt. Er reitet im Slalom um die Zaunstecken und legt das Ei bei B in einen Eimer, der auf der Tonne steht, den Löffel daneben und reitet zurück ins Ziel. Runter gefallene Eier müssen selbst wieder aufgehoben werden-das Pony wird beim aufsteigen von einem Stewart gehalten. Erst wenn das Ei frei auf dem Löffel liegt, lässt der Stewart los.

„Gymkhana-OLDIE“ (13, 14, 15 Jahre = Jhg. 2007,08,09)

SPIEL 6 WASSERSCHÖPFEN:

Der Reiter reitet von A nach B. Dort nimmt er den Messbecher von einer Tonne, reitet zu C und schöpft mit dem Becher Wasser -bis über die Markierung hinaus- aus dem Eimer. Er reitet nun zurück zu B und stellt dort den Messbecher ab. Verliert der Reiter unterwegs oder beim abstellen Wasser, so dass der Wasserstand unterhalb der Markierung liegt, kann er den Becher bei C nachfüllen. Kippt er den Eimer bei C um, ohne genügend Wasser im Becher zu haben, kann er leider nicht zu Ende spielen.

„Gymkhana-MINI“ (9 Jahre und jünger= Jhg. 2013 und jünger)

SPIEL 7 EINHORN RENNEN :

Der Reiter reitet von A nach B, nimmt einen Ring von der Tonne und reitet weiter zu C. Dort hängt er den Ring über das Horn, des "Einhorns" Er reitet wieder zu B, holt den zweiten Ring und hängt auch diesen dem Einhorn auf das Horn. Dann reitet er von C nach A zurück ins Ziel. Bei B stehen Stewards, die den Ring wieder auf die Tonne legen, wenn diese runterfallen.

***BESONDERHEIT:** Hier darf ein Partner- ohne Pferd - mitspielen, der das „Einhorn“ sein darf. Auf seinem Kopf wird das Horn befestigt. Bei C darf das Einhorn einen runtergefallenen Ring aufheben und dem Reiter wieder in die Hand geben, aber nur der Reiter darf den Ring über das Horn hängen. Hat der Reiter keinen Partner ist ein Steward das Einhorn.

„Gymkhana –Youngster“ (10,11,12 Jahre = Jhg. 2012,11,10) SPIEL 8 KLETTBALL

Der Reiter reitet von A nach B, nimmt dort den Handteller von der Tonne und reitet weiter zu C. Dort wirft ihm ein Steward einen Ball zu, den dieser mit dem Teller auffängt. Er reitet zurück zu B und legt Teller auf die Tonne, den Ball in einen Eimer und reitet ins Ziel. Fällt Schläger oder Ball auf den Boden muss der Reiter diese wieder selbst aufheben.

„Gymkhana-OLDIE“ (13, 14, 15 Jahre = Jhg. 2007,08,09) SPIEL 9 CROCKET

Der Reiter reitet von A nach B. Nimmt dort den Schläger aus dem Kegel, reitet um C herum und schlägt auf dem Rückweg von C nach B einen Holzball im Slalom durch die Zaunstecken zurück nach B. Er steckt den Schläger wieder bei B in den Kegel und reitet ins Ziel.

Führzügelklasse „Gymkhana-Zwerge“

Startberechtigt sind alle Reiter des Jahrgangs 2014 und jünger, die nicht an den anderen Spielen teilnehmen. Die Teilnahme ist kostenlos. Einige Teilnehmer stellen gerne ihre Ponys zur Verfügung. Um 12.00 ist Meldeschluss. Die Kinder werden ausnahmslos von Stewards geführt. Die Kinder müssen Reithelme tragen

Becher versetzen:

Auf der Strecke von A nach B stehen 4 Zaunstecken. Auf Stecken 1 und 3 hängt ein Becher. Der Reiter reitet von A nach B und setzt den Becher von Stecken 1 auf 2 und von Stecken 3 auf 4. Er reitet um B herum und setzt die Becher auf dem Rückweg wieder zurück.

MANNSCHAFTSRENNEN Jahrgang 2007 und jünger

Es starten 2 Teams gleichzeitig. Zur besseren Unterscheidung trägt ein Team Westen. Als Stafette wird eine Gerte verwendet. Reiter 1 und 3 absolvieren Bahn 1, Reiter 2 und 4 die Bahn 2. Die Wechsel dürfen nur in den

gekennzeichneten Wechselräumen stattfinden. Sieger ist das zeitschnellste Team.

Bahn 1

Punkt 1: Dosensack

Der Reiter reitet zwischen 2 Tonnen und hebt einen mit Dosen gefüllten Sack über das Pony und legt diesen auf der 2.Tonne ab. Fällt der Sack, muss er ihn selbst wieder aufheben. Er reitet weiter zu.....

Punkt 2: Luftballonsprung

.....einem mit Cavaletti umzäunten Viereck , welches mit Luftballons gefüllt ist. Der Reiter durchspringt dieses Viereck. Der Ein und Ausprung muss auf der jeweils gegenüberliegenden Seite stattfinden. Er reitet weiter zu

Punkt 3: Cavaletti

.....der Reiter balanciert von Anfang bis Ende über ein Cavaletti, ohne mit dem Fuß den Boden zu berühren, sein Pony dabei am Zügel führend. Rutscht er ab, muss er erneut beginnen. Er sitzt auf und reitet in den Wechselraum und übergibt die Gerte an den nächsten Reiter.

BAHN 2

Punkt 4: Tunnel

Der Reiter reitet bis zum Tunnel, übergibt sein Pony dem Steward, kriecht durch den Tunnel und steigt auf sein Pony, welches der Steward herumgeführt hat und reitet weiter bis zur

Punkt 5 Schubkarre

..... Schubkarre, sitzt ab, lädt einen Strohhallen auf die Karre und schiebt diese , sein Pony dabei führend, bis über die Markierung. Er sitzt auf...

Punkt 6 Flattertor

....und durchquert das Tor, an dem Flatterbänder in unterschiedlicher Länge hängen.

Er sitzt auf und übergibt als Reiter 2 die Gerte an Reiter 3 bzw überquert als Reiter 4 das Ziel im Sattel sitzend.

PUNKT 2 UND 6 dürfen nach dreimaliger, offensichtlicher Verweigerung, nach Aufforderung durch den Steward, komplett umrundet werden und der Reiter erledigt seine restlichen Aufgaben.

