

Hoe het werkt

- De deelnemer maakt per proef een keuze tussen aangespannen of lange teugel en de moeilijkheid Rookie (beginner) of Advanced (ervaren). Alle hindernissen zijn gelijk voor Rookie en Advanced, de uitvoering wordt strenger beoordeeld voor Advanced.
- De deelnemer maakt een eigen keuze van 7 hindernissen uit de onderstaande 15 hindernissen welke zij of hij wil uitvoeren. Deze keuze geef je pas door bij het inleveren op de digitale inleverpagina.
- De deelnemer mag met hetzelfde parcours cq. dezelfde gekozen hindernissen zowel een aangespannen als een lange teugel proef inleveren.
- De gekozen hindernissen worden opgebouwd volgens de beschreven opzet in dit document.
- Het formaat van de rijbaan is niet van belang, je kunt dit ook in een (vlak) weiland doen.
- Alle onderdelen worden achter elkaar uitgevoerd en gefilmd. De opname mag niet ge-edit worden en is niet ouder dan een week.

Beoordeling

De beoordeling van het onderdeel bestaat uit twee delen bij elkaar opgeteld – uitvoering en gang:

1. Uitvoering

- 7 punten – correcte foutloze uitvoering
- Punten aftrek per fout
- De uitvoering wordt beoordeeld op juistheid van de uitvoering van het doel, gehoorzaamheid en zelfverzekerdheid van de pony, vertrouwen in elkaar, de stelling en buiging, impuls en takt van de vloeiende beweging.

2. Gang

Elk onderdeel kan gereden worden in stap, draf en galop.

- Wanneer de oefening gereden wordt in stap, krijgt de combinatie 0 extra punten voor de gang.
- Wanneer de oefening gereden wordt in draf, krijgt de combinatie 1 extra punt voor de gang.
- Wanneer de oefening gereden wordt in galop, krijgt de combinatie 3 extra punten voor de gang.

Fouten voor en in de opdracht zijn o.a.:

- Weigering
- Volte rijden
- Gecorrigeerde parcoursfout
- Gangwissel waar deze niet gevraagd wordt
- Hindernis onderdeel aanraken/overschrijden/om laten vallen

Strafpunten worden gegeven voor:

- Brutaliteit
- Gevaarlijke situatie
- Overdreven inwerking hulpen door menner/teugelaar
- Pony komt tegen de hulpen
- Pony verlaat de opdracht voortijdig

Materiaal

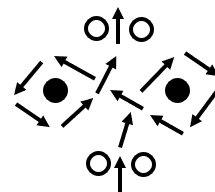
Gebruik de materialen zoals aangegeven in de omschrijving van de hindernissen. Heb je iets niet, gebruik dan iets vergelijkbaar. Heb je bijvoorbeeld geen (spring) balken, gebruik dan bijvoorbeeld houten palen, buizen, lint of een touw met zichtbare kleur. Materiaal mag creatief voor meerdere hindernissen gebruikt worden in hetzelfde parcours. Veiligheid staat altijd voorop!

Hindernissen

1. Figuur 8 rijden met 1 hand

Opzet: Twee pionnen/tonnen (in afb. zwart) die 10 meter uit elkaar staan. Start en finish aangeven met pionnen (in afb. wit) Rijrichting zelf te bepalen.

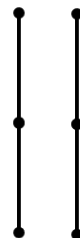
Doel: Het figuur 8 rijden met de leidsels/teugels duidelijk in één hand, zonder de tonnen aan te raken, in één gekozen gang.



2. Smalle doorgang

Opzet: Een doorgang van 8 meter door 4 balken op de grond, twee links en twee rechts verticaal neerleggen, breedte lange teugel 70cm – aangespannen spoorbreedte +40cm.

Doel: Door de smalle doorgang rijden in een rechte voorwaartse beweging zonder de balken aan te raken in één gekozen gang.



3. Slalom

Opzet: 6 pionnen op een loodrechte lijn, met een onderlinge afstand lange teugel 4m, aangespannen 6m. Rijrichting zelf te bepalen.

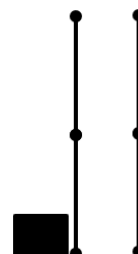
Doel: De combinatie rijdt in een gang naar keuze in een vloeiende beweging door de slalom



4. Rechte gang met bel

Opzet: Een doorgang van 8 meter door 4 balken op de grond, twee links en twee rechts verticaal neerleggen, breedte lange teugel 70cm – aangespannen spoorbreedte +40cm. Aan het einde staat een bel op max 1.50m hoogte.

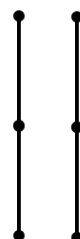
Doel: De combinatie gaat voorwaarts de gang in, in gang naar keuze. Aan het eind van de gang houdt de combinatie halt en menner/teugelaar luidt de bel. Daarna verlaat de combinatie de hindernis voorwaarts in dezelfde gang als waar ze de hindernis mee in kwamen.



5. Achterwaarts

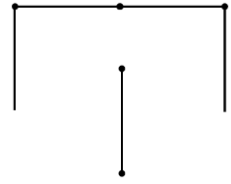
Opzet: Een doorgang van 8 meter door 4 balken op de grond, twee links en twee rechts verticaal neerleggen, breedte lange teugel 70cm – aangespannen spoorbreedte +40cm.

Doel: De combinatie gaat voorwaarts de gang in, aan het eind van de gang houdt de combinatie halt en zet het achterwaarts in, minimaal 4 passen. De achterwaartse gang is zonder onderbrekingen. Daarna verlaat de combinatie de hindernis voorwaarts in dezelfde gang waar ze de hindernis mee in kwamen.



6. U-Labyrint

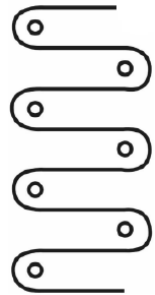
Opzet: Leg twee balken horizontaal neer en aan iedere zijde een verticale balk om hiermee een U-vorm te maken. Leg in het midden van deze U een losse balk neer waar de combinatie omheen kan rijden. Breedte doorgang losse balk tot U-vorm lange teugel 70cm – aangespannen spoorbreedte +40cm.



Doel: Door de U-vorm rijden, zowel pony, teugelaar als de wagen mogen de balken niet aanraken.

7. Parallel slalom

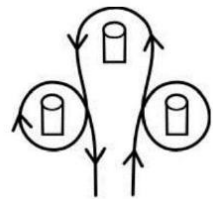
Opzet: 7 pionnen in twee rijen plaatsen. Een rij van drie pionnen op een loodrechte lijn met onderlinge afstand van 4m lange teugel en 9m aangespannen (oneven kant), en een rij van vier pionnen op een loodrechte lijn (even kant) met onderlinge afstand van 4m lange teugel en 9m aangespannen (oneven kant). De afstand tussen de twee rijen is 6 meter. Pion 2 staat midden tussen pion 1 en 3, pion 4 staat midden tussen pion 3 en 5, pion 6 staat midden tussen pion 5 en 7.



Doel: De combinatie rijdt in een gang naar keuze halve voltes om elke pion en steekt dan recht over naar de volgende. Rijrichting naar keuze.

8. Drie vaten

Opzet: Drie in een driehoek opgestelde vaten of pionnen. De voorste twee vaten/pionnen staan 5 meter lange teugel, 8 meter aangespannen uit elkaar. Het derde vat/pion staat midden tussen vat/pion 1 en 2, met een afstand van 6 meter vanaf de loodrechte lijn tussen 1 en 2. Ingang/uitgang is 4 meter voor deze lijn, bij voorkeur aangegeven met een pion.



Doel: Combinatie rijdt in een gang naar keuze midden tussen de twee vaten op de rechte lijn, als eerste wordt een cirkel rechtsom om het vat/pion aan de rechterhand gereden. Daarna volgt een halve cirkel naar links om het achterste vat/pion, gevolgd door een cirkel rechtsom om het derde vat/pion. Daarna verlaat de combinatie de hindernis door de uitgang.

9. Onbeweeglijk stilstaan

Opzet: Zet een pion neer waar je halt gaat houden.

Doel: De combinatie komt aanlopen in gang naar keuze en gaat vervolgens vanuit die gang halthouden bij de pion. De menner/ teugelaar krijgt vanaf halthouden maximaal 10 seconden om de pony voor te bereiden en het contact met de mond/ het hoofd via de teugels te verbreken. De pony blijft daarna 10 seconden onbeweeglijk stilstaan, terwijl de teugels/leidsels geen contact maken en in een boogje hangen. Daarna neemt deelnemer weer contact op via de teugels/leidsels en verlaat de combinatie de hindernis voorwaarts in dezelfde gang als waar ze de hindernis mee in kwamen.

10. Lans uit een ton pakken

Opzet: Een ton op de grond plaatsen, de lans is bij voorkeur een (smalle) bezemsteel.

Doel: De combinatie rijdt in de gang naar keuze op de ton af en pakt de lans al rijdend uit de ton.

11. Ringsteken

Opzet: Een ring van maximaal 10cm doorsnede hangt aan een magneet op 1.20-1.40m hoogte in de rijrichting van de combinatie.

Doel: De ring benaderen in een gang naar keuze en de lans door de ring steken. De ring wordt na het steken meegenomen.

12. Lans in een ton zetten

Opzet: Een ton op de grond plaatsen, de lans is bij voorkeur een (smalle) bezemsteel.

Doel: De combinatie rijdt in een gang naar keuze op de ton af en plaatst de lans al rijdend in de ton.

NB. Opdracht 10-11-12 mogen in één opdracht uitgevoerd worden, deze tellen daarbij als drie opdrachten. De opdrachten mogen uiteraard ook los uitgevoerd worden.

13. Tafel met fles of kan

Opzet: Een tafel van max 1.50m hoogte met daarop een fles of kan met water erin.

Doel: De combinatie rijdt in een gang naar keuze op de tafel af en houdt halt naast de tafel. Pony en menner/teugelaar verzetten geen stap meer na halthouden. Menner/teugelaar pakt de fles of kan met één hand en tilt deze boven het eigen hoofd en zet het daarna weer terug op de tafel. Daarna verlaat de combinatie de hindernis voorwaarts in dezelfde gang als waar ze de hindernis mee in kwamen.

NB. De fles/kan mag op dezelfde tafel staan als de bel van opdracht 4. De opdrachten dienen wel apart uitgevoerd te worden.

14. Door water rijden

Opzet: Een waterbak of natuurwater. Het water mag ook een blauw zeil zijn dat aan de randen veilig is verankert aan de grond. Minimale doorgang door water 4 meter, minimale breedte 2 meter.

Doel: De combinatie rijdt in een gang naar keuze zonder aarzeling of verzet door het water/over het zeil.

15. Beker omhangen

Opzet: Twee palen van ongeveer 1.50m hoogte (bijv. spring staanders) op een afstand van 1.20-1.60 van elkaar, niet aan de bodem verankert. Op een van de palen hangt een omgekeerde beker.

Doel: Combinatie gaat halthouden tussen de palen. Pony en menner/teugelaar verzetten geen stap meer na halthouden. Menner/teugelaar verplaatst de beker van de ene paal naar de andere. Daarna verlaat de combinatie de hindernis voorwaarts in dezelfde gang als waar ze de hindernis mee in kwamen.

Protocol

SMR Online Skills Trail

17 oktober - 1 november 2026



Naam deelnemer: _____

Naam pony('s): _____

Naam jury: _____

Categorie: Aangespannen / Lange Teugel

Klasse: Rookie / Challenger

Proef Skills Trail

Keuze	Oefening	Cijfer			Opm.
		Uitv.	Gang	Totaal	
	Figuur 8 rijden met 1 hand			0	
	Smalle doorgang			0	
	Slalom			0	
	Rechte gang met bel			0	
	Achterwaarts			0	
	U-Labyrint			0	
	Parallel slalom			0	
	Drie vaten			0	
	Onbeweeglijk stilstaan			0	
	Lans uit een ton pakken			0	
	Ringsteken			0	
	Lans in een ton zetten			0	
	Tafel met fles of kan			0	
	Door water rijden			0	
	Beker omhangen			0	
	Harmonie en samenwerking				
	Effectiviteit van de hulpen				
	Verzorging van het geheel				
	Eindtotaal (max. 100 punten)			0	

Feedback van de jury
