



BINGO!



SMR Bingo

Dressuur Opdrachten

SMR Bingokaart – Dressuur opdrachten

Op 11 augustus is deze tweede bingokaart gepubliceerd. Je hebt vanaf die dag 10 dagen de tijd om zoveel mogelijk onderdelen van de bingokaart uit te voeren. Jouw deelname formulier dient uiterlijk 20 augustus om 22.00 uur binnen te zijn om mee te doen.

Iedereen kan deze bingokaart kosteloos downloaden, daar hoef je je niet vooraf voor in te schrijven. Inschrijven doe je namelijk door het inschrijfformulier in te vullen op de website pagina van deze bingokaart ([LINK](#)), waarbij je een filmpje toevoegt waar je de bingokaart 'uitvoert'.

Wat kun je verwachten?

Iedere bingokaart heeft een thema.

- Bingokaart 1: Agility opdrachten
- **Bingokaart 2: Dressuur opdrachten**
- Bingokaart 3: Foto opdrachten

De opdrachten mogen aangespannen en aan de lange lijnen/ lange teugel uitgevoerd worden. Dit mag je wisselen binnen de bingokaart. Op iedere bingokaart staan 16 opdrachten. Je mag zelf weten welke en hoeveel opdrachten je uitvoert.

Meerdere deelnemers mogen deelnemen met dezelfde pony. Per bingokaart mag slechts één pony deelnemen, je mag dus niet de ene opdracht met pony 1 doen en de andere opdracht met pony 2 uitvoeren binnen een bingokaart.

Voor elke uitgevoerde opdracht krijg je maximaal 10 punten, waarbij originaliteit beloond wordt. Dit is natuurlijk bij de ene opdracht meer van toepassing dan bij de andere. Originaliteit vind je bijvoorbeeld in de outfit, de omgeving, de benodigde/ gebruikte attributen of de uitvoering van de oefening. Zorg altijd dat veiligheid voorop staat.

Bingokaart opdrachten

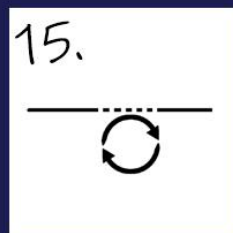
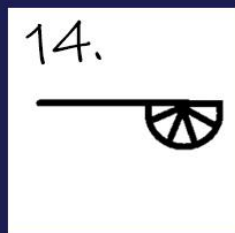
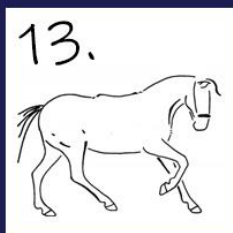
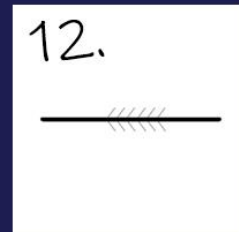
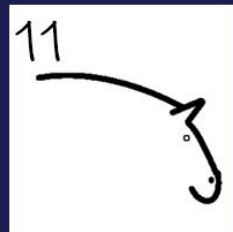
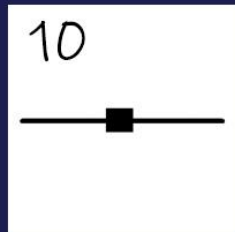
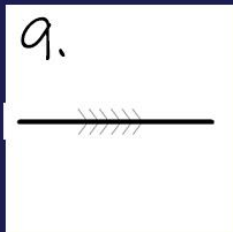
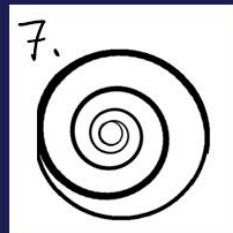
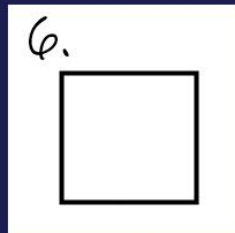
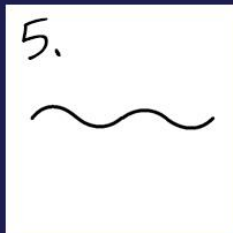
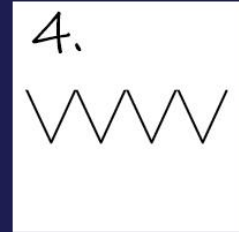
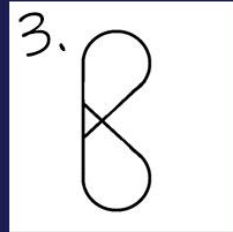
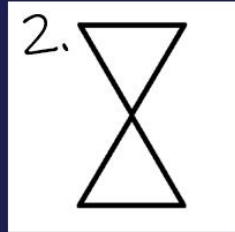
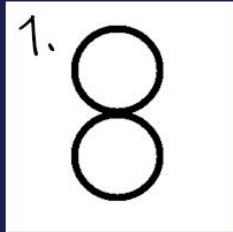
De bingokaart opdrachten zijn zo bedacht en opgebouwd dat je, met de juiste voorbereiding, alles in één sessie kunt opnemen. Het betreft korte opdrachten die je achter elkaar kunt uitvoeren.

Hoe doe je mee

1. Download jouw bingokaart op onze website. Bij de bingokaart zit ook een uitleg per opdracht, zodat je weet wat er wordt verwacht.
2. Lees de opdrachten aandachtig door en bereid de oefeningen voor.
3. Voer de door jou gekozen oefeningen uit en film dit. Dit filmpje mag ge-edit worden als je dat wil.
4. Upload jouw video op YouTube of via WeTransfer en kopieer deze link.
5. Vul het inschrijfformulier in op onze website, vul jouw gegevens in en plak hier de link naar het filmpje.
6. Maak €5 over naar rek. nr. NL76 RABO 0321 3651 19 t.n.v. Stichting Shetlander Menritten onder vermelding van eigen naam + naam pony.
7. Na betaling wordt jouw filmpje beoordeeld binnen 5 dagen. Over de scores kan niet gediscussieerd worden.
8. Jouw naam verschijnt in de plaatsingslijst met de door jou gescoorde punten.
9. Voor elke bingokaart zijn prijzen voor de hoogste kaart scores beschikbaar.
10. Deelnemers die meedoen aan alle drie de bingokaarten met dezelfde pony, doen mee voor de SMR HCA Wisseltrofee. De overall winnaar wint een jaar lang gebruik van de SMR HCA.

SMR BINGOKAART

Dressuur opdrachten



1. Acht rijden

Rij door middel van voltes een 8, bij dit onderdeel mag je zelf kiezen in welke gang je rijdt. Je mag tijdens het onderdeel wisselen van gang, je mag ook zelf weten hoe groot je de 8 maakt.

2. Zandloper

Rij door middel van van hand veranderen een zandloper. Bij dit onderdeel mag je zelf kiezen in welke gang je rijdt. Je mag tijdens het onderdeel wisselen van gang, je mag ook zelf weten hoe groot je de zandloper maakt.

3. Krakeling

Rij door middel van rechts- en linksomkeert een krakeling, bij dit onderdeel mag je zelf kiezen in welke gang je rijdt. Je mag tijdens het onderdeel wisselen van gang, je mag ook zelf weten hoe groot je de krakeling maakt.

4. Vlaggetjes

Rij door middel van gebroken lijnen een vlaggetjes slinger, bij dit onderdeel mag je zelf kiezen in welke gang je rijdt. Je mag tijdens het onderdeel wisselen van gang, je mag ook zelf weten hoe groot je de vlaggetjes maakt.

5. Slang

Rij een vloeiende kronkelende lijn, rij dit onderdeel in draf.

6. Vierkant

Maak 2 vierkanten, met mooie scherpe hoeken. Je doet dit eerst in stap en dan in draf, je mag zelf weten hoe groot je de vierkanten maakt.

7. Grote/kleine volte

Rij in draf een grote volte en verklein deze steeds een beetje. Als je een mooie kleine volte hebt, maak je er geleidelijk weer een grote volte van, doe dit in draf.

8. Stap-draf-stap

Begin in stap, maak een overgang naar draf, na enkele drafpassen maak je een overgang naar stap.

9. Middendraf

Je mag zelf kiezen hoeveel passen middendraf je laat zien en of je een rechte lijn of bijvoorbeeld volte maakt.

10. Halthouden

Je houdt minimaal 6 seconden halt.

11. Hals strekken

Bij dit onderdeel mag je zelf kiezen in welke gang je rijdt, je mag ook zelf weten hoe ver je gaat hals strekken.

12. Achterwaarts

Je mag zelf weten hoeveel passen achterwaarts je gaat.

13. Aanspringen in galop

Laat het aanspringen in de rechter en in de linker galop zien.

14. Keertwending

Dit onderdeel doe je in (verzamelde) stap. Maak je keertwending zo klein mogelijk en zorg dat je weer naar het punt terug rijdt waar je vandaan kwam.

15. Eenvoudige galop wissel

Wissel, door middel van een aantal drafpassen, van de rechter- naar linkergalop of andersom.

16. Verrassing

Dit onderdeel mag je geheel zelf invullen. Verras ons met iets unieks waar jij goed in bent voor de wagen.

Voor alle onderdelen geldt, er is veel ruimte om er zelf invulling aan te geven, maak hier gebruik van voor extra punten. We beoordelen op moeilijkheidsgraad, netheid en juistheid.