



# **SMR Bingo**

Agility Opdrachten

## **SMR Bingokaart – Agility opdrachten**

Op 1 augustus is deze eerste 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 10 augustus om 23.59 uur binnen te zijn om mee te doen.

Iedereen kan deze bingokaart kosteloos downloaden, daar hoeft 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. De agility opdrachten zijn gemaakt met het oog op uitvoeren aan de hand, maar mag natuurlijk ook aangespannen uitgevoerd worden als je dat zou willen.

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**

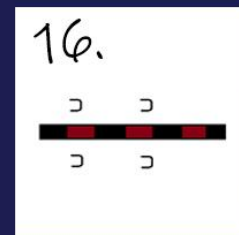
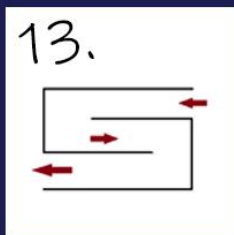
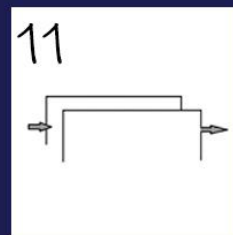
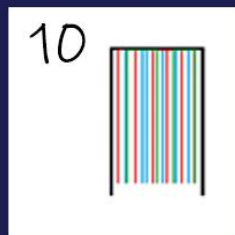
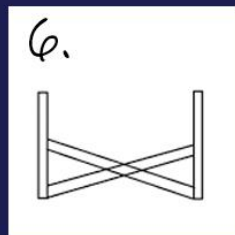
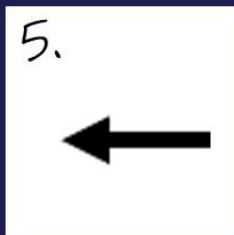
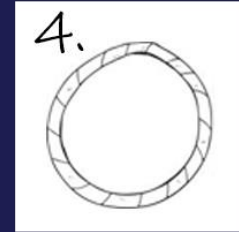
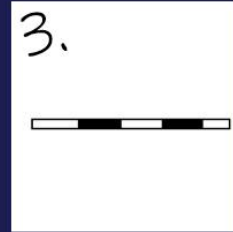
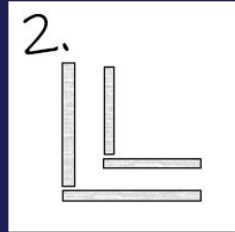
De bingokaart opdrachten zijn zo bedacht en opgebouwd dat je, met de juiste voorbereiding, alles in één sessie kunt opnemen. Het betreft korte opdrachten die je achter elkaar kunt uitvoeren.

### **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 de SMR HCA.

# SMR BINGOKAART

Agility opdrachten



**1. Slalom om 5 pionnen**

De afstand max 1.5 meter uit elkaar

**2. L-hoek**

Creëer een L vorm op de grond en begeleid je pony door de L vorm zonder de randen te raken. Beide zijden min 1.5 lang en doorgang niet breder dan 1 meter

**3. Balk**

Begeleid je pony over de horizontale balk zonder deze aan te raken

**4. Hoepel**

Plaats de voorbenen van je pony in een hoepel, zonder dat de hoepel wordt aan geraakt. Laat je pony 3-5 seconden wachten om vervolgens weer uit de hoepel te stappen

**5. Achterwaarts**

Laat je pony enkele passen achterwaarts gaan. Voor extra uitdaging, start met de voorbenen over een balk en leid je pony achterwaarts

**6. Sprong**

Minimaal 20 cm hoog

**7. Wachten**

Laat je pony halthouden (loop evt. 2 m weg) en wacht 5 sec.

**8. Zeil**

Leid je pony over een zeil op de grond (ong. 2 m lang en 1 m breed)

**9. Paraplu**

Wandel 10m en gebruik hierbij een paraplu

**10. Vliegen gordijn**

Begeleid je pony door een poort gevuld met slierten zoals een vliegengordijn

**11. Smalle doorgang**

Begeleid je pony door een smalle doorgang (min 2 m lang en max 1 m breed)

**12. Vrolijke hoek**

Creëer een hoek of doorgang met aan beide zijde versiering en objecten die ongewoon zijn voor een pony en begeleid je pony hier op een veilige manier langs of door

**13. S-bocht**

Maak in feite 2 L-hoeken die samen een S-vorm vormen en begeleid je pony door dit figuur

**14. Bal**

Verplaats een bal 5m op manier naar keuze

**15. Flessenbak**

Leid je pony door een bak met lege plastic flessen

**16. One Pole challenge**

Begeleid je pony over een balk (min 1.5 m) waarbij de balk tussen de voor- en achterbenen blijft, op zo'n manier dat linksvoor en linksachter aan dezelfde zijde van de balk blijven, rechtsvoor en rechtsachter aan de andere zijde van de balk