

# Inleiding

## **Waarom Bixie Vaardigheidsproeven?**

De meeste ponykinderen vinden dat ze veel te lang moeten wachten voordat zij met de pony deel mogen nemen aan wedstrijden.

Rijtechnisch is het niveau nog niet hoog genoeg om zonder teleurstellingen deel te kunnen nemen aan de reguliere B-klassen.

De KNHS heeft hiervoor nu de oplossing gevonden in de vorm van Bixie Vaardigheidsproeven.

Door deel te nemen aan deze proeven kunnen kinderen spelenderwijs vertrouwd raken met de sport.

## **Zijn de Bixie Vaardigheidsproeven onderverdeeld in “echte” klassen?**

De Bixie Vaardigheidsproeven zijn onderverdeeld in drie niveaus.

Te weten de lichtste klasse AA, de middelste klasse A, en de zwaarste klasse B1. Alle klassen zijn facultatief.

Tevens is de begeleidingsproef bijgevoegd. Deze proef is geen echte klasse maar kan georganiseerd worden als de organiserende vereniging veel beginnende ruitertjes wil laten rijden.

Kinderen kunnen kiezen voor het deelnemen aan alleen de Bixie Vaardigheidswedstrijden of zowel de Bixie Vaardigheids- als reguliere B-dressuurwedstrijd. Het is dus mogelijk om bijvoorbeeld uit te komen in de reguliere B-dressuur en in de klasse AA of A-springen of AA,A en B1-dressuur. Hierbij dient men wel rekening te houden met het maximum aantal starts per wedstrijd per pony, zoals vastgelegd in het Algemeen Wedstrijdreglement van de KNHS. Eenmaal gestart in de reguliere klasse L, is het niet meer toegestaan aan de Bixie Vaardigheidswedstrijden deel te nemen.

## **Wie organiseren deze wedstrijden?**

Iedere KNHS-vereniging kan in principe aan een wedstrijd het onderdeel “Bixie Vaardigheidsproeven” toevoegen of een aparte wedstrijd met alleen maar Bixie Vaardigheidsproeven uitschrijven.

De mogelijkheid tot het verrijden van deze Bixie Vaardigheidsproeven dient aangegeven te worden op het Bixievraagprogramma. De wedstrijd wordt in Paard & Sport gepubliceerd.

Voor een wedstrijd bestaande uit alleen Bixie Vaardigheidsproeven is de organiserende vereniging geen wedstrijdadracht verschuldigd.

Elke regio heeft een aantal Kring-portefeuillehouders Jeugd- en Ponyzaken die wedstrijdorganiserende verenigingen adviseren omtrent de organisatie en benodigdheden voor het laten verrijden van deze Bixie Vaardigheidsproeven. Deze portefeuillehouders zijn enthousiaste vrijwilligers die het belang van jonge ponyruitertjes hoog in het vaandel hebben staan.

Een lijst met kring-portefeuillehouders Jeugd- en Ponyzaken wordt op verzoek toegezonden door het KNHS-secretariaat. (tel. 0577 - 408200)

## **Wie kunnen deelnemen?**

Kinderen mogen vanaf de dag dat zij 6 worden tot en met het jaar waarin ze 13 jaar worden deelnemen aan de Bixie Vaardigheidsproeven. Voor kinderen vanaf 14 jaar bestaat er de mogelijkheid om (schriftelijk) dispensatie aan te vragen bij het KNHS-secretariaat om deel te kunnen nemen aan de Bixie Vaardigheidsproeven.

Voor het handhaven van de leeftijdsbepaling van de deelnemers aan de Bixie Vaardigheidsproeven, ligt de verantwoordelijkheid bij de wedstrijdorganiserende vereniging.

De deelnemende kinderen moeten lid zijn van een ponyclub. Voor deelname aan de Bixie Vaardigheidsproeven is een (gratis) startkaart nodig, deze is aan te vragen door middel van het formulier “Mutatie Persoonsgegevens” met daarop vermeld “Bixie”.

Het tonen van de startkaart en een paspoort met juiste inentingsgegevens en het transpondernummer van de pony is voldoende. Een meetbriefje is niet nodig.

In geval van twijfel beslist de jury in welke categorie de pony thuis hoort.  
De kinderen die alleen voor de Bixie Vaardigheidsproeven lid worden van een ponyclub zijn niet verplicht een abonnement op het ledenblad PaardenSport te nemen.

### ***Wat zijn de kosten?***

De bedragen worden jaarlijks aangepast. Zie de KNHS wedstrijdtarievenlijst.

### ***Is wedstrijdleding verplicht?***

Het is niet verplicht om tijdens de Bixie Vaardigheidsproeven een compleet wedstrijdtenue te dragen. Geadviseerd wordt het clubtenue of soortgelijk. Rijlaarzen en een veiligheidscap zijn wel verplicht.

### ***Hoe zien de Bixie Vaardigheidsproeven eruit?***

De Bixie Vaardigheidsproeven zijn onderverdeeld in 4 onderdelen. Te weten: een dressuurproef, een springparcours en facultatief een spelonderdeel en een begeleidingsproef.

De kinderen zijn niet verplicht zowel aan dressuur als aan springen deel te nemen.

Het is zelfs mogelijk bijvoorbeeld B-dressuur te rijden en AA te springen.

Tevens is de begeleidingsproef bijgevoegd. Deze proef kan verreden worden als de organiserende vereniging veel beginnende ruitertjes wil laten rijden.

Bij de Bixie-klassen dressuur wordt drie maanden achter elkaar dezelfde proef gereden. Soms wordt de mogelijkheid geboden twee proeven in dezelfde klasse te rijden. Het springparcours is vastgesteld en blijft gedurende de gehele klasse gelijk.

Het parcours is zodanig instructief opgebouwd dat de jonge ruiter wordt voorbereid op deelname aan de B-klasse.

Voor wat betreft het spelonderdeel staat een aantal suggesties in dit boekje vermeld. Vanzelfsprekend wordt het aan de creativiteit van de organisatie overgelaten om andere spelvormen te kiezen.

Wij benadrukken echter wel dat de spelletjes "veilig" moeten zijn.

In het spelonderdeel ligt het aan het aantal deelnemers of men kiest voor individuele spelen of teamspelen.

### ***Is de vereniging verzekerd tijdens een Bixie-wedstrijd?***

Wij adviseren u een Bixie Vaardigheidswedstrijd net als andere wedstrijden te verzekeren.

### ***Kun je promoveren of degraderen?***

Degraderen is niet mogelijk! Promoveren wel. De volgende methode wordt hiervoor gehanteerd: ledere combinatie die deelneemt aan de Bixie Vaardigheidsproeven krijgt een stempelkaart voor dressuur en springen. De kaart wordt op naam van ruiter gesteld. De ruiter bepaalt zelf (in overleg met de instructeur) in welke klasse hij begint.

Iedere ponyclub, die leden heeft die graag aan de Bixie Vaardigheidsproeven willen deelnemen, kan de gratis kaarten bij de afdeling Bestellingen van de KNHS bestellen. Organiserende verenigingen ontvangen de bijbehorende stempel bij het startpakket.

In totaal is plek voor 10 stempels op de kaart per discipline.

Wanneer in een dressuurproef in de klasse AA en A 34 punten en in de klasse B1 52 punten of meer gehaald worden, wordt een stempel gezet. Meerdere stempels ontvangen bij het behalen van veel punten is niet mogelijk. In het onderdeel springen moet het eindresultaat 60 stijlpunten zijn om een stempel te

Wanneer een combinatie in totaal 3 stempels in een discipline heeft, dan mag de combinatie overstappen naar de volgende klasse. Bij 10 stempels moet de combinatie overstappen naar de volgende klasse.

### ***Is een prijzenschaal voorgeschreven?***

Iedere vereniging die Bixie Vaardigheidsproeven organiseert is vrij om te kiezen welk type prijzen zij wensen te geven. Geldprijzen zijn niet toegestaan. Een keuze voor bekens en linten of prijzen in de vorm van spelletjes, ruitersport artikelen of andere originaliteiten behoren tot de mogelijkheden. Er zijn speciale Bixie-linten ontworpen. Deze rozetten zijn in het hart voorzien van het Bixie-logo. Verenigingen kunnen deze linten tegen gereduceerde prijs bestellen bij: Van Holland Sport te Ederveen telefoonnummer 0318-572803.

### ***Hoeveel bedraagt het inschrijfgeld?***

Hiervoor geldt dat de organiserende vereniging zelf de hoogte van het inschrijfgeld kan bepalen. Het inschrijfgeld voor de Bixie Vaardigheidsproeven mag niet meer bedragen dan € 4,00 per onderdeel.

### ***Hoe maak je een klassement op?***

Voor het opmaken van een klassement en een eventuele handicapregeling verwijzen wij u naar de geldende reglementen van de KNHS.

Bij voldoende deelname kan een vereniging per klasse een indeling maken in leeftijdsgroepen. Voor elke leeftijdsgroep dient er dan een klassement opgemaakt te worden.

### ***Wie beantwoordt vragen?***

De portefeuillehouders Jeugd- en Ponyzaken van de kring en regio kunnen op voorhand alle vragen beantwoorden.

Voor vragen tijdens de wedstrijd dient de organiserende vereniging, evt. met hulp van de jury, als vraagbaak op te treden. Mochten er toch nog onbeantwoorde vragen zijn, dan verwijzen wij u naar het Algemeen Wedstrijdreglement van de KNHS.

Natuurlijk kan het KNHS-secretariaat ook al uw vragen beantwoorden. Afdeling Jeugd- en Ponyzaken tel.nr. (0577) 408 200

# Dressuur

## **Afzetting van de dressuurring:**

Geadviseerd wordt dressuurhekjes rondom de ring te plaatsen.

Een vaste omheining voldoet vanzelfsprekend ook. Een ring afzetten met een touw, lint of band is uit veiligheidsoverwegingen niet toegestaan.

## **Letters:**

In de praktijk is gebleken dat jonge kinderen nog vaak moeite hebben om de juiste letters in een dressuurring te vinden. Daarom is besloten figuren behorend bij een letter te vervaardigen zodat spelenderwijs de bordjes gevonden kunnen worden. De afbeeldingen kunt u bestellen bij de afdeling bestellingen van de KNHS.

## **Begeleiding:**

Alleen in de klasse AA is het toegestaan de pony te leiden of bijvoorbeeld alleen bij het op- en afstijgen hulp te bieden aan de ponyruiter.

Zonder begeleiding rijden levert geen hogere waardering op.

De jury mag te allen tijde de begeleider sommeren de ring te verlaten wegens onjuist optreden, er mag dan een ander als begeleider optreden.

## **Stempel:**

Bij een eindbeoordeling van gemiddeld 34 punten (AA en A) of 52 punten (B1) wordt er een stempel op de kaart gezet door de jury of de organisatie.

## **Hulpmiddelen en harnachement:**

Voor hulpteugels, andere hulpmiddelen en het harnachement verwijzen wij naar het disciplinereglement van de KNHS.

## **Mondelinge toelichting:**

In tegenstelling tot het Algemeen Wedstrijdreglement van de KNHS is mondelinge toelichting bij de beoordeling van de Bixie Vaardigheidsproeven toegestaan. Met de verwoording van de opbouwende kritiek wordt beoogd de deelnemer te motiveren voor het beoefenen van de paardensport in het algemeen en deelname aan de Bixie Vaardigheidsproeven in het bijzonder.

## **Starten:**

De jury geeft aan wanneer de combinatie mag beginnen met de proef.

## **Proefnummers van de maand:**

	jan.	febr.	mrt.	april	mei	juni	juli	aug.	sept.	okt.	nov.	dec.
AA	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2
A	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4
B1	5	5	5	6	6	6	5	5	5	6	6	6

Het inschrijven voor twee proeven in één Bixie Vaardigheidsklasse is mogelijk indien dit in het vraagprogramma is opgenomen. De voor de maand vermelde proef is de verplichte proef. De tweede proef is dan de andere vermelde proef in de desbetreffende klasse.

Dressuurbanen:

De tekens voor de inrichtingen van de dressuurbaan zijn:

**X** = een dennenboompje/staander

— = een drafbalk

## Begeleidingsproef (facultatief)

Deze proef kan zowel individueel of met meerdere kinderen in de ring gereden worden. Indien er meerdere kinderen tegelijk in de ring rijden, moet er per onderdeel een begeleider aanwezig zijn. Het is van belang dat de jury contact heeft met het kind.

U bent vrij om verschillende materialen te gebruiken, maar denk aan de veiligheid. De ring moet afgezet zijn en mag groter zijn dan 20 x 40 meter.

Traject 1. Binnenkomen met de pony aan de hand en door het doolhof van balken lopen.

Traject 2. Opstijgen (eventueel met hulp van strobaal of ouder/begeleider)

Traject 3. Halthouden en melden (naam, pony, vereniging).

Traject 4. Slalom. 1<sup>e</sup> maal slalom in stap en muntjes in de emmer gooien. Daarna in draf naar het begin en de slalom in draf afleggen.

Traject 5. Bij de vlag in stap en over de balkjes stappen 1x. Daarna 1x in draf.

Traject 6. Bij de vlag in stap en door de doorgang rijden daarna in draf.

Traject 7. Hoefslag volgen. Bij de vlag rechtsomkeert, daarna linksomkeert en bij de vlag in stap.

Traject 8. Afstijgen

Traject 9. Pony door poortje leiden en deurtje dichtdoen, daarna pony eruit leiden

Traject 10. (facultatief) theorievraag

Technisch:

Algemeen: waar een vlag staat kan ook een pion of staander worden gebruikt.

Bij traject 4. geeft de begeleider de ruiter 3 muntjes, 2 muntjes in de rechterhand en 1 in de linkerhand. In elke emmer 1 muntje gooien. In de emmers kan een laagje zand worden gedaan zodat het niet omvalt. Afstand tussen de emmers is 7 meter.

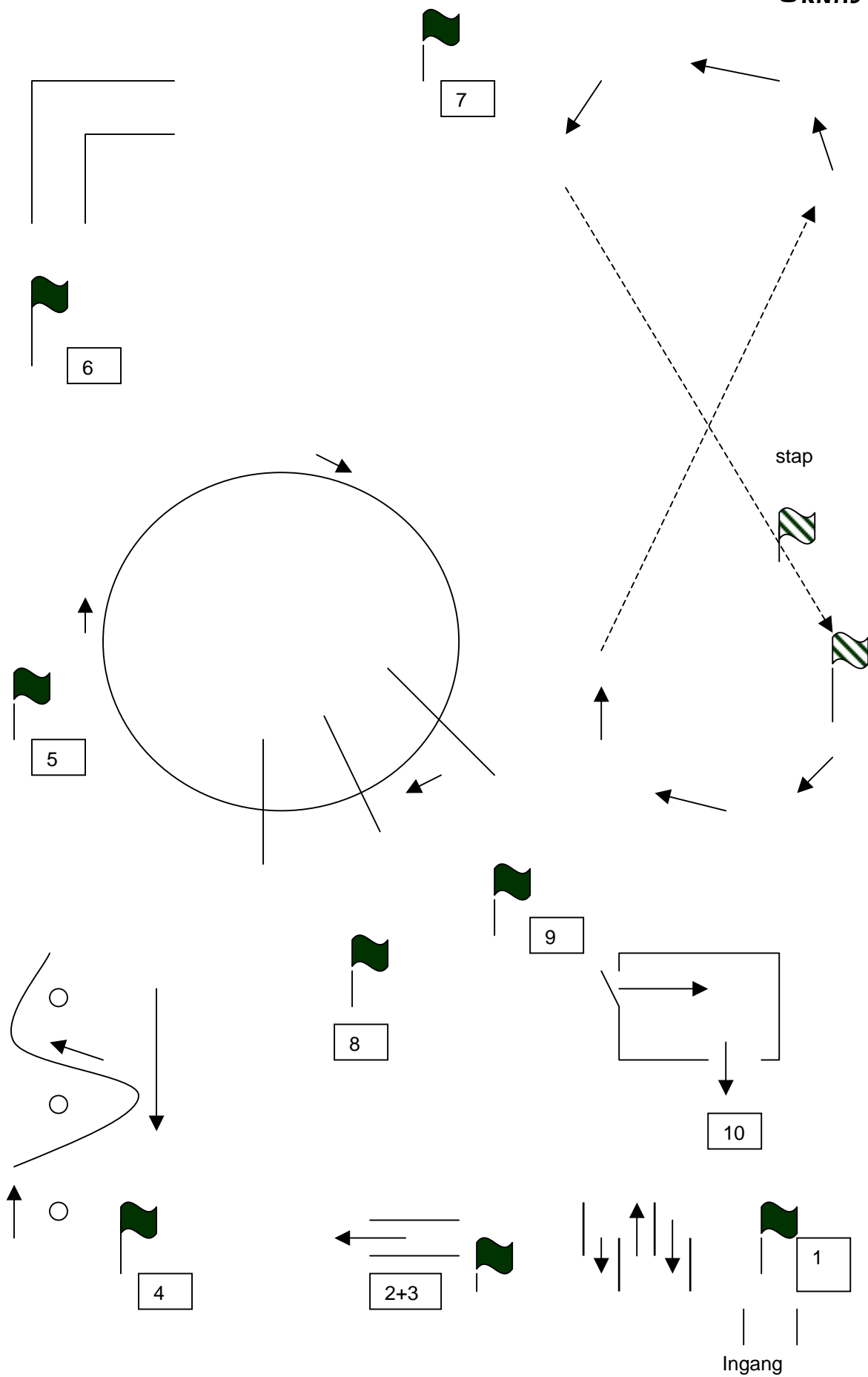
Bij traject 5. wordt de volte met zaagsel uitgezet. Doorsnee volte 14 meter.

Bij traject 6. doorgang kan door strobalen worden gerealiseerd.

Bij traject 7. worden de figuren met zaagsel uitgezet.

Bij traject 9. wordt het poortje gemaakt van prik- of weidepaaltjes en lint. Het poortje wordt voorzien van een handgreep.

Bij traject 10. enkele eenvoudige vragen per maand aangeven eventueel per maand waarover iets wordt gevraagd. (bijv. april-exterieur, mei-zadel, enz.)



Vaardigheidsproef AA dressuur proefnummer 1

(pony mag begeleid worden) in draf lichtrijden

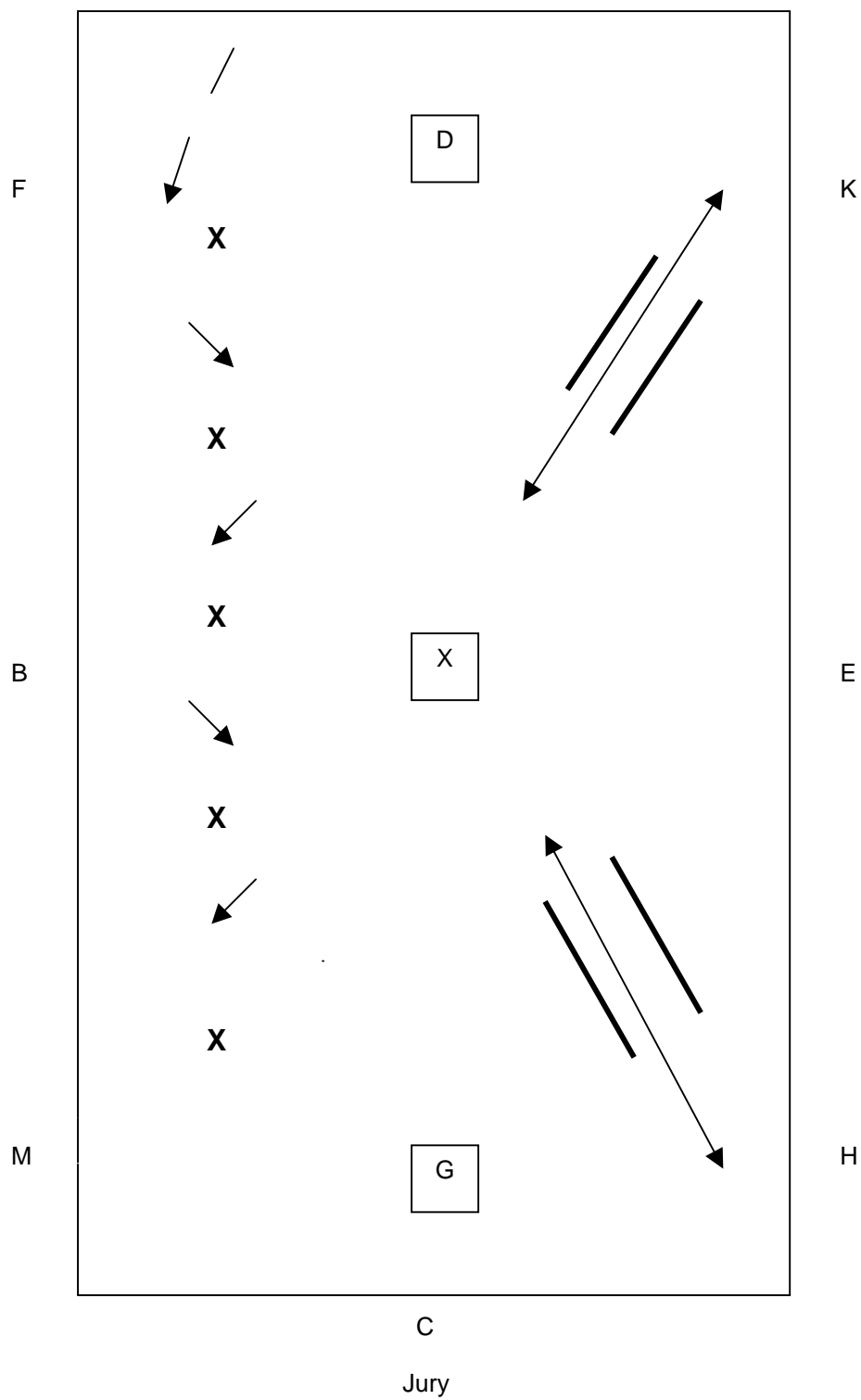
Rijtijd 5.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = Onvoldoende 1 = Bijna voldoende 2 = voldoende 3 = Goed 4 = zeer goed
1.	Op de korte zijde bij A binnenkomen in draf op de linkerhand en eenmaal de gehele dressuurbaan rond draven	
2.	H-X-K gebroken lijn en daarbij tussen de balken door	
3.	F-X-H van hand veranderen en daarbij tussen de balken doorrijden	
4.	Tussen C en M overgaan in arbeidsstap en tussen F en A overgaan in arbeidsdraf	
5.	K-X-H gebroken lijn, daarbij tussen de balken doorrijden	
6.	M-X-K van hand veranderen, daarbij tussen de balken doorrijden	
7.	Op de lange zijde F-B-M de slalom rijden	
8.	Tussen H en E overgaan in arbeidsstap en bij E afwenden	
9.	Bij B op de rechterhand	
10.	Bij A afwenden	
11.	Tussen X en G halthouden en groeten.	
12.	Afstijgen en de pony enkele passen voorwaarts leiden	
13.	Opstijgen	
14.	In vrije stap via C-M-B-F-A de rijbaan verlaten	
15.	De houding en zit van de ruiter en de juistheid van de hulpen	
16.	De verzorging van het geheel: ruiter en pony	
17.	Optoming	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal		

Ingang

A





Vaardigheidsproef AA dressuur proefnummer 2

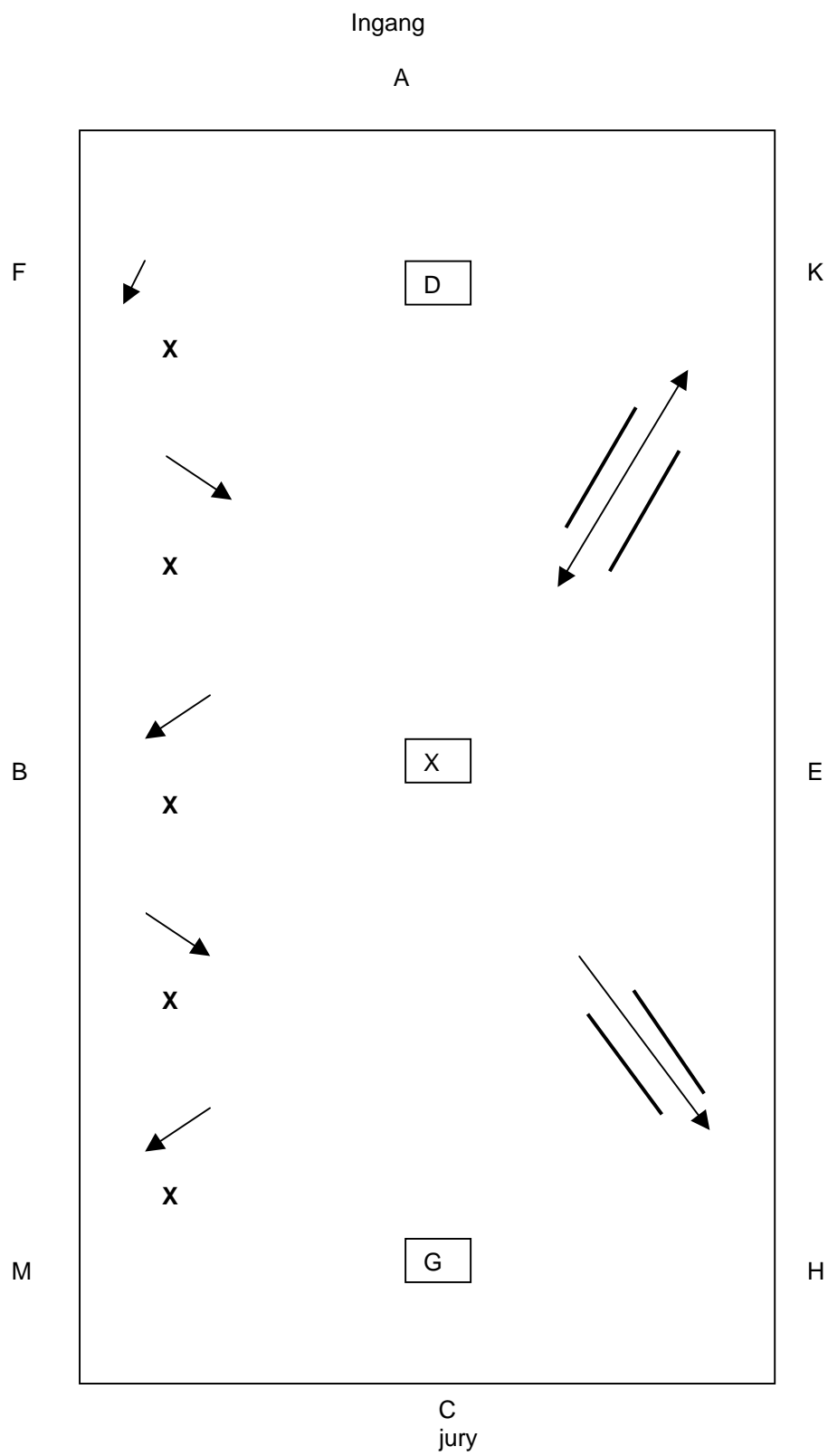
(pony mag begeleid worden) in draf lichtrijden

Rijtijd 5.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = Onvoldoende 1 = Bijna voldoende 2 = voldoende 3 = Goed 4 = zeer goed
1.	Op de korte zijde bij A binnenkomen in arbeidsdraf op de rechterhand en éénmaal de dressuurbaan rondraven	
2.	M-X-F gebroken lijn	
3.	E afwenden en B op de rechterhand	
4.	K-X-H gebroken lijn, daarbij tussen de balken doorrijden	
5.	M-X-K van hand veranderen, daarbij tussen de balken doorrijden	
6.	Tussen A en F overgaan in arbeidsstap	
7.	Op de lange zijde F-B-M slalom rijden	
8.	Tussen C en H overgaan in arbeidsdraf	
9.	Bij A afwenden	
10.	Tussen D en X overgaan in arbeidsstap	
11.	Tussen X en G halthouden en groeten	
12.	Afstijgen, de pony enkele passen voorwaarts leiden	
13.	Opstijgen	
14.	In vrije stap via C-H-E-K-A de rijbaan verlaten	
15.	De houding en zit van de ruiter en de juistheid van de hulpen	
16.	De verzorging van het geheel: ruiter en pony	
17.	Optoming	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal:		

Vaardigheidsproef AA2



Vaardigheidsproef A dressuur proefnummer 3

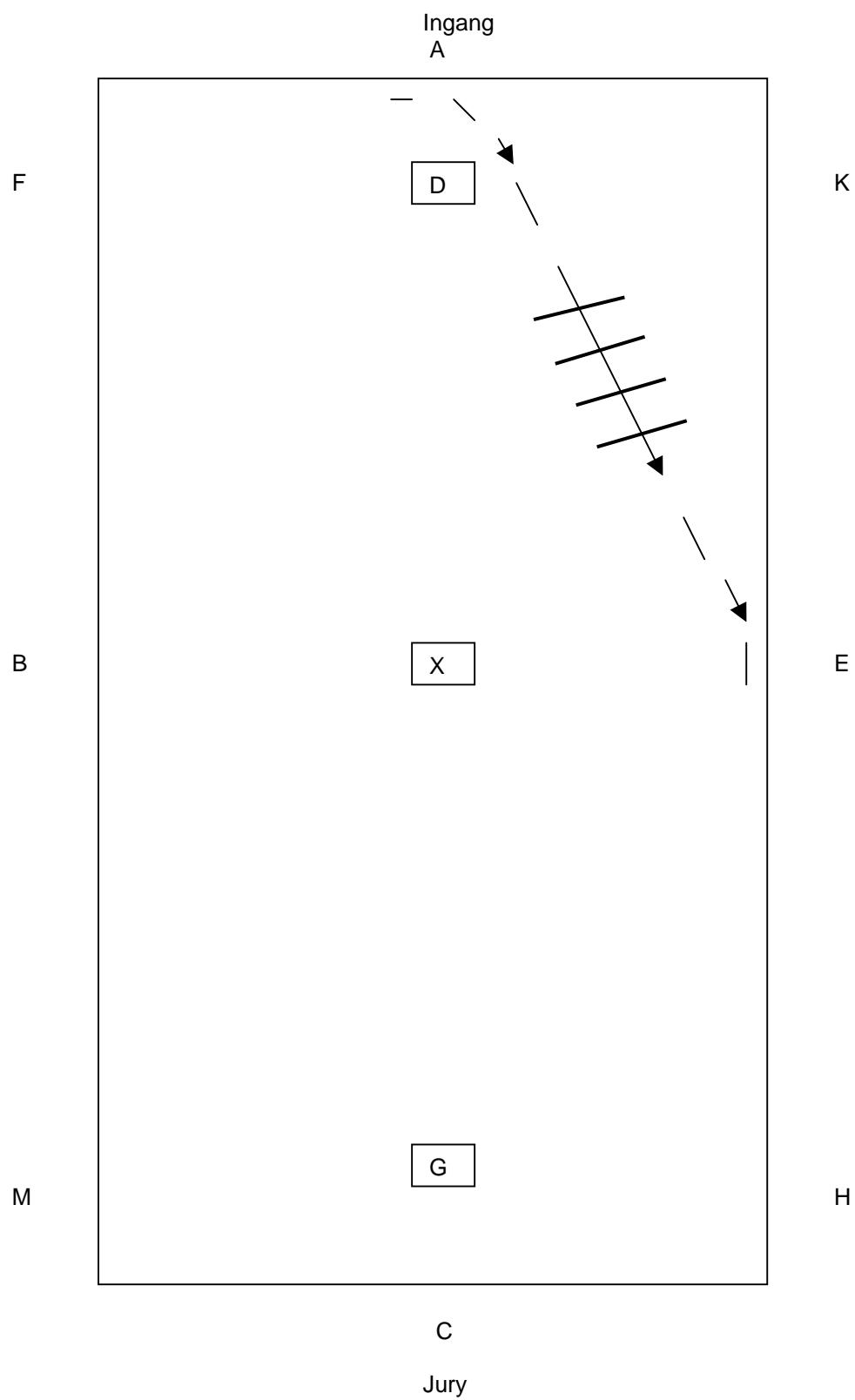
in draf lichtrijden

Rijtijd 5.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = onvoldoende 1= bijna voldoende 2= voldoende 3= goed 4 = zeer goed
1.	A-F-B binnenkomen in draf op de linkerhand	
2.	H-X-F van hand veranderen	
3.	Bij A afwenden, schuin naar E en over de balken draven daarbij blijven lichtrijden	
4.	Bij E de hoefslag volgen en in stap overgaan. Bij H-G-E rechtsomkeert	
5.	Tussen K en A overgaan in arbeidsdraf	
6.	F-X-M gebroken lijn	
7.	C-X-C grote volte	
8.	Bij E afwenden, bij B rechterhand	
9.	A-X-A grote volte	
10.	Tussen K en E overgaan in arbeidsstap en bij E afwenden	
11.	Bij B op de rechterhand	
12.	Bij A afwenden	
13.	Tussen X en G halthouden en groeten	
14.	Via C-M-B-F-A in vrije stap de rijbaan verlaten.	
15.	De houding en zit van de ruiter en de juistheid van de hulpen	
16.	De verzorging van het geheel; ruiter en pony	
17.	Optoming	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal		

Vaardigheidsproef A3



Vaardigheidsproef A dressuur proefnummer 4

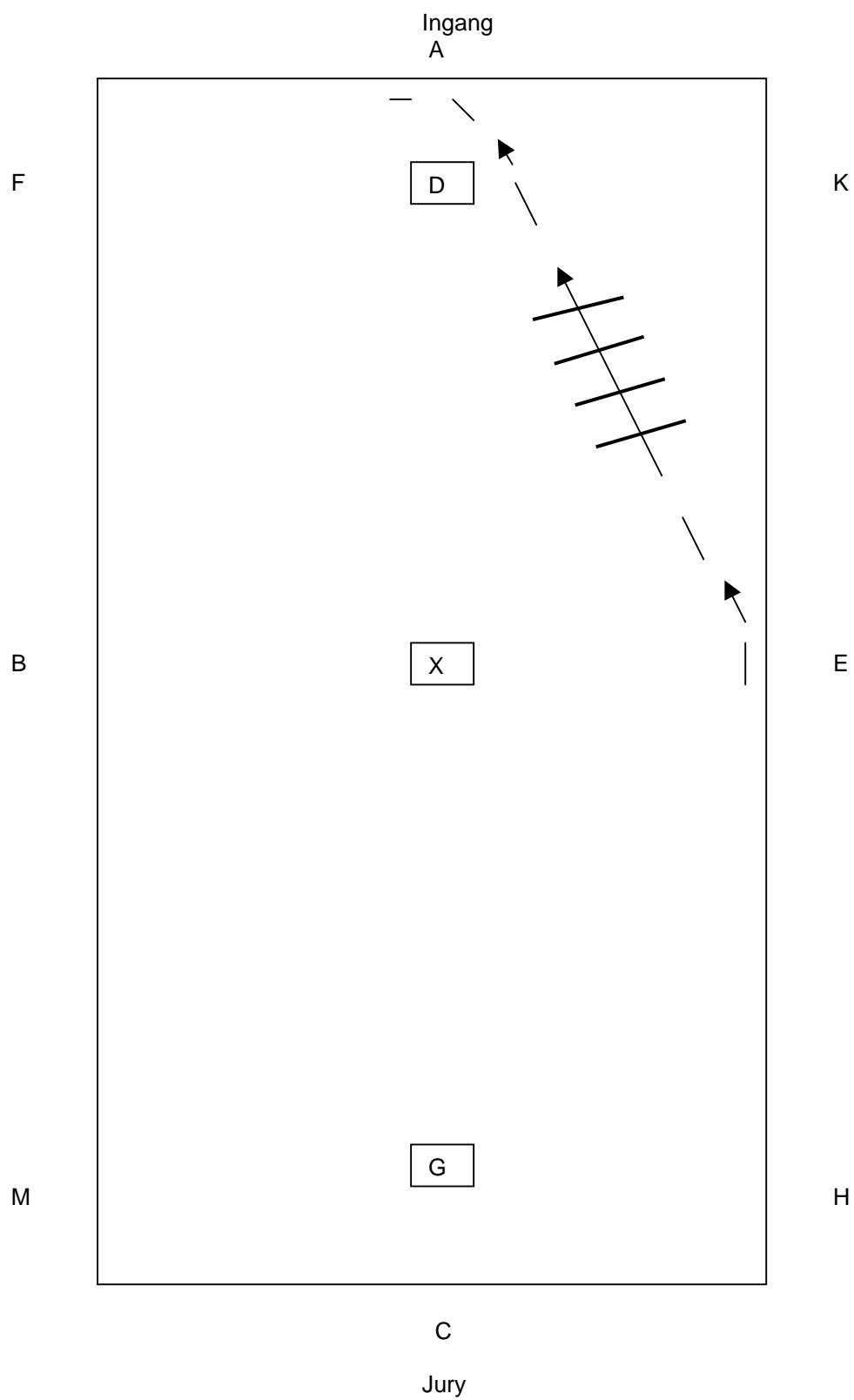
in draf lichtrijden

Rijtijd 6.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = Onvoldoende 1 = Bijna voldoende 2 = voldoende 3 = Goed 4 = zeer goed
1.	A-K-E binnenkomen in arbeidsdraf op de rechterhand	
2.	M-X-K van hand veranderen	
3.	F-X-M gebroken lijn	
4.	Van E naar A wenden en over de balken draven en blijven lichtrijden	
5.	Tussen M en C overgaan in arbeidsstap en bij C afwenden	
6.	Van G naar B rijden	
7.	Tussen B en F overgaan in arbeidsdraf	
8.	Van A naar E wenden en over de balkjes draven en blijven lichtrijden	
9.	C-X-C grote volte	
10.	Tussen B en F overgaan in arbeidsstap	
11.	Bij A afwenden	
12.	Tussen X en G halthouden	
13.	Groeten en voorwaarts in arbeidsstap	
14.	Via C-H-E-K-A in vrije stap de rijbaan verlaten	
15.	De houding en zit van de ruiter en de juistheid van de hulpen	
16.	De verzorging van het geheel; ruiter en pony	
17.	Optoming	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal		

Vaardigheidsproef A4



Vaardigheidsproef B1 dressuur proefnummer 5

In draf lichtrijden  
Rijtijd 6.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = Onvoldoende 1 = Bijna voldoende 2 = voldoende 3 = Goed 4 = zeer goed
1.	A-F-B binnenkomen in arbeidsdraf op de linkerhand	
2.	H-X-F van hand veranderen	
3.	Bij E afwenden, bij B op de rechterhand	
4.	E-B-E grote volte	
5.	M-X-F gebroken lijn	
6.	Bij C afwenden, bij A op de linkerhand	
7.	B-E-B grote volte	
8.	H-X-K gebroken lijn	
9.	F-X-H van hand veranderen	
10.	Tussen F en A arbeidsgalop rechts aanspringen	
11.	C-X-C grote volte	
12.	Tussen F en A arbeidsdraf	
13.	K-X-M van hand veranderen	
14.	Tussen K en A arbeidsgalop links aanspringen	
15.	C-X-C grote volte	
16.	Tussen K en A arbeidsdraf	
17.	Bij B afwenden en overgaan in arbeidsstap	
18.	Bij E op de linkerhand	
19.	Bij A afwenden	
20.	Tussen X en G halthouden	
21.	Groeten en voorwaarts in vrije stap	
22.	C-H-E-A in vrije stap de rijbaan verlaten	
23.	Stap	
24.	Draf	
25.	Galop	
26.	De impuls	
27.	De rechtgerichte, ontspannen en in aanleuning gaande pony	
28.	De houding en zit van de ruiter/ amazone	
29.	Rijvaardigheid en het effect van de hulpen	
30.	Verzorging van het geheel	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal:		

Vaardigheidsproef B1 dressuur proefnummer 6

In draf lichtrijden

Rijtijd 6.00 minuten

Rijbaan 20 x 40 meter

Nr.	Omschrijving	0 = Onvoldoende 1 = Bijna voldoende 2 = voldoende 3 = Goed 4 = zeer goed
1.	A-K-E binnenkomen in arbeidsdraf op de rechterhand	
2.	Tussen C en M arbeidsstap en tussen K en E arbeidsdraf	
3.	M-X-F gebroken lijn	
4.	K-X-M van hand veranderen	
5.	H-X-K gebroken lijn	
6.	Bij A afwenden en bij C op de rechterhand	
7.	B-E-B grote volte	
8.	K-X-M van hand veranderen	
9.	Tussen C en H arbeidsgalop links aanspringen	
10.	A-X-A grote volte	
11.	Tussen B en M arbeidsdraf	
12.	Bij E afwenden en bij B op de rechterhand	
13.	Tussen A en K arbeidsgalop rechts aanspringen	
14.	C-X-C grote volte	
15.	Tussen B en F arbeidsdraf	
16.	Voor K in stap	
17.	K-X-M van hand veranderen en de hals laten strekken	
18.	Tussen M en C teugels op maat maken	
19.	Tussen H en E arbeidsdraf	
20.	Bij A afwenden, tussen D en X in arbeidsstap	
21.	Tussen X en G halthouden en groeten	
22.	Voorwaarts in vrije stap via C-M-B-A in vrije stap de rijbaan verlaten	
23.	Stap	
24.	Draf	
25.	Galop	
26.	De impuls	
27.	De rechtgerichte, ontspannen en in aanleuning gaande pony	
28.	De houding en zit van de ruiter/ amazone	
29.	Rijvaardigheid en het effect van de hulpen	
30.	Verzorging van het geheel	
Eventuele opmerkingen:		
Totaal:		



# Springen

## **Afzetting van het springparcours:**

Het springparcours moet altijd afgezet worden, bij voorkeur met dranghekken. Een vaste omheining voldoet vanzelfsprekend ook. De parcoursen zijn dusdanig dat zij probleemloos gebouwd kunnen worden in een 20 x 40 meter baan.

Dranghekken zijn eventueel verkrijgbaar bij uw gemeente. Het is per gemeente verschillend of hier kosten aan verbonden zijn.

De springrubriek mag in het outdoorseizoen in de binnenmanege worden uitgeschreven worden (bijvoorbeeld door ruimtegebrek of uit veiligheidsoverwegingen).

## **Begeleiding:**

In de klasse AA is het toegestaan de pony te leiden of zonedig 'bij te springen'. Zonder begeleiding rijden levert in deze klasse geen hogere waardering op.

De jury mag te allen tijde de begeleider sommen de ring te verlaten wegens onjuist optreden, er mag dan een ander als begeleider optreden. In de klasse A mag de pony niet meer begeleid worden.

## **Stempel:**

Bij een eindbeoordeling van 60 stijlpunten of meer wordt door de jury of de organisatie een stempel op de kaart gezet.

## **Parcours rijden:**

Het parcours moet gelijk aan de reguliere wedstrijdregels voor de klasse B worden gereden.

Bijvoorbeeld: bij de derde weigering moet de combinatie de ring verlaten, starten mag pas na het groeten en het klinken van het belsegnaal etc.etc. Alles is gelijk aan de gebruikelijke regels van het springen.

## **Hulpmiddelen en harnachement:**

Het is toegestaan om een beugelriem losjes om de hals van de pony te bevestigen om als extra steun te gebruiken tijdens het parcours. Voor hulpteugels, andere hulpmiddelen en het harnachement verwijzen wij naar het Algemeen Wedstrijdreglement van de KNHS.

## **Technische informatie:**

Hoogte van de hindernissen:

Klasse AA:     cat. A  20 cm  
                  cat. B  30 cm  
                  cat. C  40 cm  
                  cat. D  50 cm  
                  cat. E  60 cm

Klasse A:       cat. A  30 cm  
                  cat. B  40 cm  
                  cat. C  50 cm  
                  cat. D  60 cm  
                  cat. E  70 cm

De afstand van een drafbalk tot een hindernis bedraagt voor

de categorieën A en B: 180 cm

de categorie C:           200 cm

de categorieën D en E: 220 cm

### Afstanden tussen de hindernissen en het soort hindernis in parcours AA:

Hindernis 1. Afstand tussen de balken voor de categorieën A en B: 90 cm  
de categorie C: 100 cm  
de categorieën D en E: 110 cm

Afstand tussen hindernis 2. (steilsprong met drafbalk) en hindernis 3. (doorgang) is vrij.

Afstand tussen hindernis 3. en hindernis 4. (slalom; 6 m tussen de dennetjes) is vrij.

Afstand tussen hindernis 4. en hindernis 5. (steilsprong) is vrij.

Afstand tussen hindernis 5. en hindernis 6. (steilsprong) is vrij.

Afstand tussen hindernis 6. en hindernis 8. (facultatieve steilsprong) is 16 meter.

### Afstanden tussen de hindernissen en het soort hindernis in parcours A:

Afstand tussen hindernis 1. (steilsprong met drafbalk) en hindernis 2. (steilsprong) is vrij.

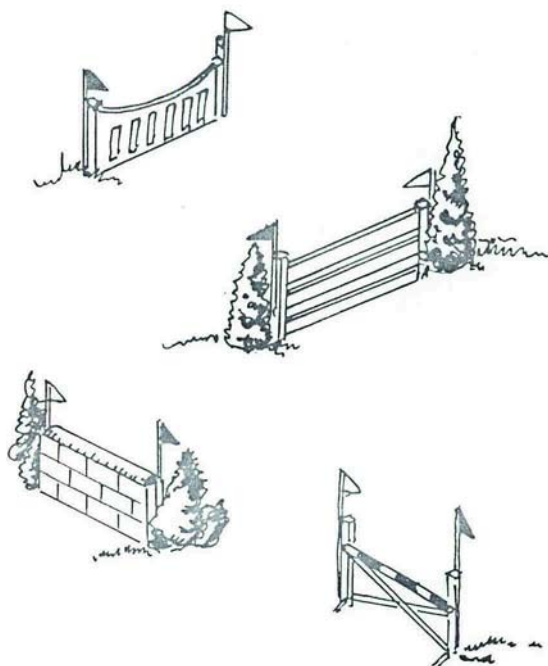
Afstand tussen hindernis 2. en hindernis 3. (oxer) is 16 meter.

Afstand tussen hindernis 3. en hindernis 4. (doorgang) is vrij.

Afstand tussen hindernis 4. en hindernis 5. (steilsprong) is vrij.

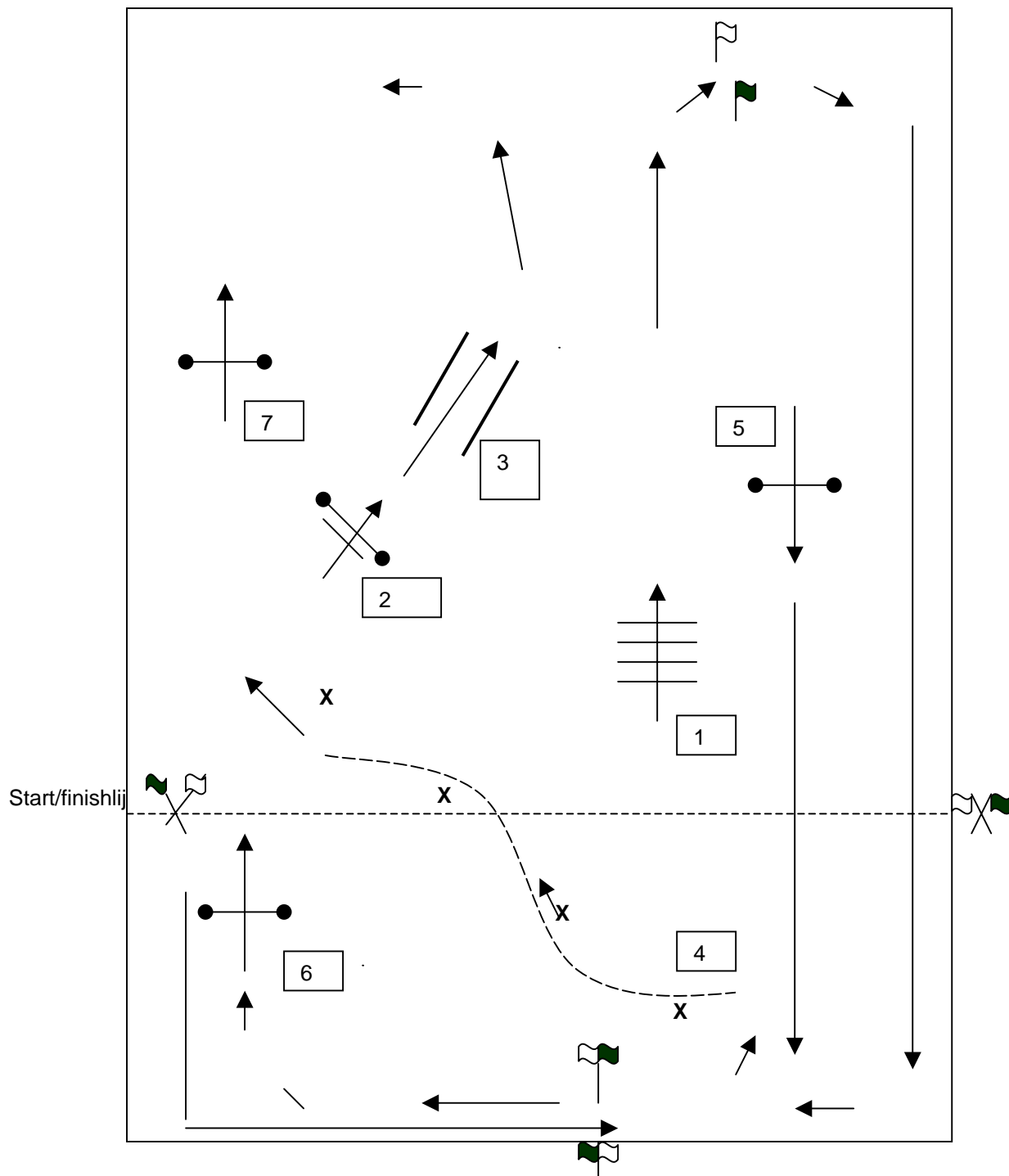
Afstand tussen hindernis 5. en hindernis 6. (steilsprong) is 19 meter.

Afstand tussen hindernis 6. en hindernis 7. (oxer) is vrij.



Bixie Vaardigheidproef AA springen

250 m per minuut



→ Verplichte lijn



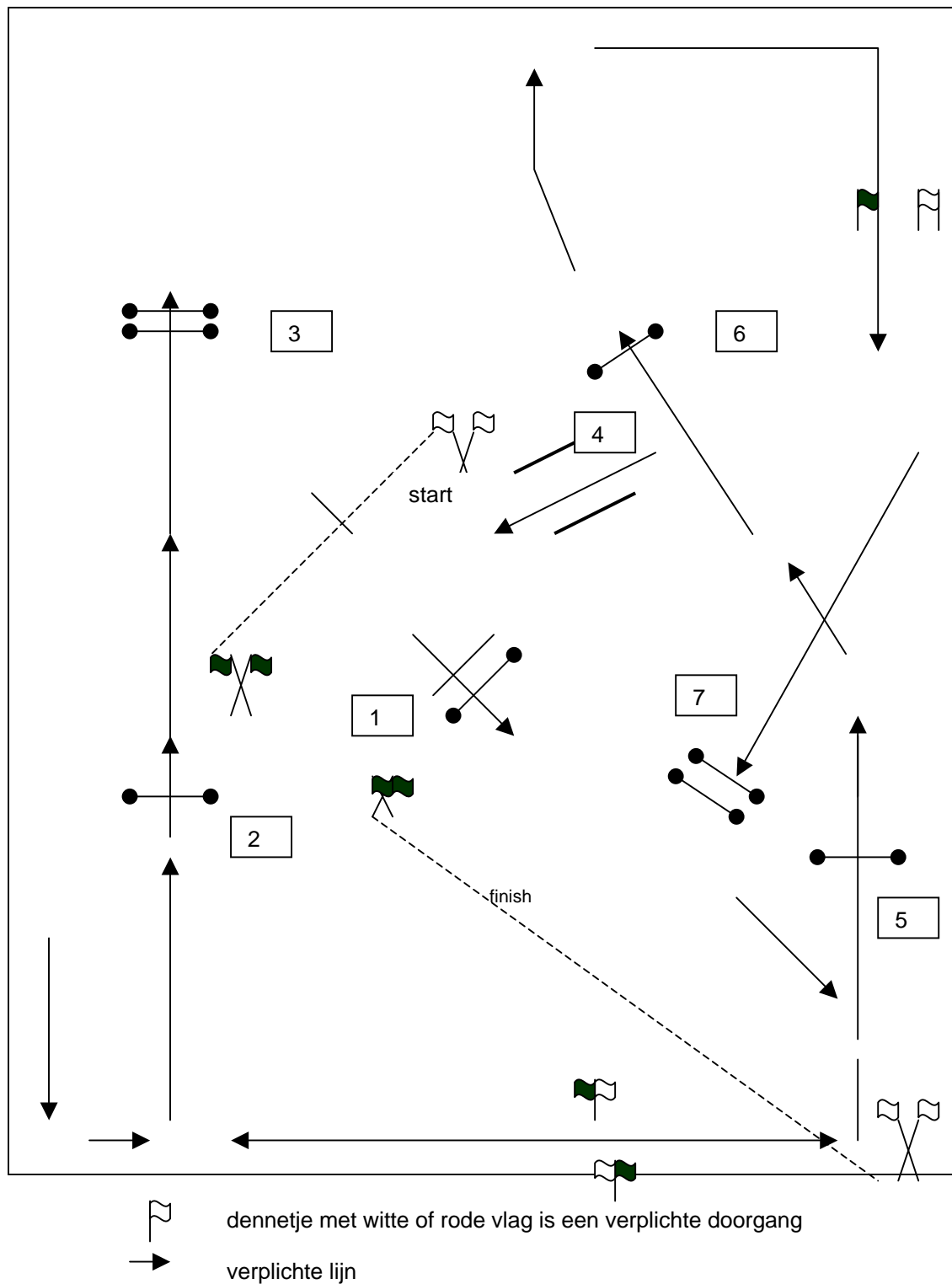
Dennetje met witte of rode vlag is verplichte doorgang.

Hindernis 7 is een facultatieve hindernis.

Vanaf hindernis 2 kunnen de hindernissen zowel vanuit draf als galop worden aangereden.

Bixie Vaardigheidsproef A springen

250 meter per minuut



Vanaf hindernis 1 kunnen de hindernissen zowel in draf als in galop worden aangereden.

# Protocol AA/A springen

Wedstrijddatum: .....  
 Plaats: ..... Klasse: .....  
 Naam ruiter/amazone: .....  
 Naam pony: ..... Categorie: .....  
 Lid van P.C.: .....

Omschrijving waardering:

Te beoordelen onderdelen:

## A. Rijstijl (Schaal 1 t/m 10)

1. houding en zit van de ruiter	..... x 2
2. Balans van de ruiter op de sprong	..... x 2
3. Op de juiste manier rijden van wendingen en lijnen	..... x 2
4. Ontspanning van de pony	.....
5. Vlijtigheid van de pony	.....
6. Gehoorzaamheid van de pony	.....
7. Verzorging van de ruiter en de pony	.....
Totaal	..... (max. 100)

Opmerkingen:

## B. Springparcours

Strafpunten op de hindernissen

1	2	3	4	5	6	7		Sub totaal	tijd	Tijd strafpunten	Totaal strafpunten

Eindresultaat:

A Beoordeling rijstijl: \_\_\_\_\_

B Strafpunten parcours: \_\_\_\_\_ -

C tijdstrafpunten: \_\_\_\_\_ -

Totaal: \_\_\_\_\_

# Ponyspelen (facultatief)

Zoals in de inleiding is vermeld zijn er een aantal ponyspelen. Hiermee zijn weinig kosten gemoeid. Uit ervaring blijkt dat verenigingen zelf beschikken over veel originele spellen die vanzelfsprekend gebruik mogen worden.

Een handig houvast voor het organiseren van ponyspelen is het boek "Spelletjes met pony's" van Franka Zeelen. Dit boek is te bestellen in de boekhandel onder vermelding van het nummer ISBN 90 5811089 3.

## Spel 1:

### Zaklopen

Benodigdheden: zakken/startlijn en finishlijn

Traject: 10 meter

Bij het startsignaal mogen de deelnemers, met de pony aan de hand, in de zak stappen. Met de pony aan de hand leggen zij vervolgens het traject af. Wie het eerste aankomt is de winnaar.

## Spel 2:

### Stap- en drafspel (estafettespel, 3 personen)

Benodigdheden: dennenbomen/startlijn en finish lijn/stokje

Traject: 25 meter

De eerste deelnemer start vanuit het midden, rijdt naar de eindlijn, geeft een stokje over aan teamgenoot 2. Deze rijdt, met het stokje in de hand, het slalom traject van dennenboompjes. Teamgenoot 2 geeft het stokje aan teamgenoot 3. Deze rijdt de slalom terug en overhandigt de eerste deelnemer het stokje en deze rijdt zo snel mogelijk naar het midden terug. Wie als eerste aankomt is de winnaar.

## Spel 3:

### Soeplepelrace

Benodigdheden: soeplepels, ballen en dennenbomen/startlijn en finishlijn

Traject: 25 meter

Het traject bestaat uit een slalom van bijvoorbeeld dennenboompjes. Met de bal op de soeplepel (in de hand) legt de deelnemer het parcours af. Wie als eerste aankomt is de winnaar.

## Spel 4:

### Evenwichtsspel

Benodigdheden: bloempotten, start en finishlijn, dennenbomen

Traject 25 meter

De deelnemers vertrekken bij het startsignaal. Het eerste deel van het traject wordt in draf afgelegd. Bij de eerste dennenboom moet worden afgestapt. Met de pony aan de hand lopen de deelnemers over de bloempotten. Vanaf de laatste bloempot moet de ruiter weer op de pony klimmen. Vervolgens aandraven, tot het keerpunt rijden en dan rechtuit naar de finish draven. Als de pony in galop gaat, moet verplicht een volte worden gereden. Wie het eerst aankomt heeft gewonnen.

## Spel 5:

### Aardappelrace (team-spel)

Benodigdheden: aardappels, manden, startlijn en finishlijn.

Traject: 25 meter

Aan iedere kant van het traject staan 3 teamleden opgesteld. Het totale team bestaat dus uit 6 personen. Bij de start mogen de deelnemers één aardappel meenemen. Halverwege gooien zij de aardappel in de mand. Vervolgens rijden zij door de eindlijn. Een teamgenoot start vervolgens vanaf deze lijn. Daarna gaat combinatie 3 van start enz. het team met de meeste aardappelen in de mand heeft gewonnen.  
Beschikbare tijd: 2 minuten

## Spel 6:

### Vlag verwisselen

Benodigdheden: tonnen, verschillende kleuren vlaggen (eenvoudig te maken met een bamboestok en een lap stof), stopwatch

Traject: in de rijbaan

Plaats tonnen met de gekleurde vlaggen bij A, B, en C. De deelnemer start vanaf X en rijdt naar de ton bij A, pakt een vlag uit de ton en rijdt vervolgens naar de ton die bij B staat. Nu is het de bedoeling om de vlag om te wisselen, de oude vlag moet in de ton worden gedaan. Met de nieuwe vlag in de hand wordt naar C gereden en ook daar moet de vlag weer verwisseld worden. De tijd stopt zodra de deelnemer weer op X is aangekomen. Wie de snelste tijd behaalt, is de winnaar.

### **Spel 7:**

#### **Kledingrace**

(behendigheids spel voor twee combinaties)

Benodigdheden: staanders, 2 broeken, 2 truien, 2 sjaals, 2 petten (zorg er voor dat de kleding zo groot is dat het makkelijk over de rijkleding kan worden aangetrokken), eventueel een stopwatch

Traject: 30 meter.

Plaats de staanders in de bak in de slalom-opstelling. Hang de kleding op de laatste staander, de eerste staander is het start- finishpunt (maak op deze manier twee identieke trajecten). De deelnemers stellen zich op bij de start. Bij het startsignaal rijden ze zo snel mogelijk door de slalom naar de laatste staander, stappen af en trekken de kleding aan. Daarna weer opstijgen en zo snel mogelijk door de slalom naar de finish rijden afstappen, de kleding uittrekken en op de staander hangen. Wie als eerste de kleding weer heeft uitgetrokken en opgehangen, heeft gewonnen. Bij meer deelnemers kan ook de tijd worden opgemeten voor het klassement. Bij het aan- en uitkleden mag de pony door een helper worden vastgehouden.

### **Spel 8:**

#### **Stoelendans**

Benodigdheden: stoelen of andere voorwerpen die als stoel dienst kunnen doen (staanders of jutezakken zijn bijvoorbeeld heel goed te gebruiken), een muziekinstallatie.

Traject: in de rijbaan

Zet de stoelen in een cirkel (één stoel minder dan het aantal deelnemers). Zo lang de muziek speelt, rijden de deelnemers om de stoelen heen. Als de muziek stopt, stappen de deelnemers af en gaan, met de pony aan de hand, zo snel mogelijk op een stoel zitten. De deelnemer die geen stoel kan vinden is af. Haal een stoel uit de cirkel en begin opnieuw. Ga net zo lang door totdat er één deelnemer over is.

### **Spel 9:**

#### **Tally Ho** (snelheidswedstrijd)

Benodigdheden: staanders (één voor iedere deelnemer)

Traject : in de rijbaan

Zet de staanders op gelijke afstand van elkaar in een grote cirkel in de rijbaan (bv. bij vier deelnemers de staanders bij A, B en C en E neerzetten, zodat de deelnemers de hoefslag kunnen volgen). Iedere deelnemer heeft 'zijn eigen' staander die voor hem of haar als start en finish dienst doet. Bij het startsignaal leggen de deelnemers het traject eerst in stap af. Als ze hun eigen staander passeren, draven ze aan en maken het rondje nog een keer. Zodra ze voor de tweede keer hun staander passeren, mogen ze aangalopperen en het laatste rondje rijden. De deelnemer die als eerste bij zijn staander terug is, heeft gewonnen. Deelnemers mogen elkaar inhalen. Het is de bedoeling dat de deelnemers het traject zo snel mogelijk afleggen, maar tijdens het stapgedeelte mag de pony niet aandraven en tijdens het draf gedeelte niet aangalopperen. Als dit wel gebeurt, dan moet de deelnemer een volte maken. Als er veel deelnemers tegelijk meedoen, is het verstandig om bij elke staander een official neer te zetten die de betreffende deelnemer in de gaten houdt.

### **Spel 10:**

#### **Duospel**

Benodigdheden: klein parcours met vier of vijf hindernissen (er kan ook een slalom in het parcours worden opgenomen), lepel, tennisbal of aardappel, start- en finishlijn, stopwatch

Traject: springparcours

Een duo bestaat uit een kind met pony en een kind zonder pony (ook leuk voor bv. broertjes, zusjes, vriendje en vriendinnetjes die geen pony hebben). Het kind zonder pony begint: met de aardappel erop in de hand moet het parcours zo snel mogelijk afgelegd worden (bijv. door onder de hindernissen door te kruipen). Zodra de finishlijn gepasseerd is mag het andere kind met de pony het parcours rijden. De tijd stopt als het de finish is gepasseerd. Voor elke fout (weigering, balkje eraf, aardappel op de grond gevallen) worden vijf strafseconden bij de tijd opgeteld,=. Het duo met de snelste tijd heeft gewonnen.

# Officials

## ***Welke officials zijn nodig voor de organisatie?***

Zowel de Bixie dressuur- als de springrubrieken worden door officiële juryleden, instructeurs of bij de regio geregistreerde Bixie-juryleden beoordeeld. Deze personen worden geselecteerd op deskundigheid en goede omgang met kinderen door de organiserende vereniging. Dressuur wordt beoordeeld door personen met affiniteit op het gebied van de dressuur. Springen wordt beoordeeld door personen met affiniteit op het gebied van het springen. Bij het springen volstaat het aantrekken van één jurylid.

Geadviseerd wordt om gebruik te maken van een officiële parcoursbouwer of 2<sup>e</sup> of 3<sup>e</sup> fase allround instructeurs. Een officiële parcoursbouwer moet zeker gerealiseerd kunnen worden wanneer de Vaardighedsrubrieken zijn opgenomen in het programma van een reguliere wedstrijd. De eisen waaraan het parcours moet voldoen staan in het hoofdstuk 'Springen' vermeld. Deze regels zorgen ervoor dat de parcoursen veilig worden en hierdoor een stimulerende werking hebben op de populariteit van de springsport.

Conform het Algemeen Wedstrijdreglement van de KNHS is het niet toegestaan dat een instructeur van de vereniging zijn of haar eigen leerlingen beoordeelt.

## ***Tips voor Bixie juryleden***

In de praktijk blijkt dat het niet makkelijk is om de Bixie Vaardigheidproeven te jureren. De te beoordelen onderdelen zijn behoorlijk uitgebreid. Toch is voor deze opzet gekozen om de deelnemers een duidelijke toelichting te kunnen geven op hun verrichting. Ter verduidelijking voor de juryleden zijn daarom enkele adviezen op een rijtje gezet.

- Probeert u kindvriendelijk op te stellen en u in te leven in de gedachtegang van de Bixie-deelnemer.
- Tracht uw woorden af te meten aan de spreektaal van de Bixie-deelnemer.
- Probeer ervoor te zorgen dat de jonge deelnemers een positieve ervaring opdoen.
- Kinderen die nerveus zijn kunt u na of tijdens het groeten toespreken. Hierdoor stelt u het kind op zijn/haar gemak.
- Geef de Bixie Vaardigheidspoeven is het toegestaan (niet verplicht) om na afloop van de dressuurproef of het springparcours een mondelinge toelichting te geven. Het advies is om met de kinderen een positief praatje te houden waarmee de kinderen iets kunnen. Probeer negatieve punten opbouwend over te brengen. Het is de bedoeling dat het kind met een goed gevoel de ring verlaat.
- Mocht u commentaar hebben op de verzorging van de ruiter en de pony, houdt u er dan rekening mee dat deze jonge kinderen (nog) niet verantwoordelijk zijn voor het harnachement en verzorging. U kunt in dit geval beter de ouders of begeleider van het betreffende kind aanspreken.

## ***Praktijkvoorbeelden***

- Het is niet de bedoeling dat u minpunten aanrekent voor het niet dragen van handschoenen. U kunt uitleggen dat het netter staat ze wel te dragen. U kunt wel de opmerking plaatsen dat het in de reguliere wedstrijd sport verplicht is om handschoenen te dragen.
- Bij lichtrijden op 'het verkeerde been' is het niet de bedoeling dat u hiervoor minpunten aanrekent. U kunt het wel noteren op de dressuurprotocol of het persoonlijk aan het kind vertellen.
- Bij een fout in de programma van het dressuurproefje is niet de bedoeling dat u hiervoor minpunten aanrekent.
- Het is niet de bedoeling dat u minpunten aanrekent voor rijden buiten de ring. U kunt beter een lagere beoordeling geven over dat onderdeel van de dressuurproef waarbij het kind buiten de ring rijdt.



# Begeleiders

## ***Tien tips voor het voorlezen van een Bixie Vaardigheidsproef***

Als u voor het eerst een dressuurproef gaat voorlezen, is een goede voorbereiding belangrijk. Goed voorlezen vereist enige oefening. Deze tips helpen u op weg.

1. Oefen de proef enkele malen thuis of in de manege (eventueel met hulp van een deskundige).
2. Zorg ervoor dat u de plaats van de letters in de rijbaan kent.
3. Zorg dat u het reglement kent.
4. Controleer de ruiter en de pony voordat de combinatie in de ring verschijnt (zit de singel strak genoeg, is de kleding in orde, zijn (eventuele) peesbeschermers of bandages verwijderd, enz.).
5. Begin pas als de jury dat aangeeft.
6. Spreek duidelijk, langzaam en met luide stem.
7. Maak een gewoonte van om alle onderdelen tweemaal achtereen voor te lezen. Dit maakt het voor de ruiter makkelijker.
8. Hou u aan de tekst, alleen in de klasse AA mag u aanwijzingen geven. Let op: in de overige klassen is het geven van aanwijzingen niet toegestaan.
9. Concentreert u zich op het voorlezen en laat u niet afleiden.
10. Het onderdeel 'in vrije stap de rijbaan verlaten' is het laatste punt dat voorgelezen moet worden. De punten die daarna volgen (houding en zit van de ruiter, verzorging van het geheel, enz.) zijn ter beoordeling van de jury, maar hoeven niet voorgelezen te worden.

