

TRAIL: EEN GESCHIKTE DISCIPLINE VOOR WANDELUITRITERS

Trail is één van de vele disciplines van de Amerikaanse rijkunst. Reining, met zijn spectaculaire sliding stops en razendsnelle spins, is veruit de meest gekende en populairste discipline. In reining is snelheid belangrijk. In trail ook, zij het dan veel rustiger en beheerster.

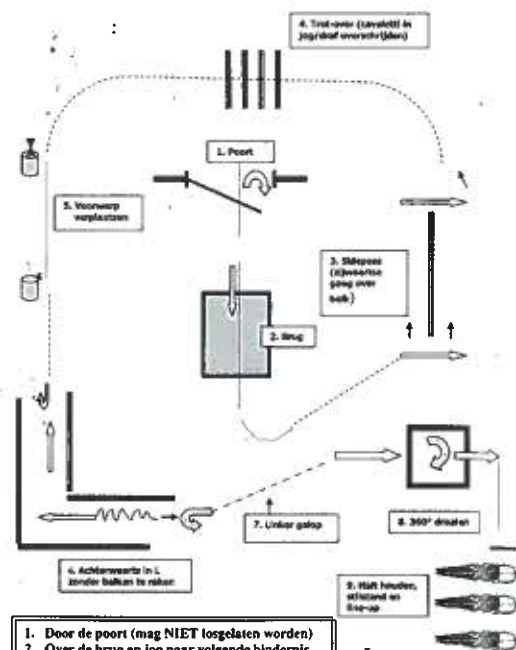
Trail verwijst naar het spoor dat ruiters volgen in de vrije natuur en de hindernissen die ze daarbij kunnen tegenkomen. Om deze te overwinnen is er rust en precisie nodig. Een goede band tussen ruiter en paard is essentieel om een 'trail pattern' tot een goed einde te kunnen brengen. Het paard moet reageren op de fijne hulpen van de ruiter maar ook de ruiter moet zijn paard goed aanvoelen. Om de 4 voeten apart te kunnen aansturen moet je uiteraard ook weten waar welke voet zich op elk ogenblik bevindt.

In mijn 4-jarige opleiding tot instructeur en trainer werd de nadruk op reining gelegd. Toch ben ik altijd meer aangetrokken geweest tot trail en heb ik mij daarin gespecialiseerd.

Ik heb nooit eerder stilgestaan bij de vraag waarom. Maar als ik zo overloop wat trailpaarden moeten doen en kunnen kom ik automatisch bij het ideale wandelpaard uit!

Trailpaarden moeten heel rustige en comfortabele gangen hebben, goed stoppen, soepel geduldig en atletisch zijn. Ze hebben veel vertrouwen in hun ruiter en gaan overal zonder twijfel over, door en tussen. Ze hebben een goede 'bodycontrol' zodat je je probleemloos uit elke hachelijke situatie kunt navigeren.

Als je een trail pattern gemakkelijk tot



1. Door de poort (mag NIET torgelaten worden)
2. Over de brug en jog naar volgende hindernis
3. Zijwaarts (sidepass) in stap over de balk
4. Jog en "trot-over" tot volgende hindernis
5. Verplaatsen van een voorwerp in stap
6. Achterwaarts gaan in L-vorm
7. Linker galop tot vierkant
8. In vierkant stappen en 360° draaien naar rechts zonder de balken te raken
9. Halt houden, stilstand en line-up met andere

een goed einde kan brengen ben je vrij zeker dat je een wandeling met je paard, op een zeer uitdagend terrein, ook gaat aankunnen.

De hindernissen op volgende aspecten:

Een proef noemen we een pattern en een trail pattern is altijd anders. De jury, die de deelnemers beoordeelt, stelt op voorhand een pattern samen die men van buiten moet leren. Dit pattern is ten laatste een uur voor je class start beschikbaar. Op grote wedstrijden is het gebruikelijk dat het pattern enkele dagen op voorhand te raadplegen is.

Een trail pattern bestaat uit minimum 6 hindernissen waarvan 3 steeds dezelfde



zijn. Er zal steeds een poort zijn, minimum 4 balken die je in een voorgeschreven gang moet nemen en het achteruitgaan. De overige hindernissen kan de jury vrij kiezen uit een lijst.

Om correct door een poort te kunnen gaan moeten we recht achteruit kunnen gaan, schouders verzetten, achterhand verzetten en een zijgang perfect beheersen. Dit allemaal met één hand op de teugels want met de andere hand openen we de poort die we niet mogen loslaten tot ze terug gesloten is.

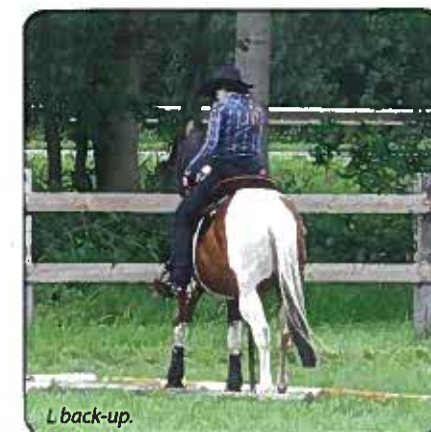
Bij de poort komt het best tot uiting hoeveel bodycontrol je hebt en hoe gehoorzaam je paard is. Voor de meeste beginnende trailruiters is de poort dan ook de grootste uitdaging!

Balken kunnen 'walk overs' zijn, 'jog overs' of 'lope overs'. We nemen ze dus in stap, draf of galop. Deze kunnen op een rechte lijn liggen maar evengoed op een cirkel of zigzag.

Bij walk overs kan je ongeveer 2 voeten (feet) tussen de balken meten (ik heb maatje 39 ;-)), in jog 3 tot 4 voeten en in galop 6 voeten.

Liggen de drafbalken op 8 voet van elkaar dan zal je paard tussen elke balk 2 stappen moeten zetten. De meest voorkomende fouten zijn hier het aantikken van de balken, een onregelmatig aantal passen tussen de balken en, in walk overs, het overslaan van een balk.

De 'backup' of het achteruitgaan is het derde verplichte onderdeel. Je zal achteruit moeten gaan tussen balken of kegels. De balken kunnen recht liggen (beginners) maar evengoed in een L, V, U of andere vorm. De jury kan ook vragen om zigzag



tussen kegels achteruit te gaan. De overige hindernissen waaruit de jury kan kiezen zijn een waterdoorgang, jas aan- en uitdoen, mailbox openen, voorwerp verplaatsen, een slangenvolte, een brug, sidepass en draaien in een vierkant. In werkelijkheid komen de eerste 4 hindernissen weinig voor.

De slangenvolte ofwel het zigzag tussen kegels rijden in stap of draf was dit jaar zeer populair in patterns. Om deze zo goed mogelijk te kunnen rijden blijven we dicht bij de kegels, zo recht mogelijk en gaan we de voorhand van het paard telkens 45° verzetten.



Nuttige links

www.prab.be
www.bqha.be
www.istrainingstable.be

Het nemen van een houten brug vinden we terug in haast elk trail pattern ook al is de brug geen verplicht onderdeel. De brug moet steeds in stap en op een veilige manier overschreden worden.

De sidepass is de zijgang die we voor, over of tussen balken uitvoeren. Het meest voorkomende is 1 rechte balk of 2 balken in een L vorm gelegd waarbij de voorbenen van het paard voor de balk blijven en de achterbenen achter de balk.

Het vierkant wordt gemaakt door 4 balken en eens het paard met alle voeten in het vierkant staat moet het draaien in de voorgeschreven richting door een zeer kleine cirkel te maken waarbij het niet uit het vierkant stapt of een balk aantikt. Het meest voorkomende is een wending van 360° dus volledig rond maar er kan evengoed 270° of 450° gevraagd worden. Tussen de hindernissen worden ook de gangen voorgeschreven en beoordeeld.

