

Zasady rozgrywania konkursu pony games

Przejazd z prowadzeniem

1. Przejazdy z prowadzeniem przez osobę towarzyszącą (trenera lub rodzica) nie są objęte punktacją.
2. Celem przejazdu z prowadzeniem jest po prostu przebycie trasy i wykonanie zadań, ewentualnie oswojenie konia z przeszkodami, jeżeli zawodnik startujący później w przejeździe samodzielnym uzna to za potrzebne.
3. Przy odpowiednio ustawionej trasie dopuszcza się „wypuszczenie” na trasę kilku zawodników.
4. Ze względów bezpieczeństwa osoba prowadząca powinna trzymać konia za wodze lub na krótkim uwiązaniu. Zdecydowanie nie zaleca się używania w tym celu lonży.
5. Zawodnik bezwzględnie musi mieć na głowie prawidłowo zapięty kask.
6. Ponieważ przejazdy z prowadzeniem dedykowane są najmłodszym uczestnikom, zaleca się dokonanie dekoracji flot's natychmiast po ukończonym przejeździe.

Przejazd samodzielnny

1. Konkurs na dokładność.
2. W konkursach obowiązuje czas maksymalny określony przez organizatora (zależny od ustawienia przeszkód oraz długości trasy). Czas mierzony jest od sygnału rozpoczynającego pierwsze zadanie. Czas zatrzymywany jest na linii mety.
3. Przejazd objęty jest punktacją.
Każdą przeszkodę należy pokonać prawidłowo. Za błąd naliczany jest 1 punkt karny za każdy człon przeszkody.
Błędem jest:
 - Pominięcie członu przeszkody wielocłonowej (slalom, koło przez bramki lub przez drągi)
 - Przejechanie cavaletti galopem lub stępem (błąd za każdy drąg)
 - Nie wzięcie piłki lub nie trafienie piłką
 - Strącenie linki
 - Okrążenie pętli ósemki w niewłaściwej kolejności lub z niewłaściwej strony
 - Przekroczenie normy czasu: za każde 4 sekundy - 1 punkt karny
 - Niedozwolony chód, na przykład galop na slalomie.Błędem nie jest
 - Zawrót na źle pokonany człon przeszkody w celu ponownego pokonania go
 - Dodatkowa pętla na trasie
4. Upadek podczas przejazdu powoduje eliminację oraz konieczność udania się do karetki obecnej na zawodach i uzyskania zgody na dalszy start.
5. Można dopuścić pomoc trenera w pokonywaniu trasy w dowolnym momencie, ale za każdą pomoc naliczane są takie same punkty, jak za błąd na przeszkodzie.
6. Wyniki: Najwyżej klasyfikowane są przejazdy z najniższą liczbą punktów karnych.

7. Wykaz przeszkód, poniżej.

Wykaz przeszkód

Celem poniższego opisu jest dbałość o **bezpieczeństwo** podczas konkursu pony games. Należy traktować ten wykaz jako **zalecenia** do zbudowania przeszkód oraz ich sędziowania.

Zalecana liczba przeszkód: 6-10.

Kolejność przeszkód dowolna.

Kolorami oznaczone są chody dozwolone w danym zadaniu: **step**, **kłus**, **galop**

1. Slalom

SK Slalom z 5-6-7 pachołków w odległości 6-8 m do pokonania, jak sama nazwa wskazuje slalodem.

Wykonanie zadania

Pachołki należy omijać na zmianę, raz z prawej, raz z lewej strony.

Pominięcie któregoś pachołka traktowane jest jako błąd.

Rozpoczęcie slalomu ze złej strony, to znaczy objechanie pierwszego pachołka z niewłaściwej strony, może spowodować naliczenie punktów karnych za wszystkie.

Maksymalna liczba punktów karnych

Równa liczbie pachołków slalomu

Uwagi techniczne

Należy wyraźnie zaznaczyć, z której strony ma być pokonany pierwszy pachołek, tak by ocena wykonania zadania była jednoznaczna.

Pachołki można zastąpić na przykład stojakami od przeszkód bez kłódek lub tyczkami padokowymi.



2. Piłka z wiaderka

SKG Zadanie polega na wyjęciu z wiadra piłeczki wielkości piłki tenisowej.

Wykonanie zadania

Należy podjechać do wiaderka dowolnym chodem, dopuszczalne zatrzymanie, i wyjąć piłkę.

Wodze w jednej ręce, piłka w drugiej.

Przypadkowe wyrzucenie z wiaderka innych piłek nie jest błędem.

Wzięcie dwóch piłek nie jest błędem.

Nie wzięcie piłki za pierwszym razem traktowane jest jako błąd.

Jeżeli piłki nie uda się wziąć za pierwszym razem, przysługują jeszcze 2 próby, za które nie są naliczane punkty karne. Przy trzecim podejściu zalecana jest pomoc trenera, gdyż punkt błąd jest już naliczony, a nie wzięcie piłki w ogóle oznacza błąd także w późniejszym zadaniu wrzucenia piłki do wiaderka.



Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za niewzięcie piłki za pierwszym razem.

Uwagi techniczne

Wiaderko musi być umocowane do stojaka, płotu lub innego stabilnego elementu na wysokości mniej więcej barku dziecka siedzącego na kucyku grupy A. Nie powinno się chybotać. Powinno być stosunkowo płytkie, tak by umożliwić łatwe sięgnięcie do piłek. Rączka wiaderka nie może zwisać od strony zewnętrznej, tak by nie można było o nią zaczepić ubraniem lub strzemieniem. Można wykorzystać piłki tenisowe, gąbkowe albo plastikowe, jakimi wypełnia się baseny w halach zabaw.

3. Piłka do wiaderka

SKG Zadanie polega wrzuceniu piłeczki do wiadra.

Wykonanie zadania

Należy podjechać do wiaderka dowolnym chodem, dopuszczalne zatrzymanie, i włożyć lub wrzucić piłkę.

Wodze w jednej ręce, piłka w drugiej. Rzucanie piłką ręką trzymającą wodze traktowane jest jako błąd.

Odbicie piłki od dna lub brzegu wiaderka traktowane jest jako błąd.

Przysługuje tylko jedna próba i zadania nie można poprawić.



Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za nieumieszczenie piłki w wiaderku.

Uwagi techniczne

Podobnie, jak w zadaniu Piłka z wiaderka, przy czym wiaderko może być głębsze.

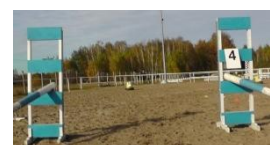
Pomiędzy wzięciem piłki z wiaderka, a wrzuceniem piłki do wiaderka mogą być inne zadania. Na przykład w sekwencji „Wziąć piłkę z wiaderka, pokonać bramkę lub cavaletti z wozkami w jednej ręce, a piłką w drugiej, potem wrzucić piłkę do wiaderka”.

4. Bramka

SKG Zadanie polega na przejechaniu we właściwym kierunku między dwoma elementami wyznaczającymi bramkę.

Wykonanie zadania

Bramkę traktujemy, jak przejazd obowiązkowy w WKKW. Nie można jej ominąć i pojechać dalej. Nietrafienie w bramkę powoduje naliczenie punktu karnego i zobowiązuje zawodnika do zawrócenia i poprawienia. Za kolejne próby nie są naliczane punkty karne.



Maksymalna liczba punktów karnych

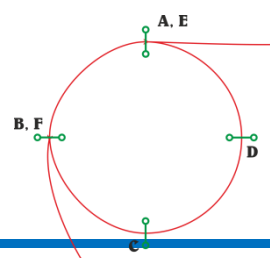
1 punkt za nietrafienie w bramkę za pierwszym razem.

Uwagi techniczne

Elementami wyznaczającymi bramkę mogą być pachołki albo stojaki od przeszkód. Szerokość bramki musi zapewnić bezpieczne przejście konia.

5. Koło przez bramki

SKG Przeszkoda wielocłonowa, polegająca na przejechaniu po kole o średnicy 16-20m przez kilka punktów wyznaczonych pachołkami lub 4 drągi leżące na ziemi na kole.



Wykonanie zadania

Przeszkodę można pokonać dowolnym chodem. Kolejne elementy należy pokonać we właściwej kolejności. Na załączonej ilustracji na kole jest 6 elementów od A do F.

W przypadku nietrafienia w któryś element przeszkody, zawodnik może zawrócić i poprawić ten element bez straty punktu. Nietrafienie w bramkę lub drąg po raz drugi powoduje naliczenie punktu karnego. Nietrafienie i pominięcie elementu powoduje naliczenie punktu karnego za ten element. Za jeden element można naliczyć maksymalnie jeden punkt karny. Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka bramki nie jest błędem.

Maksymalna liczba punktów karnych

Liczba członów przeszkody. Za jeden element można naliczyć maksymalnie jeden punkt karny.

Uwagi techniczne

Na kole można ustawić 4 drągi leżące na ziemi albo bramki zrobione z pachołków, klocek lub stojaków od przeszkód ze zdjętymi kłódkami.

Przewrócenie pachołka ograniczającego bramkę nie jest błędem z uwagi na prawo do poprawienia. Nie ma technicznej możliwości ustawienia go na miejscu przed ponownym najazdem zawodnika. Pachołki można poprawić dopiero po opuszczeniu przeszkody przez zawodnika.

Należy wyraźnie zaznaczyć, na którym elemencie koło się zaczyna, a na którym kończy. Elementów może być 5 lub więcej, jak na załączonym rysunku.

6. Linka



Przeszkoda polega na przejechaniu pod linką zawieszoną na stojakach.

Wykonanie zadania

Wysokość linki dobrana jest tak, by zawodnik musiał się schylić lub położyć na szyi konia.

W przypadku niewcelowania w bramkę, zawodnik musi zawrócić i ponowić próbę. Przysługują 3 próby wykonania zadania.

Punkt karny naliczany jest za strącenie linki lub pominięcie przeszkody jako rezygnacji z poprawienia lub po 3 nieudanych próbach pokonania przeszkody.



Maksymalna liczba punktów karnych

1 punkt za strącenie linki.

Uwagi techniczne

Linka musi spadać przy potrąceniu w obu kierunkach – nie tylko ze względu na punktację, ale przede wszystkim ze względu na bezpieczeństwo (zawodnik może omyłkowo przejechać pod prąd).

Materiał: Linka musi być wykonana z lekkiego i miękkiego materiału. Można wykorzystać ostonki na rury ciepłej wody kupione w sklepie budowlanym (4 zł za 3 m piankę) lub tzw makaron, jakiego używa się na basenach.

Długość linki: Maksymalnie 3 m (długa linka lekko naciągnięta drży na wietrze); minimalna długość, taka, by koń mógł swobodnie przejść między słupkami podtrzymującymi.

Mocowanie: W żadnym wypadku linka nie może być zamocowana na stałe. Najlepiej sprawdza się zaczepienie gumki kończącej linkę o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków. Można zapinać linkę na rzepy zaczepione o sam brzeg (żeby lekkie potrącenie rozpiętało rzep) lub na magnesy. Jednak to



rozwiązanie nie sprawdza się przy wietrze.

Niedopuszczalne jest stosowanie: sznurka, gumy, linek taterniczych, a w żadnym razie nie wolno wieszać drągów do przeszkód na górnych kłódkach.

7. Cavaletti

K Przeszkoda polega na przejechaniu przez 3-5 drągów leżących na ziemi.

Wykonanie zadania

Cavaletti można pokonać w kłusie. Pokonanie drągów w stępie lub galopie powoduje naliczenie punktu karnego za każdy nieprawidłowo pokonany drąg.



Maksymalna liczba punktów karnych

Liczba drągów cavaletti minus 1. Dodatkowy krok w cavaletti nie jest traktowany jako błąd z uwagi na różny rozmiar kuców.

Uwagi techniczne

Ponieważ przeszkoda dedykowana mało doświadczonym jeźdźcom, drągi muszą leżeć na ziemi, mogą być to drągi „miękkie” oraz zaleca się ustawienie elementów naprowadzających.

8. Ósemka

SK Zadanie inspirowane beczkami reiningowymi. Polega na wykonaniu ósemki wokół dwóch elementów.

Wykonanie zadania

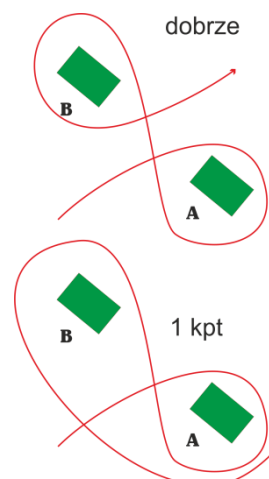
Kolejność wykonania pętli wokół elementu A i B oraz kierunek pokonania przeszkody są istotne.

Zadanie wykonuje się w kłusie, ewentualnie stępie. Podgalopowanie 3-4 kroków nie jest błędem pod warunkiem, że nie zawiera ani jednego skoku galopu na złą nogę. Decyzja w tym przypadku należy do sędziego.

Za wykonanie najpierw pętli B, potem A naliczany jest 1 punkt karty.

Wjechanie w przeszkodę z niewłaściwej strony powoduje konieczność poprawienia całości.

Niedomknięcie pętli powoduje naliczenie punktu karnego.



Maksymalna liczba punktów karnych

2 punkty za nieprawidłowe wykonanie pętli A i B.

Uwagi techniczne

Elementami ósemki mogą być beczki, stojaki do przeszkód, pachołki lub inne elementy. Ważne jest wyraźne zaznaczenie, z której strony ma być najazd i jaka jest kolejność pętli A i B.

Elementy należy ustawić w dużej odległości (minimum 16 metrów) lub w inny sposób zadbać, by zawodnik nie kręcił małych kótek, niezalecanych przy tym poziomie wyszkolenia konia i jeźdźca.

