



Poradnik rozgrywania konkursów nieklasycznych

Cele

Celem konkursów nieklasycznych jest stworzenie zawodnikom możliwości uczestnictwa w zawodach w formie zabawy sprawnościowej lub zaprezentowania umiejętności konia i zawodnika w zakresie nie objętym przepisami klasycznych konkurencji. Konkursy powinny odznaczać się niskim stopniem trudności, być przyjazne w wykonaniu. Zasady uczestnictwa i punktacji powinny być określone jasno i być bezwzględnie stosowane. Należy położyć szczególny nacisk na bezpieczeństwo uczestników: prawidłowo zapięty kask, bezpieczną budowę przeszkód.

Konkursy powinny być rozgrywane zgodnie z [Wytycznymi dla Organizatorów zawodów Towarzyskich i Nieklasycznych autoryzowanych przez W-MZJ](#). Konkursy nieklasyczne powinny być dokładnie opisane w propozycjach zatwierdzonych przez Kolegium Sędziów WZJ.

Poradnik w wersji PDF dostępny na stronie mtj.waw.pl > Konkursy nieklasyczne

Zawartość

Cele.....	1
Rodzaje konkursów – definicje	4
Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne	4
Próba Caprillego.....	4
Ślepy parkur	4
Konkurs zabawowy ze skokami.....	4
Pony games	4
Rodzaje konkursów – zasady rozgrywania	6
Programy ujeżdżeniowe w stępie i kłusie.....	6
Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne	7
Próba Caprillego	7
Ślepy parkur.....	10
Konkurs zabawowy ze skokami	12
Pony games	13
Pony games z asystą.....	15
Konkurs na dokładność	16
Konkurs na styl	18
Budowa przeszkód.....	20
Przeszkody proste	20
Bramka	20
Cavaletti	21
Linka	22
Piłka z wiaderka	24
Piłka do wiaderka.....	24
Zapinki	26



Weź przedmiot	27
Odstaw przedmiot	27
Koło wokół pachołków	28
Rzeka.....	29
Młynek	29
Rozdroże	30
Ogon lisa	31
Przeszkody wieloczołnowe.....	32
Slalom	32
Berek	33
Zegar (słoneczko/koło) przez drągi	34
Ósemka	35
Pawie oczko	36
Przykłady tras	37
na czworoboku 20x40	38
na małym placu 30x40	40
na dużym placu 40x50	42
na dużym placu 40x50	44
na dużym placu 30x80	46
Ściągawka dla sędziego w PG i ŚP	48

Rodzaje konkursów – definicje

Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne

Programy ujeżdżeniowe przeznaczone w szczególności dla początkujących zawodników, na przykład w stępie i klusie, oraz spoza listy oficjalnych programów PZJ.

Próba Caprillego

Rozgrywany na czworoboku program ujeżdżeniowy z małymi przeszkodami sędziowany według arkusza ocen.

Ślepy parkur

Parkur skokowy „wysokości drąga” o niskim stopniu trudności, na którym poszczególne przeszkody mają drągi zdjęte lub położone na ziemi.

Konkurs zabawowy ze skokami

Konkurs skokowy o niskim stopniu trudności opisany w Regulaminie DiM Artykuł 22.

Pony games

Tor przeszkód sprawnościowych o różnym stopniu trudności.

Pony games z asystą

Przeznaczony dla najmłodszych uczestników. Tor przeszkód-zadań pokonany przez dziecko na kucu prowadzonym na uwiązanie przez osobę dorosłą. Celem takiego konkursu jest pokonanie trasy bez rywalizacji. Bez pomiaru czasu i bez punktacji.

Konkurs na dokładność

Konkursy na poziomie od odznaki Jeźdź Konno PZJ. Do pokonania samodzielnie z dozwoloną pomocą zewnętrzną. Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie. Dozwolone 3 podejścia do każdego zadania. Punkty bonifikacyjne za wykonanie zadań. Czas nie ma wpływu na klasyfikację. Nie ma przeszkód skokowych.



Konkurs na styl

Konkursy na poziomie od Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ. Do pokonania samodzielnie bez możliwości pomocy zewnętrznej. Celem przejazdu jest pokonanie przeszkód na trasie w określonym chodzie i dosiadzie. Punkty bonifikacyjne za wykonanie zadań. Dodatkowe punkty bonifikacyjne za pokonanie przeszkody w odpowiednim chodzie, na przykład: slalom kłusie ćwiczebnym, koło przez drągi w galopie, cavaletti w kłusie w pólśiadzie. Czas ma wpływ na wynik. Dozwolone są niskie pojedyncze przeszkody skokowe między innymi zadaniami.

Rodzaje konkursów – zasady rozgrywania

Programy ujeżdżeniowe w stępie i kłusie



Program ujeżdżeniowy w stępie i kłusie przeznaczony dla zawodników początkujących. Ma strukturę podobną do programów ujeżdżeniowych PZJ.

Dozwolone chody: stęp, kłus, zatrzymanie. Dosiad: pełny siad, półsiad, kłus anglezowany – wyraźnie określone dla poszczególnych ruchów. Dozwolone wypinacze.

Stopień trudności

Programy przeznaczone dla osób nie gotowych jeszcze do zaprezentowania figur ujeżdżeniowych w galopie. Sprawdza poprawność dosiadu i stosowania pomocy w stępie oraz kłusie.

Czas

Szacunkowy czas przejazdu podany w arkuszu ocen ma charakter informacyjny.

Punktacja

Zgodnie z arkuszem ocen. Poszczególne ruchy oceniane w skali od 0 o 10 z dokładnością do 0,5 punktu. Poszczególne ruchy lub oceny ogólne mogą mieć mnożniki. Wynik końcowy podawany w procentach z dokładnością do tysięcznych części procenta.

Klasyfikacja

Za najlepszy uważany jest najwyższy wynik procentowy. W przypadku identycznego wyniku procentowego o zajęтым miejscu decyduje suma punktów ocen ogólnych. W przypadku równej liczby punktów w ocenach ogólnych zawodnicy zajmują miejsce ex-aequo.

Pomoc zewnętrzną

Dozwolone jest czytanie programu za zgodą sędziego prowadzącego konkurs. Konkurs nie jest przeznaczony do pokonywania z asystą.

Przykłady

- [A-Debiuty-1](#)  Program w stępie i kłusie autorstwa pani Doroty Stokowskiej dla [Klub Jeździecki Podkowa Leśna](#).
- [A-Debiuty-2-KSJ](#)  Program opracowany dla [Kampinoskich Spotkań Jeździeckich](#)



- [H-1b-druz-2013](#)  To przykład programu paraucjeżdżeniowego. Program w stępie i kłusie. Program odznacza się dużym stopniem trudności.

Programy ujeżdżeniowe nieklasyczne

Do tej kategorii można także zaliczyć programy nie będące już oficjalnymi programami PZJ:

- Wycofany program [L-2 2013](#)  albo [P-11 2002](#)  i [P-12 2002](#)  (kadryle). Ponieważ program wymaga prowadzenia konia w galopie, do konkursu powinni być dopuszczeni zawodnicy posiadający przynajmniej odznakę PZJ Jeźdź Konno.
- Bogate źródło rozmaitych programów można znaleźć na stronie [Online Dressage International:](https://www.onlinedressageinternational.com/)
<https://www.onlinedressageinternational.com/>.

Próba Caprillego

Rozgrywany na czworoboku program ujeżdżeniowy z małymi przeszkodami rozgrywany według arkuszy ocen.

Stopień trudności

Programy o zróżnicowanym stopniu trudności od stęp-kłus z niską kopertą i dozwolonym zagalopowaniem do bardzo trudnych technicznie programów wymagających umiejętności ujeżdżeniowych i skokowych.

Czas

Szacunkowy czas przejazdu powinien być podany w arkuszu ocen. Nie ma normy czasu, a czas przejazdu podany na arkuszu ma charakter informacyjny.

Punktacja

Zgodnie z arkuszem ocen. Poszczególne ruchy oceniane w skali od 0 o 10 z dokładnością do 0,5 punktu. poszczególne ruchy lub oceny ogólne mogą mieć mnożniki. Wynik końcowy podawany w procentach z dokładnością do tysięcznych części procenta.

Klasyfikacja

Za najlepszy uważany jest najwyższy wynik procentowy. W przypadku identycznego wyniku procentowego o zajęтым miejscu decyduje suma

punktów ocen ogólnych. W przypadku równej liczby punktów w ocenach ogólnych zawodnicy zajmują miejsce ex-aequo.

Pomoc zewnętrzna

Dozwolone jest czytanie programu za zgodą sędziego prowadzącego konkurs. Konkurs nie jest przeznaczony do pokonywania z asystą. (Wyjątkiem może być Cap-40-LL-1 wys. do 30 cm do pokonania na kucu z asystą osoby dorosłej).

Uwagi techniczne

Opis trasy i sposobu jej pokonania jest zawarty w arkuszu ocen, który powinien stanowić załącznik do propozycji zawodów. Arkusz zawiera rysunek trasy oraz usytuowania przeszkód niezbędny do prawidłowego przygotowania czworoboku oraz pomocny dla zawodnika.

Szranki i literki, jak w ujeżdżeniu.

Stojaki do przeszkód wąskie. Drągi 2,5 m, jeśli są dostępne. Jeśli w programie są kawaletki, to drągi leżą na ziemi na szerokość dostosowaną do wielkości konia lub kuca.

Strącenie przeszkody podczas przejazdu może spowodować (decyzją sędziego prowadzącego konkurs) zatrzymanie przejazdu i poprawienie przeszkody, jeżeli ta ma być skakana ponownie w tym przejeździe lub jeżeli będzie wpływała na dalszy przebieg przejazdu.

Przykłady

Nazwy programów zaczynają się przedrostkiem Cap-, po czym następuje liczba 40 lub 60 oznaczająca wielkość czworoboku, następnie literowe oznaczenie stopnia trudności, a na koniec numer programu.

- [Cap-40-LL-1](#)  Program dla jeźdźcy rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu.
Pojedyncze dwa skoki z kłusa. Nie zawiera galopu.
Stopień trudności na poziomie odznaki PZJ Jeźdź Konno.
- [Cap-40-LL-2](#)  Program dla jeźdźcy rozpoczynającego przygodę ze skokami na doświadczonym koniu lub dla młodego konia.
Niskie cavaletti w kłusie. Najazd na niskie krzyżaki z kłusa. Po przeszkodzie galop i koło w galopie.
Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki PZJ.
- [Cap-40-LL-3](#)  Najtrudniejszy spośród programów Cap-LL.
Najazdy na kopertę na kole z kłusa i z galopu. Na wyższą stacjonatę najazd z galopu. Wymaga lądowania na tę samą

nogę.

Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki PZJ.

- [Cap-40-LL-4](#)  Program o średnim stopniu trudności. Rysunek powtarza się najpierw w kłusie, potem w galopie. Niskie cavaletti w kłusie. Lądowanie na dowolną nogę. Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki PZJ.
- [Cap-60-L-1](#) 5 skoków z kłusa i z galopu na przekątnej, linii ćwiartkowej i z połowy wolty 15 m. Dozwolone zagalopowania przed przeszkodą. Lądowanie na dowolną nogę.
- [Cap-40-L-2](#) Wolty 10 m w kłusie. Lądowanie na tę samą nogę. Stacjonata oraz szereg na skok-wyskok i 2 foule na linii ćwiartkowej.
- [Cap-60-L-3](#) Prosty w rysunku, wszystkie przeszkody w galopie. Szereg ćwiczebny i szereg stacjonata-okser na długich ścianach.
- [Cap-60-P-1](#) Na tych samych przeszkodach, co Cap-60-L-1. Zawiera: wydłużenie kroku w kłusie i galopie, najazd na kopertę z ustępowania od łydki na linię ćwiartkową.
- [Cap-40-P-2](#) 4 przeszkody, 6 skoków. Dwie stacjonaty i szereg na 2 foule. Lądowanie na właściwa nogę.
- [Cap-40-P-3](#) Taki sam, jak Cap-40-P-4, tylko uproszczony. Bez cofania po zatrzymaniu.
- [Cap-40-P-4](#) Choć wygląda na skomplikowany, jest logiczny: Najazd na pojedynczą przeszkodę. Najazd na dwie przeszkody po łuku. Najazd na linię. Potem zmiana kierunku stępem swobodnym i to samo w drugą stronę. Przed najazdami koło 10 m w kłusie ćwiczebnym i zagalopowanie. Po dwóch przeszkodach koło 20 m w galopie. Wydłużenie kroku w kłusie. Zatrzymania i cofania.

Ślepy parkur



Parkur, na którym poszczególne przeszkody mają:

- zdjęte drągi i są bramkami do przejechania,
- pojedynczy drąg ułożony w świetle przeszkody,
- w świetle przeszkody ułożone cavaletti na kłus.

Celem konkursu jest pokazanie umiejętności kierowania koniem między przeszkodami.

Ślepy parkur nie zawiera przeszkód wyższych niż grubość drąga.

Stopień trudności

Stopień trudności na poziomie odznaki PZJ Jeźdź Konno.

Czas

Konkurs z pomiarem czasu. Normę czasu w zależności od dystansu określa gospodarz toru przy założeniu, że trasa pokonywana jest w kłusie i galopie. Za przekroczenie normy czasu nie są naliczane punkty karne. Dopiero przekroczenie czasu maksymalnego przerywa przejazd. Określenie czasu maksymalnego jest istotne nie tylko dla organizatora, który jest w stanie przewidzieć czas trwania konkursu, ale także dla dobrostanu koni oczekujących na rozprężalni.

Klasyfikacja

Zawodnicy z tą samą liczbą punktów karnych zajmują miejsca ex-aequo. Nie ma rozgrywki.

Dopuszczalny jest start tej samej pary w ślepym parkurze oraz konkursie skokowym na tym samym planie pod warunkiem, że przejazd w konkursie skokowym jest poza klasyfikacją lub zawodnicy startujący w obu konkursach są klasyfikowani oddzielnie od zawodników startujących tylko w konkursie skokowym.

Oglądanie trasy

Zgodnie z Przepisami konkurencji B.

Pomoc zewnętrzna

Dopuszczalna. Po wyłamaniu dopuszczalna jest pomoc trenera w pokonaniu przeszkody. Po udzielaniu pomocy trener opuszcza plac.

Punktacja

Za błędy zawodnik otrzymuje punkty karne.



Tabela 1 Ślepy parkur

Błąd		Punkty karne
1-wsze wyłamanie		1 pkt
2-gie wyłamanie		2 pkt
3-cie wyłamanie		4 pkt
Rezygnacja z pokonania przeszkody, na której było wyłamanie lub nie pokonanie przeszkody po 3-cim wyłamaniu		10 pkt
Pomoc zewnętrzna na przeszkodzie, na której było wyłamanie		10 pkt
Dodatkowa pętla na trasie		1 pkt
Przekroczenie normy czasu		0 pkt
Przekroczenie czasu maksymalnego	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z ostatnim wynikiem konkursu plus 10 pkt karnych.	
Pomylenie kolejności przeszkód		Eliminacja
Upadek		Eliminacja

Wyłamania liczone są osobno na każdej przeszkodzie (nie kumulują się między przeszkodami).

Po wyłamaniu zawodnik może:

- zrezygnować z przeszkody kosztem 10 pkt i jechać dalej
- skorzystać z pomocy trenera kosztem 10 pkt i jechać dalej
- ponowić próbę. Jeżeli po 3-cim wyłamaniu przeszkoda nie zostanie pokonana, zawodnik ma 1+2+4 pkt za wyłamania + 10 pkt za pominięcie przeszkody i jechać dalej.

Przykład ślepego parkuru



Class No.: 10



Specjalny

Halowe Zawody Regionalne i Towarzyskie w Skokach przez Przeszkody Bobrowy Staw 25-26.02.2023

Ślepy parkur

niedziela, 26 luty 2023

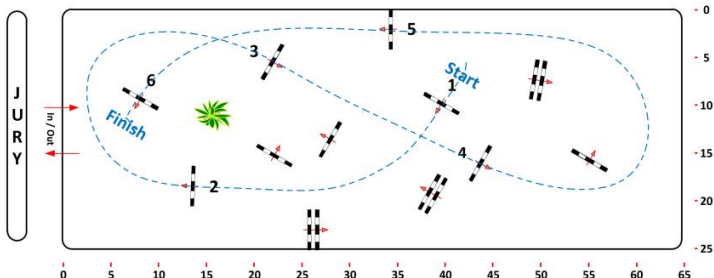


Table: A
National RG:
FEI RG / Art.
Height: m

Speed: 0 m/min
Length: 190 m
Time allowed: 0 sec
Time limit: 0 sec

Obstacles:
Efforts: 6
0

1st Jump-off:
Length: 0 m
Time allowed: 0 sec
Time limit: 0 sec



Zawody Regionalne w Skokach Beckersport



Ślepy
parkur

Class No.: 0

ślepy parkur

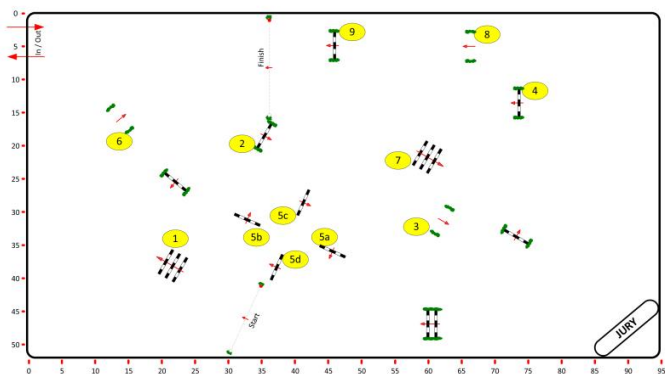
Dokładności

30 kwiecień 2023

Table: A
National RG:
FEI RG / Art.
Height: m

Speed: 325 m/min
Length: 430 m
Time allowed: 80 sec
Time limit: 160 sec

Obstacles:
Efforts: 9
Penalty sec:
Closed combination:



Course Designer:
Adam Galuba

Konkurs zabawowy ze skokami

Obowiązuje Regulamin Rozgrywania Krajowych Zawodów w kategorii Dzieci i Młodzieży w skokach przez Przeszkody, Artykuł 22.



Pony games



Stopień trudności

W zależności od stopnia zaawansowania zawodników, którym konkurs jest dedykowany konkurs może mieć ograniczenie maksymalnego chodu:

Tabela 2 Stopień trudności

Najwyższy chód	Stęp	Kłus	Galop	Skoki	Zastosowanie	Pomoc zewnętrzna
Tylko w stępie	✓	✗	✗	✗	Konkursy z asystą	✓
Z kłusem	✓	✓	✗	✗	Na dokładność Na styl	✓
Z galopem	✓	✓	✓	✗	Na dokładność Na styl Ślepy parkur	✓
Ze skokami	✓	✓	✓	✓	Na styl	✗

W konkursach samodzielnych każda przeszkoda na trasie powinna mieć określony najwyższy chód, jakim może być pokonana, na przykład: ósemka tylko w stępie **S** (bo ciasna), slalom w stępie lub kłusie **SK**, koło przez drągi w stępie, kłusie lub galopie **SKG**, cavaletti tylko w kłusie **K**.

W niniejszym opisie określenia „przeszkoda” oraz „zadanie” są równoznaczne z wyjątkiem przeszkód o charakterze skokowym.

Czas

- Bez pomiaru czasu – konkursy z asystą
- Z pomiarem czasu – konkursy samodzielne z określonym czasem maksymalnym, po którego przekroczeniu następuje zakończenie przejazdu.

Pomiar czasu rozpoczyna się od przekroczenia linii startu i kończony na linii mety. W przypadku, gdy pierwsze zadanie wykonywane jest w stój, na przykład młynek lub wzięcie piłki, która w kolejnym zadaniu ma być rzucona do celu, pomiar czasu rozpoczyna się od gwizdka sędziego rozpoczynającego to zadanie.

Można wyznaczyć normę czasu, której dwukrotność określa czas



maksymalny. Przekroczenie normy czasu nie pociąga za sobą naliczenia punktów karnych.

Wyznaczenie czasu maksymalnego jest istotne nie tylko dla organizatora, który jest w stanie przewidzieć czas trwania konkursu, ale też dla dobrostanu koni czekających na swój start na rozprężalni.

Start, meta i dodatkowe zadania

Linia startu i mety wyznaczone są tak, jak w konkursach skokowych. Zamiast zwyczajowego ukłonu w kierunku sędziego, zalecana jest wymiana informacji między sędzią, a zawodnikiem. Na przykład „Jesteś gotowy?” – „Tak” – „Zatem powodzenia”.

W konkursach mogą być zadania nie objęte punktacją lub pomiarem czasu. Na przykład

- Zadanie Rozdroże.
- Zadanie Ogon lisa

Pomoc zewnętrzna

W niniejszym opracowaniu „pomoc zewnętrzna dozwolona” oznacza: W konkursie na dokładność każdym momencie przejazdu dopuszczalna jest pomoc trenera, który może na chwilę wejść na plac i pomóc pokonać przeszkodę, a następnie odejść. Przeszkoda pokonana z pomocą jest punktowana tak, jak przeszkoda pokonana z błędem lub niepokonana i nie przysługuje jej poprawianie.

W propozycjach zasad rozgrywania konkursu można umieścić zastrzeżenie, że pomoc zewnętrzna jest niedozwolona.

Oglądanie trasy

We wszystkich konkursach pony games w ramach oglądania trasy sędziego lub osoba wyznaczona musi przejść z zawodnikami całą trasę objaśniając sposób pokonania przeszkód oraz metodę punktacji. Wskazane jest przygotowanie dla zawodników mapki ze skróconą informacją o punktacji. Przebiegnięcie trasy na piechotę i powtarzanie, którą przeszkodę jak pokonać, daje dziecku: wiedzę o trasie konkursu, zwiększa pewność siebie przed startem, jest doskonałą okazją na spuszczenie nadmiaru energii i opanowanie emocji w oczekiwaniu na swój start.



Pony games z asystą



Celem przejazdu asystą jest przebycie trasy i wykonanie zadań, ewentualnie oswojenie konia z przeszkodami/zadaniami. Bez skoków. Konkurs dedykowany zawodnikom najmłodszym lub nie posiadającym uprawnień do startu samodzielnego.

Przy odpowiednio ustawionej trasie dopuszcza się „wypuszczenie” na trasę kilku zawodników.

Zawodnik bezwzględnie musi mieć na głowie prawidłowo zapięty kask.

Stopień trudności

SK Konkurs odbywa się w stępie lub w stępie i kłusie. Zakłusowanie dopuszczalne jest pod warunkiem uzyskania zgody rodzica jeźdźcy przed startem, a zawodnik wyrazi chęć zakłusowania podczas przejazdu. Należy pamiętać, by przejazd był doświadczeniem pozytywnym i budującym odwagę, nie traumę.

Czas

Bez pomiaru czasu.

Punktacja

Bez punktacji.

Klasyfikacja

Wszyscy wygrywają. Ponieważ przejazdy z prowadzeniem dedykowane są najmłodszym uczestnikom, zaleca się dokonanie dekoracji flot's natychmiast po ukończonym przejeździe.

W przypadku, gdy zawodnik startuje w konkursie z asystą, a następnie w przejeździe samodzielnym w propozycjach zawodów musi być wyraźnie zaznaczone, czy ten drugi przejazd w konkursie samodzielnym jest treningowy, czy liczony do klasyfikacji.

Pomoc zewnętrzna

Osoba prowadząca przez cały przebieg prowadzi kuca i pomaga zawodnikowi. Niedozwolone jest puszczanie zawodnika samodzielnie. Podczas przejścia konkursu pony games z asystą osobą prowadzącą musi być albo trener/instruktor zawodnika, albo rodzic/opiekun prawny. Niedopuszczalne jest prowadzenie nieletniego zawodnika przez osobę niepełnoletnią.

Ze względów bezpieczeństwa osoba prowadząca powinna trzymać konia za wodze lub na krótkim uwiązcie. Zdecydowanie nie zaleca się używania w tym celu lonży.





Konkurs na dokładność

Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie. Nie ma przeszkód skokowych.

Stopień trudności

Konkurs może mieć wersje

- „w kłusie” **SK**, gdzie najwyższym chodem jest kłus,
- „w galopie” **SKG**, gdzie dopuszczalne są trzy chody.

Bez skoków. Stopień trudności na poziomie odznaki Jeźdź Konno PZJ.

Czas

Z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym.

Punktacja

Za pokonanie każdej przeszkody przyznawane są punkty bonifikacyjne.

Tabela PG 1 Punktacja konkursu na dokładność

Pokonanie przeszkody	Przeszkoda prosta	Przeszkoda wieloczęściowa
Za 1. razem	3 pkt	6 pkt
Za 2. razem	2 pkt	4 pkt
Za 3. razem	1 pkt	2 pkt
Nie pokonanie po 1, 2, 3 próbie	0 pkt	0 pkt
Pokonanie przeszkody chodem wyższym od dozwolonego	0 pkt	0 pkt cała 1 pkt mniejsza część
Pominięcie przeszkody lub jej członu	Powrót w celu jej pokonania	Powrót do pierwszego członu w celu jej pokonania
Dodatkowa pętla na trasie	0 pkt	
Pokonanie przeszkody w niewłaściwej kolejności	0 pkt; +informacja od sędziego, która przeszkoda następna	
Pomoc zewnętrzna	0 pkt; +zgoda sędziego na pomoc lub sugestia jej udzielenia	
Przekroczenie czasu max.	Zakończenie przejazdu i klasyfikacja pary z uzyskaną liczbą punktów i czasem maksymalnym.	
Upadek	Eliminacja.	



Przeszkody należy pokonać w określonej kolejności. Do każdej przeszkody przysługują 3 podejścia, chyba że charakter zadania na to nie pozwala.

Do każdego zadania na trasie najeży podejść co najmniej raz. Dopuszczalne jest 3-krotne podejście w celu prawidłowego pokonania przeszkody. Wyjątek stanowią przeszkody niemożliwe do powtórzenia, na przykład wrzucenie piłki do wiaderka lub przejazd pod linką, która spadła.

Po pierwszej nieudanej próbie poprawienie zadania nie jest obowiązkowe, ale pozostaje bez punktów. Aby zdobyć punkty bonifikacyjne, należy pokonać przeszkodę ponownie. W przypadku niepokonania jednego członu przeszkody wieloczłonowej w celu zdobycia punktów bonifikacyjnych należy pokonać ją ponownie w całości.

Pominięcie przeszkody lub wykonanie zadań w niewłaściwej kolejności powoduje konieczność powrotu do przeszkody pominiętej w celu jej pokonania. Za przeszkodę pokonaną w niewłaściwej kolejności nie przysługują punkty bonifikacyjne.

Jeżeli poprawnie pokonana przeszkoda zostanie powtórzona, ocenie podlega pierwsze udane wykonanie.

Upadek podczas przejazdu oznacza eliminację i możliwość ponownego startu po konsultacji z obsługą medyczną zawodów i decyzji sędziego głównego.

Klasyfikacja

Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów przyznawane są miejsca ex-aequo. Zawodnicy, którzy nie ukończyli z powodu przekroczenia czasu maksymalnego klasyfikowani są ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.

Pomoc zewnętrzna

Dozwolona.

Konkurs na styl



Celem przejazdu jest jak najdokładniejsze pokonanie przeszkód na trasie w jak najkrótszym czasie. Przy czym dodatkowe punkty bonifikacyjne są przyznawane za pokonanie przeszkody w odpowiednim chodzie. Dozwolone pojedyncze przeszkody skokowe.

Stopień trudności

Stopień trudności na poziomie Brązowej Odznaki Jeździeckiej PZJ. Każda przeszkoda na trasie musi mieć dokładnie określony chód, jakim może być pokonana, na przykład: ósemka tylko w stępie **S** (bo ciasna), slalom w klusie ćwiczebnym **K**, koło przez drągi galopie **G**, cavaletti klusie w pólśiadzie **K**.

Czas

Konkurs z pomiarem czasu i określonym czasem maksymalnym.

Klasyfikacja

Na pierwszym miejscu klasyfikowane są pary z największą liczbą punktów bonifikacyjnych. W przypadku równej liczby punktów decyduje czas przejazdu. W przypadku równej liczby punktów i takiego samego czasu przyznawane są miejsca ex-aequo. Zawodnicy, którzy nie ukończyli z powodu przekroczenia czasu maksymalnego klasyfikowani są ze zdobytą liczbą punktów bonifikacyjnych i czasem maksymalnym.

Pomoc zewnętrzna

Niedozwolona.

Punktacja

Za prawidłowe pokonanie każdej przeszkody naliczane są 2 rodzaje punktów bonitacyjnych:

- za precyzję wykonania
- za prawidłowy chód

Na przeszkodach wielocłonowych punkt za precyzję przyznawany jest za każdy człon osobno. Za chód poprawny na całości przeszkody 2 punkty, na części przeszkody 1 punkt.

Na każdej przeszkodzie dopuszczalne są dwa wyłamania karane odjęciem punktu. Za trzecie wyłamanie eliminacja. Za niektóre błędy punkty są odejmowane.

Tabela PG 2 Punktacja konkursu na styl

	Punkty bonifikacyjne	Za właściwy chód
Poprawnie pokonana przeszkoda pojedyncza	+1 pkt	+1 pkt
Poprawnie pokonana przeszkoda N-członowa	+N pkt (+1 pkt za każdy człón)	+2 pkt
Przeszkoda N-członowa pokonana częściowo zadany chodem	+N pkt (+1 pkt za każdy człón)	+1 pkt
Dodatkowa pętla na trasie, zrzutka na przeszkodzie, strącenie linki	-1 pkt	
1-wsze lub 2-gie wyłamanie na danej przeszkodzie	-1 pkt	
3-cie wyłamanie na tej samej przeszkodzie	Eliminacja	
Galop dłuższy niż 5 skoków (na przeszkodzie bez galopu), anglezowanie na złą nogę na łuku	-1 pkt	
Między przeszkodami galop na niewłaściwą nogę, przejście do niższego chodu lub zatrzymanie.	0 pkt	
Powtórzenie ocenionego zadania	0 pkt	
Przekroczenie czasu maksymalnego	Zakończenie przejazdu z uzyskaną liczbą punktów	
Pomylenie trasy	Eliminacja	
Upadek	Eliminacja	

Budowa przeszkód

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

Kolorami oznaczone są chody dozwolone w danym zadaniu: **stęp**, **klus**, **galop**

Przeszkody powinny mieć oznaczenie kierunku najazdu / strony mijania wykonane z chorągiewek lub taśmy w kolorach czerwony po prawej ręce, biały po lewej.

Przeszkody proste

Bramka

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

Wykonanie zadania

Bramkę traktujemy, jak przejazd obowiązkowy. Nie można jej ominąć i pojechać dalej lub pokonać pod włos.

Błędy:

- Ominięcie bramki.

Uwagi techniczne

Elementami wyznaczającymi bramkę mogą być pachołki albo stojaki od przeszkód. Szerokość bramki musi zapewnić bezpieczne przejście konia. W świetle bramki na ziemi może leżeć na pojedynczy drąg.



Cavaletti

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

Wykonanie zadania

Cavaletti można pokonać w kłusie lub stępie.

Błędem nie jest:

Dodatkowy krok między drągami. Chyba, że organizator zapewni zmianę odległości między drągami dla poszczególnych wielkości kuców.

Błędy:

- Pokonanie drągów galopie.
- Wyjście poza obrys cavaletti.

Uwagi techniczne

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



Linka

SKG Przeszkoda polega na przejechaniu pod linką zawieszoną na stojakach. Uwaga: Niefrasobliwe wykonanie linki może stwarzać zagrożenie. Patrz uwagi techniczne.

Błędy:

- Ominięcie przeszkody.
- Strącenie lub rozpięcie linki.

Uwagi techniczne

Wysokość linki dobrana jest tak, by zawodnik musiał się schylić lub położyć na szyi konia, ale koń mógł przejść swobodnie.

Linka musi spadać lub rozpinąć się przy potrąceniu nie tylko ze względu na punktację, ale przede wszystkim ze względu na bezpieczeństwo.

Materiał: Linka musi być wykonana z lekkiego i miękkiego materiału, na przykład piankowej osłonki na rury ciepłownicze (w sklepie budowlanym 4 zł za 3 m) lub tzw makaronu, jakiego używa się na basenach. Na końcach gumki, na środku rozcięta i połączona na magnes.

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. Gumki na końcach zaczepione o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę. Magnes na środku powinien

rozpinać się przy mocniejszym naprężeniu linki. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków.

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



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!

Błędem nie jest:

- Przypadkowe wyrzucenie z wiaderka innych piłek.
- Wzięcie dwóch piłek.

Błędy:

- Nie wzięcie piłki za pierwszym razem.
- Trzymanie wodzy w dłoni sięgającej po piłkę.

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.



Piłka do wiaderka

SKG Zadanie polega na 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!

Błędy:

- Rzucanie piłki ręką trzymającą wodze.
- Nie trafienie piłką do wiaderka, odbicie piłki od dna lub brzegu wiaderka.

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 wodzami w jednej ręce, a piłką w drugiej, potem wrzucić piłkę do wiaderka”.



Zapinki

S Zadanie polega na zdjęciu i odwieszaniu zapinki

Wykonanie zadania

Należy odpiąć zapinkę ze sznurka, przypiąć do ubrania, pojechać dalej, a następnie odwiesić na drugi sznurek.

Wodze w jednej ręce, piłka w drugiej!

Błędy:

- Zgubienie zapinki.

Uwagi techniczne

Punkt wzięcia i odwieszenia zapinki najlepiej ustawić na początku i na końcu trasy.

Szurek można rozwiesić między stojakami, ale bardzo ważne jest zadbanie, by koń, w szczególności mały kuc, nie mógł przejść pod sznurkiem. Można zatem na pod spodem umieścić drągi lub płotek, które to uniemożliwią. Równolegle do sznurka można umieścić drąg ułatwiający naprowadzenie konia wzdłuż.

Pomysłodawca: Magdalena Wojda

zdjęcie

Weź przedmiot

SKG Zadanie polega na wyjęciu do ręki kubka z uchem, ringo lub innego niewielkiego przedmiotu.

Wykonanie zadania

Należy podjechać dowolnym chodem (dopuszczalne zatrzymanie) i wyjąć przedmiot.

Wodze w jednej ręce!

Błędy:

- Nie wzięcie przedmiotu lub upuszczenie go.

Uwagi techniczne

Kubek powinien być wykonany z materiału nietłukącego się, stać na solidnej podstawie i być ciężarem dostosowany do rączki dziecka.

Ringo może leżeć na jakiejś podstawie lub być zawieszona na tępych bolcu (np. kłódce) nie stwarzającym zagrożenia dla jeźdźca.

Przedmiot do wzięcia na wysokości mniej więcej barku dziecka siedzącego na kucyku grupy A.



Odstaw przedmiot

SKG Zadanie polega odstawieniu lub odwieszeniu przedmiotu.

Wykonanie zadania

Należy podjechać do miejsca dowolnym chodem, dopuszczalne zatrzymanie, i odstawić lub odwiesić przedmiot.

Wodze w jednej ręce!

Błędy:

- Odstawienie z wodzą w ręce.
- Upuszczenie przedmiotu lub upadek z miejsca odłożenia.

Koło wokół pachołków

SKG Zadanie polegająca na przejechaniu po kole o wyznaczonej minimalnej wielkości.

Wykonanie zadania

Zadanie można wykonać w dowolnym chodzie (chyba że w opisie toru zaznaczono inaczej).

Błędem nie jest:

- Wykonanie większej, nieregularnej pętli.

Błędy:

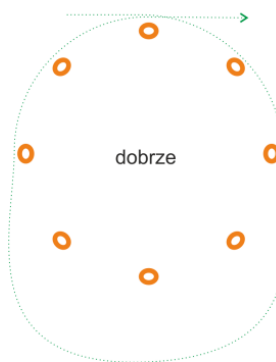
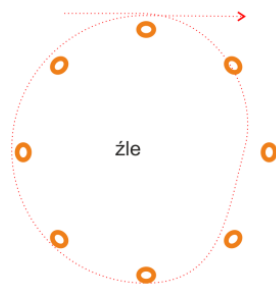
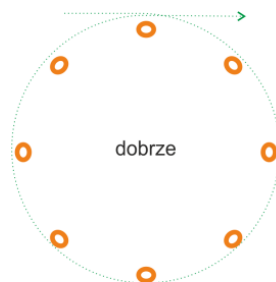
- Wejście do wewnątrz koła.
- Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka.

Uwagi techniczne

Minimalna średnica koła powinna być uzależniona od chodu, w jakim zadanie ma być wykonane: 10m na stęp; 16m na kłus; 20m na galop.

Znacznikami koła mogą być pachołki, klocki lub stojaki od przeszkód ze zdjętymi kłódkami. Tyczki padokowe stwarzają niebezpieczeństwo zaklinowania się między nogą jeźdźcy a tybinką.

Jeżeli z przebiegu trasy nie wynika, gdzie koło ma się zaczynać i gdzie kończyć, należy to miejsce oznaczyć.



Rzeka

SK Przeszkoda polega na przejechaniu wąską ścieżką między drągami leżącymi na ziemi.

Wykonanie zadania

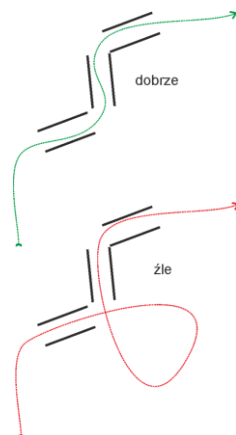
Rzekę można pokonać w kłusie lub stępie.

Błędy:

- Pokonanie rzeki galopie.
- Wyjście poza obrys przeszkody.

Uwagi techniczne

Szerokość około 1m. Rzeka może być „dziurawa”, jak na ilustracji.



Młynek

Zadanie w stój. Obrót w siodle o 360°.

Wykonanie zadania

Dorosły (sędzia startujący lub pomocnik) trzyma konia, bierze od zawodnika bat. Zawodnik wyrzuca nogi ze strzemion i wykonuje młynek trzymając się rękami przedniego i tylnego łęku. Po zakończeniu wkłada nogi w strzemiona, bierze wodze i bat.

Błędy:

- Zsuniecie się z siodła podczas wykonywania młynka - Nie jest to upadek powodujący eliminację. Zawodnik wsiada i kontynuuje zadanie.



Uwagi techniczne

To dobre zadanie na rozpoczęcie przejazdu. (Pod warunkiem, że wszystkie startujące konie są do niego przyzwyczajone).

Dorosły trzymający konia może lewą ręką trzymać konia, a prawą asekurować zawodnika, żeby nie zsunął się na plecy. Zawsze „nogi cięższe od pleców” - zsuniecie się na nogi jest bezpieczne; należy unikać upadku do tyłu. Do organizatora zależy, czy czas wykonywania młynka będzie mierzony, czy włączany po zakończeniu zadania.

Rozdroże

S Zadanie dodatkowe wykonane po przekroczeniu linii mety, nie objęte pomiarem czasu ani punktacją. Celem zadania jest zbudowanie pozytywnych emocji po przejeździe.

Wykonanie zadania

Po przekroczeniu linii mety i zamknięciu czasu zawodnik wjeżdża powoli w rozdroże i wybiera drogę do jabłek lub marchewek. Zsiada z konia i nagradza konia przygotowanym na końcu alejki smakołykiem.



Błędy:

- Wjechanie z prędkością uniemożliwiającą spokojne zatrzymanie.
- Wyjechanie za obręb rozdroża.
- Nienagrodzenie konia.

Uwagi techniczne

Rozdroże powinno być usytuowane za linią mety tak, by umożliwić wyhamowanie i wjechanie stępem. Ograniczeniami mogą być drągi lub inne bezpieczne elementy. Na końcu alejek rozdroża stoją dwa wiaderka z pokrojonymi kawałkami marchewek i ćwiartkami jabłek.

Ogon lisa

Stój Zadanie dodatkowe wykonane po przekroczeniu linii mety, nie objęte pomiarem czasu, ale objęte punktacją. Tu na przykładzie zabawy hubertusowej.

Wykonanie zadania

Po przekroczeniu linii mety i zamknięciu czasu zawodnik zsiada konia.

Konia przejmuje obsługa konkursu.

Zawodnik staje w wyznaczonej odległości od obrazka lisa i ma założoną opaskę na oczy. Jego zadaniem jest zawiązanymi oczami dojść do obrazka trafić lisa w ogon.

Punktacja

Za trafienie w odpowiedni obszar obrazka przyznawane są dodatkowe punkty bonifikacyjne lub odejmowane sekundy od uzyskanego w konkursie czasu. Na przykład:

	Punktów bonifikacyjnych
Trafienie w ogon	+10 pkt
Trafienie w tułów	+5 pkt
Trafienie gdzieindziej	+1 pkt

Uwagi techniczne

Obraz lisa dużego formatu (A1) jest umieszczony na sztalugach lub umocowany na wysokości barków dziecka. W miejscu nie przeszkadzającym na placu konkursowym lub poza nim.

Zawodnik może dostać do ręki flamaster i trafić po omacku namalowanego lisa w ogon lub dostać do ręki pluszowego ogon, który ma przypięć namalowanemu lisowi.



Przeszkody wieloczołowe

Slalom

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

Wykonanie zadania

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

Błędy:

- Pominięcie pachołka.
- Rozpoczęcie slalomu z niewłaściwej strony pierwszego pachołka.
- Przewrócenie pachołka.

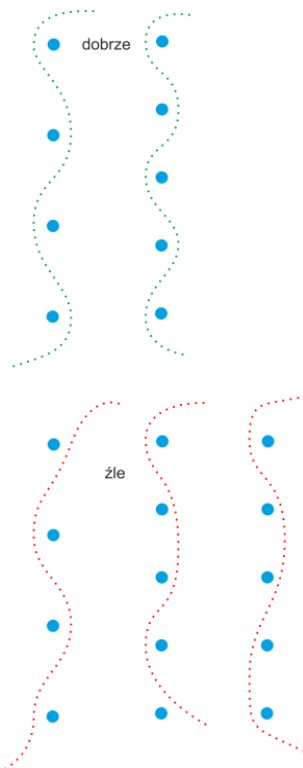
Błędem nie jest:

- Odjechanie od slalomu i powrót we właściwe miejsce.

Uwagi techniczne

Należy wyraźnie zaznaczyć, z której strony ma być pokonany pierwszy pachołek.

Pachołki można zastąpić na przykład stojakami od przeszkód bez kłódek. Tyczki padokowe stwarzają niebezpieczeństwo zaklinowania się między nogą jeźdźca a tybinką.





SK Slalom z 3-4-5 stojaków w odległości 6-8 m do pokonania slalomem, przy czym każdy kolejny stojak należy „zberkować”, czyli przełożyć wodze do jednej ręki i drugą dotknąć stojaka, przy kolejnym stojaku zmienić rękę.

Błędy:

- Nie dotknięcie stojaka.
- Dotknięcie stojaka ręką trzymającą wodze.
- Rozpoczęcie slalomu z niewłaściwej strony pierwszego stojaka.



Błędem nie jest:

- Odjechanie od slalomu i powrót we właściwe miejsce.

Uwagi techniczne

Należy wyraźnie zaznaczyć, z której strony ma być pokonany pierwszy stojak.

Stojaki powinny być duże, ciężkie, ze zdjętymi kłódkami. Lekkie stojaki mogą przewrócić się podczas berkowania. Na stojakach warto umieścić chorągiewki informujące, z której strony stojak powinien być ominięty.



Zegar (słoneczko/koło) przez drągi

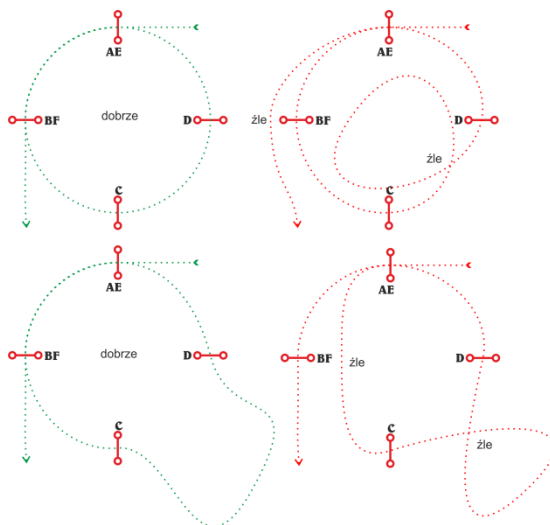
SKG Przeszkoda wieloczęłonowa, polegająca na przejechaniu po kole o średnicy 16-20m przez 4 drągi leżące na ziemi na kole albo przez bramki.

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.

Błędem nie jest:

- Wyjście poza obręb przeszkody i zawrócenie na właściwy człon bez zamknięcia pętli.



Błędy:

- Nietrafienie w któryś element przeszkody. (W zależności od przyjętego systemu punktacji każdy element punktowany osobno lub jako całość).
- Potrącenie drąga z przesunięciem.
- Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka. (Nie ma możliwości powtórzenia zadania).

Uwagi techniczne

4 drągi leżące na ziemi na kole o średnicy zewnętrznej minimum 20m. Zalecane jest ustawienie przy końcach drągów pachołków, klocków lub stojaków od przeszkód ze zdjętymi kłódkami, co ułatwia koniowi trafienie, a sędziemu ocenę.

Przewrócone 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 4 lub więcej, jak na załączonym rysunku.

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.

Błędy:

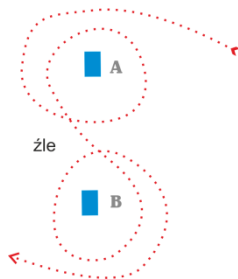
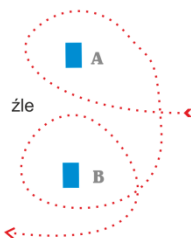
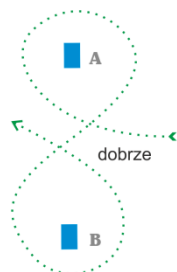
- Zadanie wykonuje się w stępie lub klusie. Zagalopowanie jest błędem.
- Wykonanie najpierw pętli B, potem A jest błędem i zalicza tylko pętlę A.
- Wjechanie w przeszkodę z niewłaściwej strony.
- Niedomknięcie pętli.

Błędem nie jest:

- Powtórzenie pętli.
- Odjechanie dalej lub zamknięcie dodatkowej pętli poza przeszkodą.

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 (ok. 16 m) lub w inny sposób zadbać, by zawodnik nie kręcił małych kółek, niezalecanych przy tym poziomie wyszkolenia konia i jeźdźca.



Pawie oczko

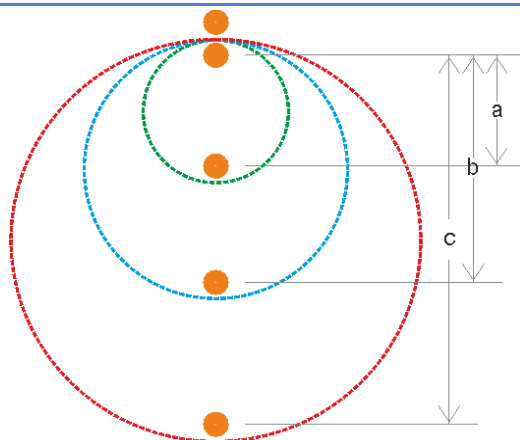
SKG Zadanie polega na przejechaniu trzech kół o wspólnym początku.

Wykonanie zadania

1. koło stępem
2. koło stępem lub kłusem
3. koło stępem, kłusem lub galopem.

Błędy:

- Wyższy chód niż dozwolony.
- Nie wcelowanie między pachołki wyznaczające wielkość kół.
- Z uwagi na punktację pawie oczko najlepiej traktować, jako 3 zadania w różnych chodach.



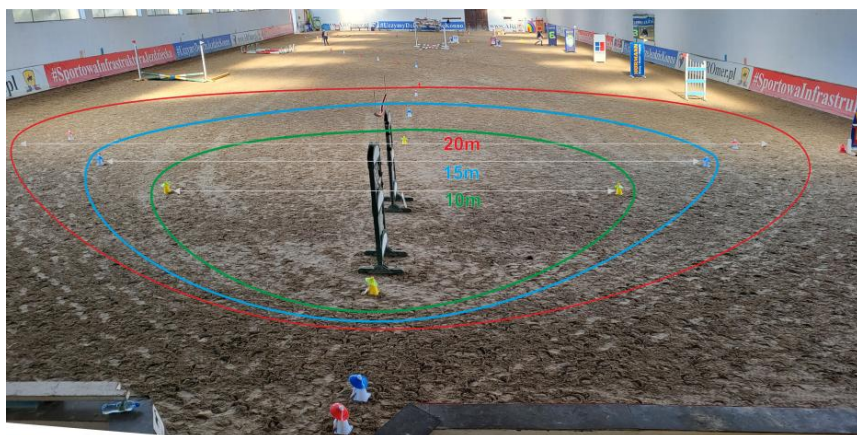
Uwagi techniczne

Elementami wyznaczającymi pawie oczko mogą być pachołki albo stojaki od przeszkód bez kłódek.

Wymiary na ilustracji:

minimalne: $a=6\text{m}$; $b=10\text{m}$; $c=15\text{m}$

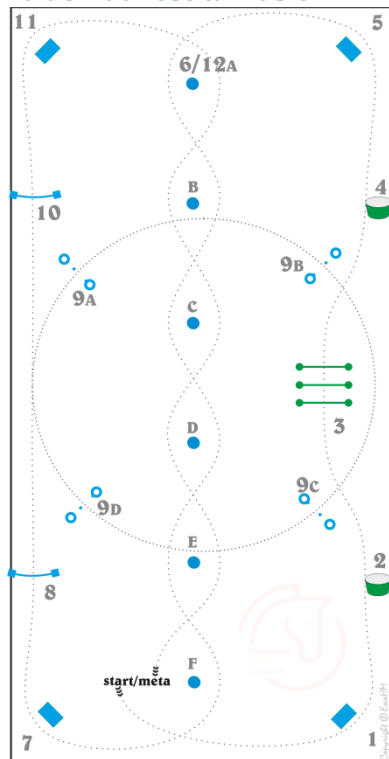
optymalne: $a=10\text{m}$; $b=15\text{m}$; $c=20\text{m}$



Przykłady tras

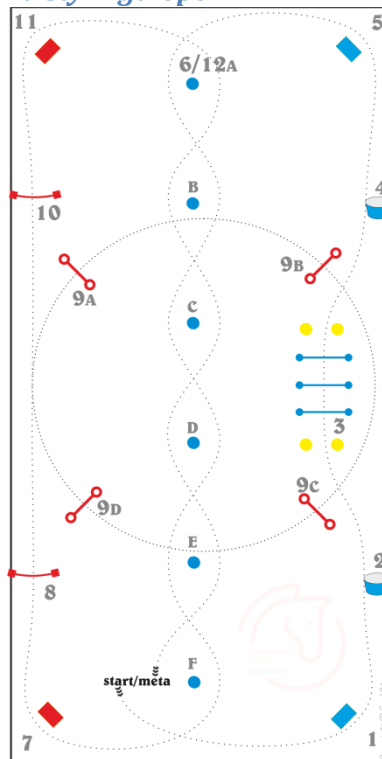
na czworoboku 20x40

Na dokładność w kłusie



1. **SK** Wyjechać narożnik
2. **S** Wziąć piłkę z wiaderka
3. **S** Cavaletti na stęp
4. **S** Wrzucić piłkę do wiaderka
5. **SK** Wyjechać narożnik
6. **SK** Slalom
7. **SK** Wyjechać narożnik
8. **SK** Przejazd pod linką
9. **SK** Koło przez bramki
10. **SK** Przejazd pod linką
11. **SK** Wyjechać narożnik
12. **SK** Slalom

Na styl z galopem



1. **K** Wyjechać narożnik
2. **K** Wziąć piłkę z wiaderka
3. **K** Cavaletti w pódśiadzie
4. **K** Wrzucić piłkę do wiaderka
5. **K** Wyjechać narożnik
6. **K** Slalom w kłusie ćwiczebnym
7. **G** Wyjechać narożnik
8. **G** Przejazd pod linką
9. **G** Koło przez drągi w pódśiadzie
10. **G** Przejazd pod linką
11. **K** Wyjechać narożnik
12. **K** Slalom



Głębokość narożników wyznacza klocek lub pachołek.

Podczas przejazdu przez cavaletti piłka w jednej ręce, wodze w drugiej. Przed i po cavaletti można postawić pachołki naprowadzające, pomagające zrobić prosty najazd.

Istotne jest, z której strony zaczyna się slalom, żeby ostatni człon okrążyć z łatwym zagalopowaniem na właściwą nogę.

Linka musi być bezpieczna, z lekkiego materiału (pianka) i łatwo rozpinąć się lub spadać. Linka wisi na wąskich stojakach od przeszkód. (patrz **Uwagi techniczne** dla tej przeszkody).

Koło przez bramki / drągi:

- W konkursie na dokładność w stępie i kłusie koło wyznaczone przez bramki z pachołków lub klocków.
- W konkursie na styl drągi na kole leżą na ziemi. Na ich końcach warto postawić klocki lub pachołki ułatwiające najazd i ocenę.

Przykłady arkusza ocen

Na dokładność w kłusie

Max bonifikacyjnych		3/2/1	3/2/1	3/2/1	3/2/1	3/2/1	6/4/2	3/2/1	3/2/1	6/4/2	3/2/1	3/2/1	6/4/2		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	czas	punkty



Na styl w galopie

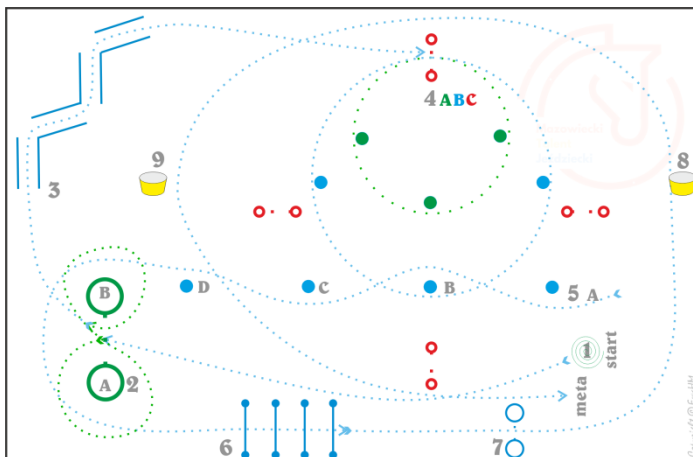
Max wykonanie		1	1	3	1	1	6	1	1	4	1	1	6		
Max styl		1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	czas	punkty



na małym placu 30x40



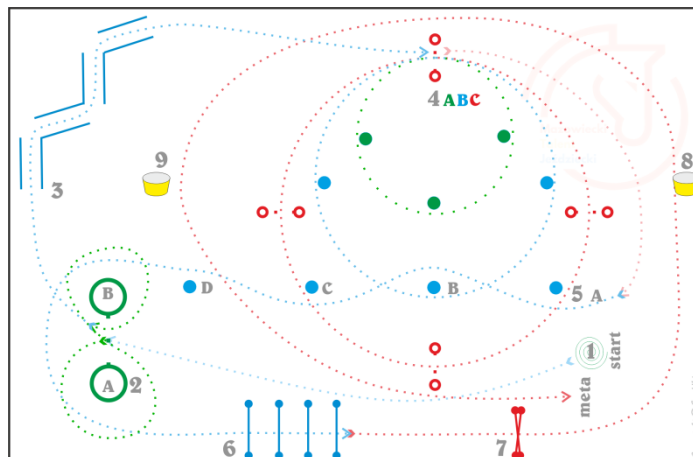
Na dokładność w kłusie



1. **Stój** Młynek
2. **S** Ósemka
3. **SK** Rzeka
4. **A** **S** Pawie oczko
B **SK**
5. **SK** Slalom
6. **SK** Cavaletti
7. **SK** Bramka
8. **SK** Piłka z wiaderka
9. **SK** Piłka do wiaderka



Na styl z galopem i skokiem



1. **Stój** Młynek
2. **S** Ósemka
3. **K** Rzeka
4. **A** **S** Pawie oczko
B **K**
C **G**
5. **K** Slalom
6. **K** Cavaletti
7. **G** Koperta 30 cm
8. **G** Piłka z wiaderka
9. **G** Piłka do wiaderka



Koła pawiego oczka mają 10-15- 20 m.

Wielkość kół wyznaczają pachołki, które należy pokonać od zewnątrz, lub bramki.

Pachołek 5B jest jednocześnie pachołkiem wyznaczającym wielkość koła 4B.

Pomiar czasu rozpoczyna się przed rozpoczęciem młynka, a kończy po przekroczeniu linii mety.

Zadania 4A, 4B, 4C najlepiej potraktować jak 3 zadania osobno oceniane.

Przykłady arkusza ocen

Na dokładność w kłusie

Przykłady arkusza ocen

Na dokładność w kłusie

Max bonifikacyjnych		3/2/1	6/4/2	3/2/1	3/2/1	3/2/1		6/4/2	3/2/1	3/2/1	3/2/1	3/2/1		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4a	4b		5	6	7	8	9	czas	punkty

Na styl ze skokiem

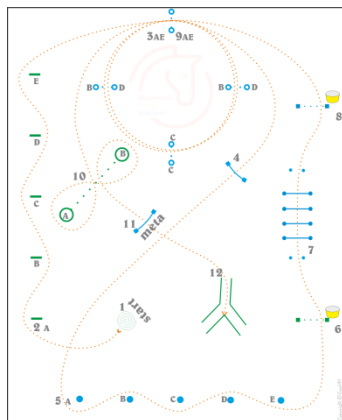
Max wykonanie		1	2	1	1	1	1	4	1	1/-1	1	1		
Max styl		1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4a	4b	4c	5	6	7	8	9	czas	punkty



na dużym placu 40x50

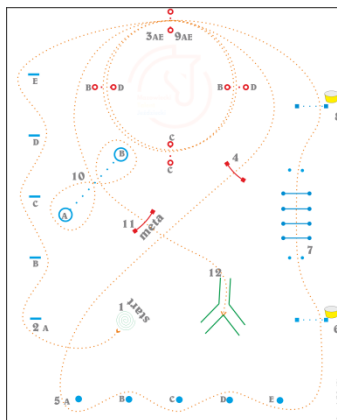


Na dokładność w kłusie



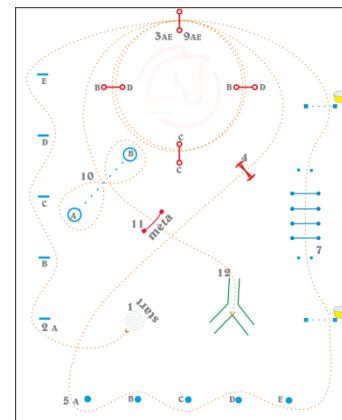
1. **Stój** Młynek
2. **S** Slalom z berkiem
3. **SK** Koło przez bramki
4. **SK** Linka
5. **SK** Slalom
6. **SK** Piłka z wiaderka
7. **SK** Cavaletti
8. **SK** Piłka do wiaderka
9. **SK** Koło przez bramki
10. **S** Ósemka
11. **SK** Linka
12. **S** Rozdroże

Na dokładność w galopie



1. **Stój** Młynek
2. **SK** Slalom z berkiem
3. **SKG** Koło przez bramki
4. **SKG** Linka
5. **SK** Slalom
6. **SK** Piłka z wiaderka
7. **SK** Cavaletti
8. **SKG** Piłka do wiaderka
9. **SKG** Koło przez bramki
10. **SK** Ósemka
11. **SKG** Linka
12. **S** Rozdroże

Na styl ze skokiem



1. **Stój** Młynek
2. **K** Slalom z berkiem
3. **G** Zegar w półsiadzie
4. **G** Koperta 30 cm
5. **K** Slalom w ćwiczebnym
6. **K** Piłka z wiaderka
7. **K** Cavaletti w półsiadzie
8. **K** Piłka do wiaderka
9. **G** Zegar w półsiadzie
10. **K** Ósemka w ćwiczebnym
11. **G** Linka
12. **S** Rozdroże

Pomiar czasu rozpoczyna się przed rozpoczęciem młynka, a kończy w chwili pokonania przeszkody 11. Następnie zawodnik ma czas spokojnie wyhamować, wejść stępem w rozdroże, zsiąść i nagrodzić konia.

Przykłady arkusza ocen

Na dokładność w klusie

Max bonifikacyjnych		3/2/1	6/4/2	6/4/2	3/2/1	6/4/2	3/2/1	6/4/2	3/2/1	6/4/2	6/4/2	3/2/1	3/2/1		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	czas	punkty



Na dokładność w galopie

Max bonifikacyjnych		3/2/1	6/4/2	6/4/2	3/2/1	6/4/2	3/2/1	6/4/2	3/2/1	6/4/2	6/4/2	3/2/1	3/2/1		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	czas	punkty



Na styl ze skokiem

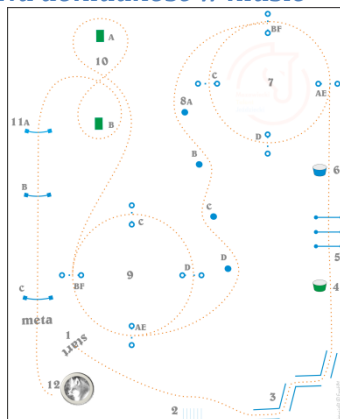
Max wykonanie		1	5	5	1/-1	5	1	1	1	5	2	1/-1	1		
Max styl		1	2	2	1	2	1	1	1	2	2	1	1		
Zawodnik	Koń	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	czas	punkty



na dużym placu 40x50

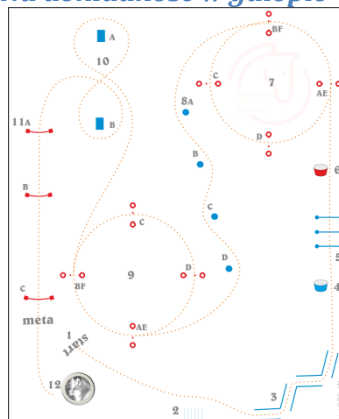


Na dokładność w kłusie



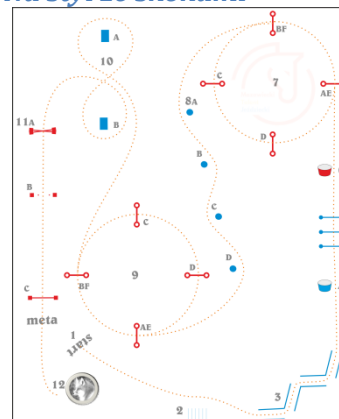
1. **Stój** Wziąć kulę
2. **SK** Rzucić kulą w płot
3. **SK** Przepełnąć rzekę
4. **S** Skraść skarb
5. **SK** Pokonać wykroty
6. **SK** Ukryć skarb
7. **SK** Okrążyć bagna
8. **SK** Slalomem przez las
9. **SK** Okrążyć jezioro
10. **S** Krążyć i kluczyc
11. **SK** Pod niskimi gałęziami
12. Trafić lisa w ogon

Na dokładność w galopie



1. **Stój** Wziąć kulę
2. **SK** Rzucić kulą w płot
3. **SK** Przepełnąć rzekę
4. **SK** Skraść skarb
5. **SK** Pokonać wykroty
6. **SKG** Ukryć skarb
7. **SKG** Okrążyć bagna
8. **SK** Slalomem przez las
9. **SKG** Okrążyć jezioro
10. **SK** Krążyć i kluczyc
11. **SKG** Pod gałęziami
12. Trafić lisa w ogon

Na styl ze skokami



1. **Stój** Wziąć kulę
2. **K** Rzucić kulą w płot
3. **K** Przepełnąć rzekę
4. **K** Skraść skarb
5. **K** Pokonać wykroty
6. **G** Ukryć skarb
7. **G** Okrążyć bagna
8. **K** Slalomem przez las
9. **G** Okrążyć jezioro
10. **K** Krążyć i kluczyc
11. **G** Przeszkody: koperta, bramka, stacjonata
12. Trafić lisa w ogon

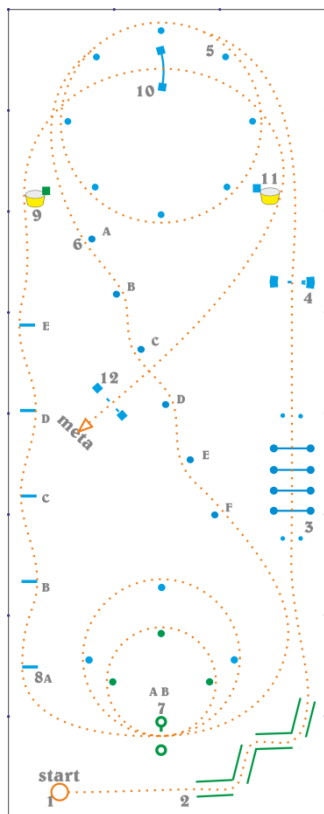


Pod zabawowymi nazwami kryją się zadania. Kula to zabawkowa plastikowa, lekka kula bilardowa z otworami na palce. Płot można wykonać z płachty powieszanej na ogrodzeniu. Skarb jest piłką w wiaderku. Wykroty to cavaletti. Granice bagna i jeziora wyznaczają bramki. Krążyć i kluczyć należy po ósemce. Niskie gałęzie to linia linek.

Pomiar czasu rozpoczyna się gwizdkiem po wzięciu kuli, kończy na przeszkodzie 11c. Następnie zawodnik ma czas wyhamować, zsiść z konia, oddać go obsłudze i z zawiązanymi oczami idzie trafić lisa w ogon. (Patrz opis Ogon lisa). Zadanie to jest punktowane, ale nie objęte pomiarem czasu.

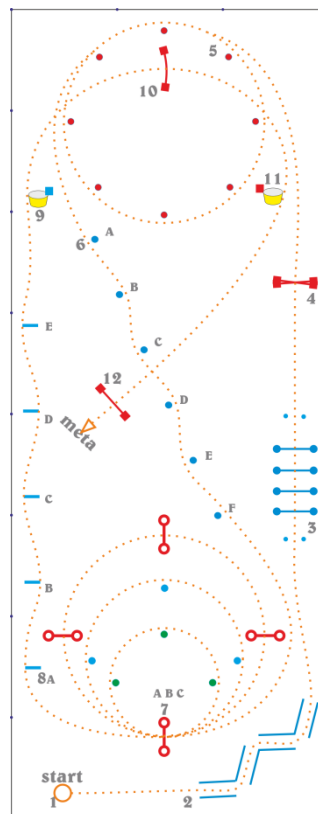
W konkursie na styl ze skokami w zadaniach 7 i 9 zamiast bramek są drągi, a w 11 są: koperta 30 cm, bramka oraz stacjonata 30 cm.

na dużym placu 30x80



Na dokładność w kłusie

1. **S** Stój Wsiąść z ziemi
2. **S** Rzeka
3. **S** K Cavaletti
4. **S** K Bramka
5. **S** K Koło
6. **S** K Slalom
7. Pawie oczko
8. **S** K Berek
9. **S** Piłka z wiaderka
10. **S** K Linka
11. **S** K Piłka do wiaderka
12. **S** K Bramka



Na styl ze skokami

1. **S** Stój Wsiąść z ziemi
2. **K** Rzeka
3. **K** Cavaletti
4. **G** Koperta 30 cm
5. **G** Koło
6. **K** Slalom
7. Pawie oczko
8. **K** Berek
9. **K** Piłka z wiaderka
10. **G** Linka
11. **G** Piłka do wiaderka
12. **G** Stacjonata 30 cm



Pomiar czasu zaczyna się przed wsiadaniem, kończy po przekroczeniu mety. Przeszkoda 7C może mieć 4 drągi na obwodzie. Sugerowany czas maksymalny na dokładność w kłusie 6 min, na styl ze skokiem 4 min.





Ściągawka dla sędziego w PG i ŚP

	Ślepy parkur	PG z asystą	PG na dok. z kłusem	PG na dokł. z galopem	PG na styl z kłusem	PG na styl z galopem	PG na styl ze skokiem
Punkty	karne	bonif.	bonif.	bonif.	bonif. karne	bonif. karne	bonif. karne
Czas max.	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
Stęp	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Kłus	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Galop	✓	✗	✗	✓	✗	✓	✓
Skok	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✓

	Ślepy parkur	PG z asystą	PG na dokład.	PG na styl
Poprawne wykonanie p. prostej za 1-szym razem	0	-	3	1+1
Poprawne wykonanie p. N-członowej za 1-szym razem	-	-	6	N+2
1-wsze wyłamanie za 2-gim razem przeszkoda prosta/wieloc członowa	1	-	2/4	-1
2-gie wyłamanie za 3-cim razem przeszkoda prosta/wieloc członowa	2	-	1/2	-1
3-cie wyłamanie	4	-	0	Elim
Niewykonanie Rezygnacja z zadania po wyłamaniu	10	-	0	Elim
Pomoc zewnętrzna po wyłamaniu	10	-	0	-
Dodatkowa pętla na trasie	1	-	0	-1
Zrzutka / Strącenie linki	-	-	0	-1
Pokonanie chodem wyższym od dozwolonego przeszkody całej / części wieloc członowej	-	-	0/1	-1
Miedzy przeszkodami galop na niewłaściwą nogę, przejście do niższego chodu lub zatrzymanie.	0	-	0	0
Pomylenie trasy	Elim	-	0	Elim
Przekroczenie czasu max	Zak.+10	-	Zak.	Zak.
Upadek	Elim	Elim	Elim	Elim

v 18-05-2023 Uwagi mile widziane kontakt@mtj.waw.pl

