

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.

Wsiąść na konia

Stój Zadanie polega na wsiądzie na konia z ziemi. Ponieważ nie każde dziecko jest w stanie tego dokonać, można zaproponować zadanie alternatywne, na przykład Młynek.

Błędy:

- Pomoc zewnętrzna przy wsiadaniu lub użycie schodków.

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 lub pokonać pod włos.

Błędy:

- Ominięcie bramki
- Pokonanie w niewłaściwym kierunku.



Uwagi techniczne

Elementami wyznaczającymi bramkę mogą być pachotki albo stojaki od przeszkód. Szerokość bramki musi zapewnić bezpieczne przejście konia. W świetle bramki na ziemi może leżeć na ziemi 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 rozpinać 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. Magnes na środku powinien rozpinać się przy mocniejszym naprężeniu linki. Makaron (przy bezwietrznej pogodzie) można po

prostu położyć na kłódkach wysokich stojaków. Gumki na końcach można zaczepić o sam brzeg kłódek tak, by po każdej stronie spadała na inną stronę.

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

Na zdjęciu linka rozpinana z magnesem na wysokości dla dużych koni.



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 chygotać. 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 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 wozami 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, zapinka 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.
- Puszczanie 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 zawieszony na tępym 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 trasy zaznaczono inaczej).

Błędem nie jest:

- Wykonanie większej, nieregularnej pętli.

Błędy:

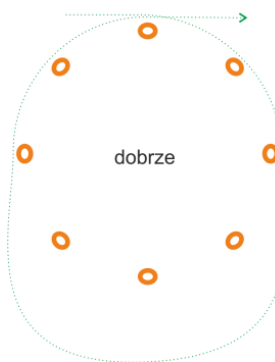
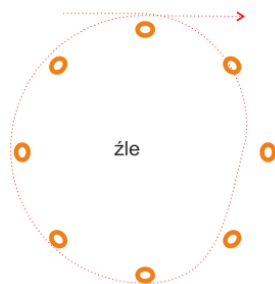
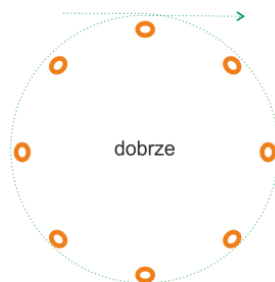
- Wejście do wewnątrz koła.
- Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka.

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 jeźdźca 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

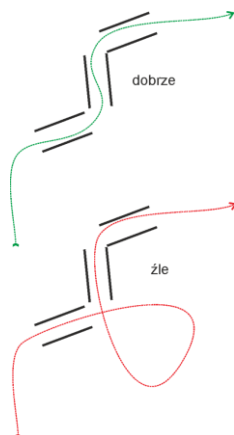
Rzekę można pokonać w kłusie lub stępie.

Błędy:

- Pokonanie rzeki galopie.
- Wyjście poza obrys przeszkody.

Uwagi techniczne

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



Młynek

Zadanie w stój. Obrót w siodle o 360°.

Wykonanie zadania

Dorosły (sędzia 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 oraz 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/Przypiąć osiołkowi ogon



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

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 dojść z zawiązanymi oczami do obrazka trafić lisa w ogon.

Punktacja

Za trafienie w odpowiedni obszar obrazka przyznawane są dodatkowe punkty bonifikacyjne. Na przykład:

	Punktów bonifikacyjnych
Trafienie w ogon	+10 pkt
Trafienie w tułów	+5 pkt
Trafienie gdzieindziej	+1 pkt
Nie trafienie w lisa	0 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. Alternatywnie może dostać do ręki pluszowy ogon, który ma przypiąć namalowanemu osiołkowi.



Slalom

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

Wykonanie zadania

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

Błędy:

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

Błędem nie jest:

- Odjechanie od slalomu i powrót we właściwe miejsce.

Uwagi techniczne

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

Pachotki 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. (patrz [film](#))

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 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:

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

Błędy:

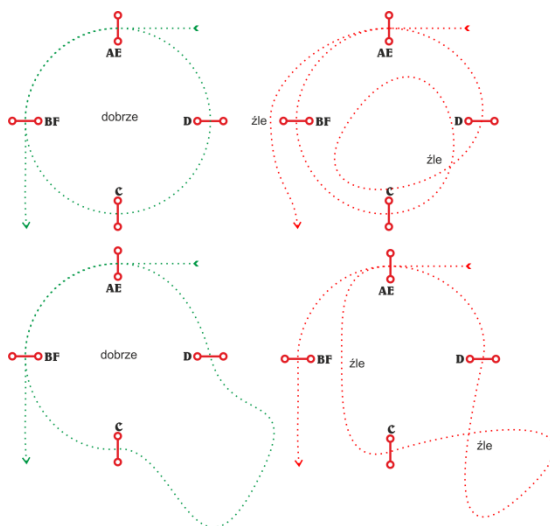
- Nietrafienie w któryś element przeszkody.
- Potrącenie drąga z przesunięciem.
- Przewrócenie elementu ograniczającego, na przykład pachołka. (Wtedy nie ma możliwości poprawienia zadania).

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:

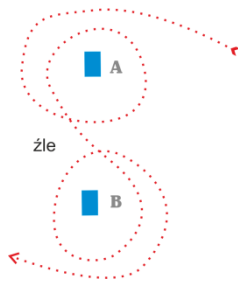
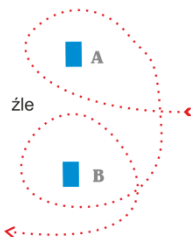
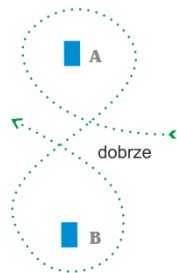
- Zadanie wykonuje się w stępie lub kłusie. Zagalopowanie jest błędem.
- Wykonanie najpierw pętli B, potem A jest błędem i zalicza tylko pętlę A.
- Wjechanie w przeszkodę z niewłaściwej strony.
- Niedomknięcie pętli.

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 kłusem
3. koło galopem.

Błędy:

- Wyższy chód niż dozwolony.
- Nie wcelowanie między pachołki wyznaczające wielkość kół.

Z uwagi na punktację pawie oczko najlepiej traktować, jako 3 zadania pokonywane 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: $a=10\text{m}$; $b=15\text{m}$; $c=20\text{m}$

