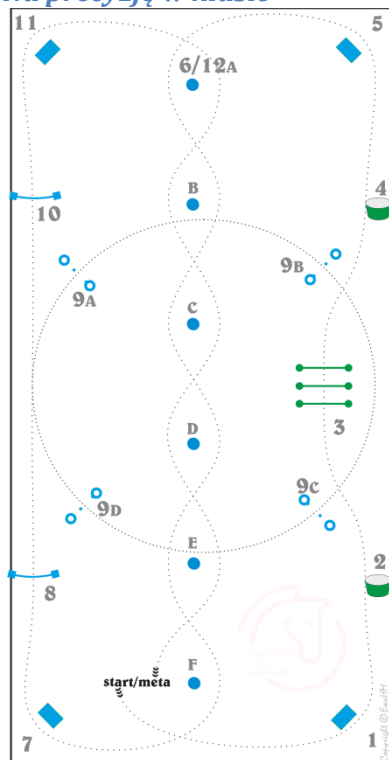


Przykłady tras pony games

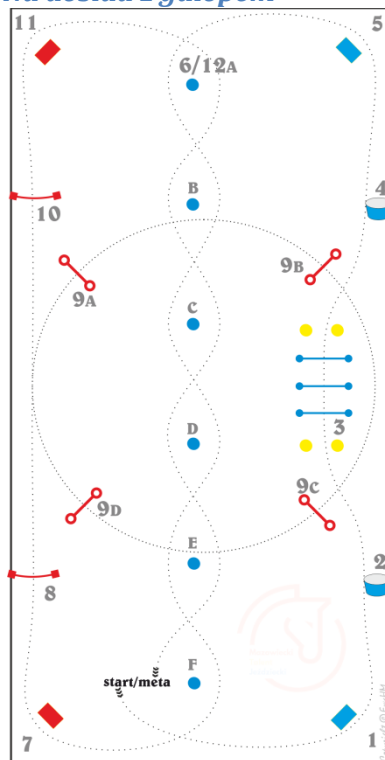


Na precyzję w kłusie



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 dosiad 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.

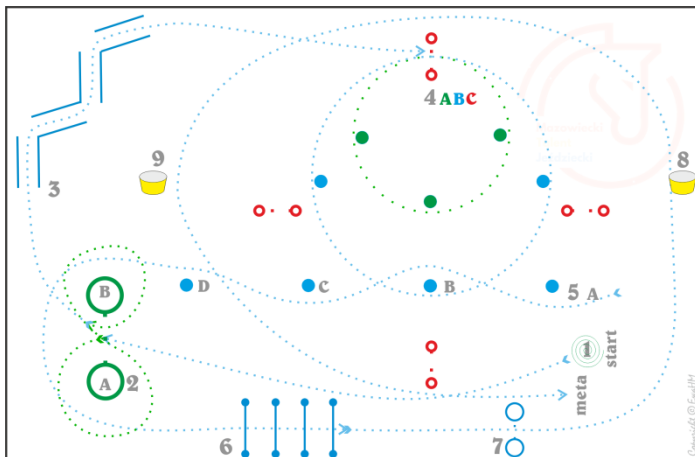
Istotne jest, z której strony zaczyna się slalom, żeby ostatni człon okrążyć z łatwym zagalopowaniem na właściwą nogę.

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

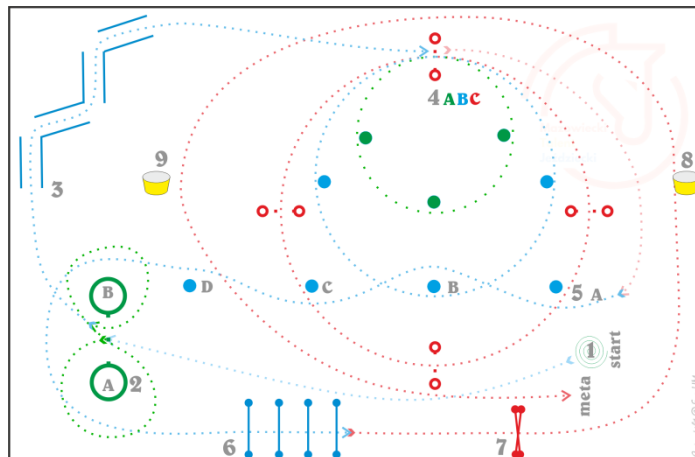
Na precyzję w kłusie



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 dosiad 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.

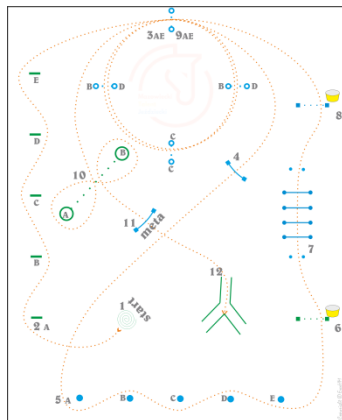
Wielkość kół wyznaczają pachołki, które należy pokonać od zewnątrz, lub bramki.

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

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

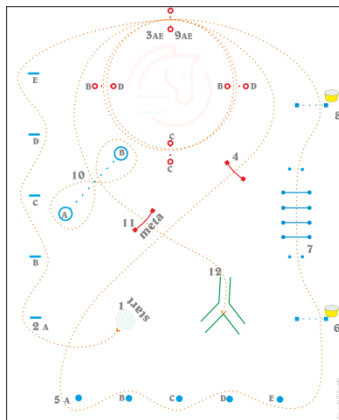
Zadania 4A, 4B, 4C najlepiej potraktować jak 3 zadania osobno oceniane.

Na precyzyj w kłusie



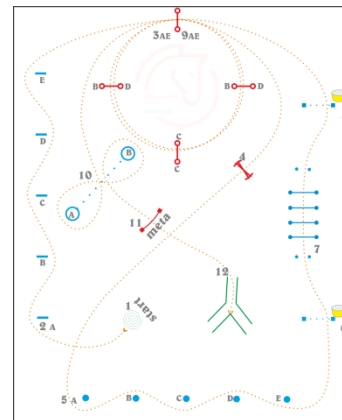
1. **Stój** Młynek
2. **S** Slalom z berkiem
3. **SK** Koło przez bramki
4. **SK** Linka
5. **SK** Slalom
6. **SK** Piłka z wiaderka
7. **SK** Cavaletti
8. **SK** Piłka do wiaderka
9. **SK** Koło przez bramki
10. **S** Ósemka
11. **SK** Linka
12. **S** Rozdroże

Na precyzyj 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

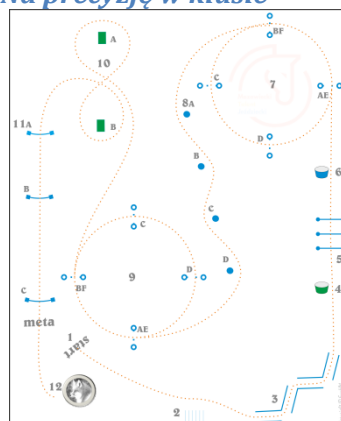
Na dosiad ze skokiem



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

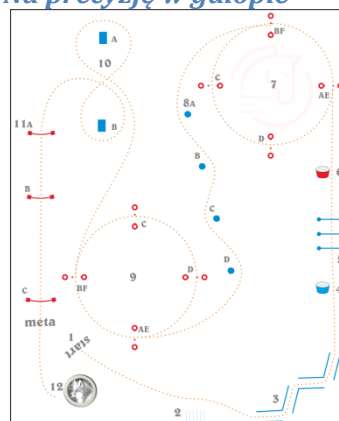
Pomiar czasu rozpoczyna się przed rozpoczęciem młynka, a kończy w chwili pokonania przeszkody 11. Następnie zawodnik ma czas spokojnie wyhamować, wejść stępem w rozdroże, zsiąść i nagrodzić konia.

Na precyzję w kłusie



1. **Stój** Wziąć kulę
2. **SK** Rzucić kulą w płot
3. **SK** Przepełznąć 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 kluczyć
11. **SK** Pod niskimi gałęziami
12. Trafić lisa w ogon

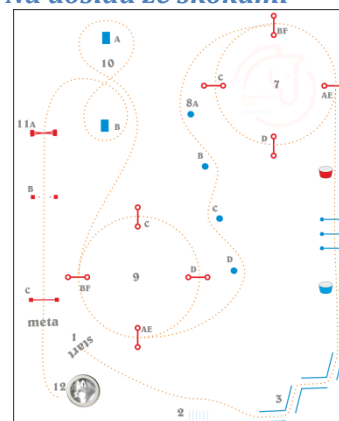
Na precyzję w galopie



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



Na dosiad ze skokami

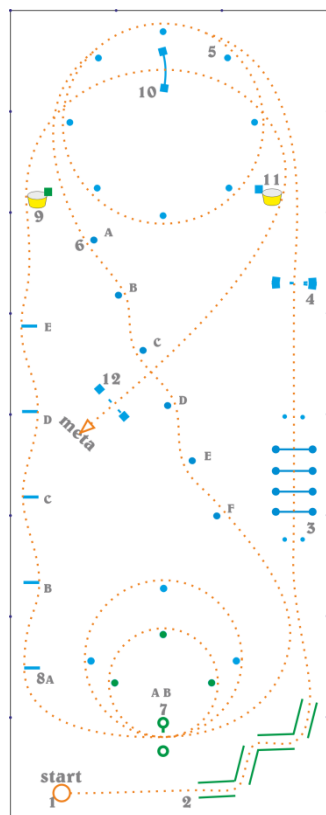


1. **Stój** Wziąć kulę
2. **K** Rzucić kulą w płot
3. **K** Przepełznąć rzekę
4. **K** Skraść skarb
5. **K** Pokonać wykroty
6. **G** Ukryć skarb
7. **G** Okrążyć bagna
8. **K** Slalomem przez las
9. **G** Okrążyć jezioro
10. **K** Krążyć i kluczyć
11. **G** Przeszkody: koperta, bramka, stacjonarna
12.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

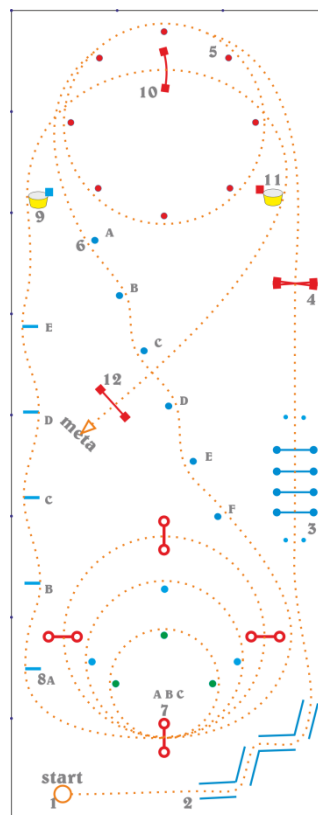
Pomiar czasu rozpoczyna się gwizdkiem po wzięciu kuli, kończy na przeszkodzie 11c. Następnie zawodnik ma czas wyhamować, zsiść z konia, oddać go obsłudze i z zawiązanymi oczami idzie trafić lisa w ogon. (Patrz opis Ogon lisa). Zadanie to jest punktowane, ale nie objęte pomiarem czasu.

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



Na precyzję 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 dosiad 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** Stacjonarna 30 cm



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