

Pony games - zasady ogólne

Stopień trudności

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

Tabela 1 Stopień trudności

Najwyższy chód	Stęp	Kłus	Galop	Skoki	Zastosowanie	Pomoc zewnętrzna
Tylko w stępie	✓	✗	✗	✗	Z asystą	✓
Z kłusem	✓	✓	✗	✗	Na precyzję Na dosiad	✓
Z galopem	✓	✓	✓	✗	Na precyzję Na dosiad Ślepy parkur	✓
Ze skokami	✓	✓	✓	✓	Equifun Na dosiad	✗

W konkursach samodzielnych każda przeszkoda na trasie powinna mieć określony konkretny lub 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 lub długim czasem maksymalnym – pony games **Z asystą**
- Z pomiarem czasu – konkursy samodzielne z określonym czasem maksymalnym, po którego przekroczeniu następuje zakończenie przejazdu. Czas poniżej maksymalnego nie ma wpływu na klasyfikację. – pony games **Na precyzję** i przejazd podstawowy **Equifun**
- Z pomiarem czasu istotnym dla wyniku – pony games **Na dosiad** i **rozgrywka Equifun**

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.

Czas maksymalny stanowi dwukrotność wyznaczonej z tempa normy czasu. Przekroczenie normy czasu nie pociąga za sobą naliczenia punktów karnych. Przekroczenie czasu maksymalnego kończy przejazd.

Czas maksymalny powinien być obliczony przy założeniu, że trasa jest pokonywana najwyższym dozwolonym chodem. Zawodnik jadący niższymi chodami tam, gdzie dozwolone są wyższe, ryzykuje niezmqieszczenie się w czasie maksymalnym.

Po przekroczeniu czasu maksymalnego zawodnik nie jest eliminowany, tylko przejazd jest przerywany, a zawodnik klasyfikowany ze zdobytą liczbą punktów i czasem maksymalnym. W rozgrywce Equifun jest eliminowany tylko z rozgrywki.

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.

Tempo

Tabela 2 Zalecane tempo w konkursach pony games

Konkurs pony games	Przejazd podstawowy	Rozgrywka
Z asystą	75 m/ min	ND
Na precyję, Na dosiad w kłusie	150 m/ min	ND
Na precyję, na dosiad z galopem	200 m/ min	ND
Na dosiad ze skokami	275 m/ min	ND
Equifun	275 m/ min	300 m/ min

Start i meta, celowniki zadań

Linia startu i mety wyznaczone są tak, jak w konkursach skokowych. Ich przekroczenie odpowiednio rozpoczyna i kończy pomiar czasu. W konkursach pony games dla najmłodszych zamiast zwyczajowego ukłonu w kierunku sędziego, zalecana jest wymiana informacji między sędzią, a zawodnikiem. Na przykład „Jesteś gotowy?” – „Tak” – „Zatem powodzenia”.

Poszczególne zadania mogą mieć celowniki początkowe i końcowe albo chorągiewki (jak na przeszkodach skokowych) albo nie mieć

oznaczenia (Piłka z/do wiaderka). Wjechanie w **celowniki początkowe** zadania traktowane jest jak **rozpoczęcie** zadania.

Przecięcie **obrębu** innego zadania poza światłem jego celowników początkowych (lub jeśli zadanie nie ma celowników) **nie** jest błędem. Na przykład trasa może przecinać Slalom w poprzek lub obręb koła – nie wolno tylko przejechać przez celowniki początkowe.

Dodatkowe zadania

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

- Zadanie Rozdroże.
- Zadanie Ogon lisa/Przypnij osiołkowi ogon

Pomoc zewnętrzna

W niniejszym opracowaniu „pomoc zewnętrzna dozwolona” oznacza:

W konkursie na precyzję 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.

W konkursach Equifun oraz Na dosiad pomoc zewnętrzna w pokonaniu trasy jest niedozwolona.

Inna pomoc zgodnie z przepisami PZJ konkurencji skoki.

Oglądanie trasy

We wszystkich konkursach pony games w ramach oglądania trasy sędzia lub osoba wyznaczona powinna 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.