**PONY-GAMES PŘÍPRAVKA**

**PREAMBULE**

**PG - přípravka je vstupní branou do světa soutěží, která je plně v souladu s pedagogickým přístupem založeným na hře. Je v ní třeba projet na čas danou dráhu s rozličnými úkoly, které různě kombinují požadované dovednosti jako vedení koně či zručnost, a získat co nejmenší penalizaci. Cílem je rozvíjet dovednosti jezdce, které potřebuje k ovládání svého poníka. Tato disciplína navíc pomáhá ke zlepšení přípravy poníků. Pro rok 2018 je vypsána pro 2 - 3 členné týmy kategorie U 10.**

**ORGANIZACE**

1.**Místo**: PG - přípravka se může konat na obdelníku, v hale či na kolbišti. Doporučený rozměr je 40 x 20 m. Prostor nemusí být nutně zcela rovný, ale musí být uzavřený.

2. **Rozhodčí**: Musí tam být minimálně jeden hlavní rozhodčí. Doporučuje se ještě přítomnost pomocníka, který zapisuje penalizace a měří čas.

3. **Šéf dráhy**: Je jím jeden z rozhodčích (příp. hlavní rozhodčí). Jeho úkolem je postavit dráhu a seznámit s ní kouče (vede oficiální prohlídku trasy).

4.**Týmy**: Tvoří je 2 - 3 dvojice jezdec / poník. Dvojice jezdec / poník nesmí být měněna po zahájení soutěže. Během závodu může být jeden poník ve třech týmech, ale v každém týmu smí náležet jen jednomu jezdci.

5. **Jezdci**: Věk 6 - 10 let. Úbor jako v pony-games - tzn. bič a ostruhy jsou zakázány (zakázáno je i popohánění poníka otěžemi). Povinná je minimálně tříbodová jezdecká přilba a nízké či vysoké jezdecké boty.

6. **Poníci**: Poník musí být přiměřený jezdci výškou, konstitucí i temperamentem.

Ústroj (jako v pony-games): udidla – jednoduchá, stihlová, jednou nebo dvakrát lomená, povolen martingal – kroužkový i pevný (nesmí být příliš krátký – tzn. při normální pozici krku dosáhne až ke spodní čelisti), gumové kroužky na udidle, čabraka, kamaše, bandáže, síťka na nos proti hmyzu, potah na sedle, podocasník a poprsník.

7. **Trasa**: Celkem musí obsahovat 6 až 10 úkolů. Jejich výběr a umístění v prostoru musí podporovat pohyb vpřed. Startovní a cílová čára musí být jasně označeny. Úkoly využívají pg vybavení pro úroveň 2 (tzn. prvních osm her), mohou být přizpůsobovány, modifikovány a vymýšleny, ale musí  při tom být zachována myšlenka pony-games. Jsou navrhovány šéfem dráhy a schvalovány hlavním rozhodčím, tak aby se vše odehrávalo se zachováním bezpečnosti a s ohledem k poníkovi.

8. **Prohlídka trasy**: Pořadatel musí před začátkem soutěže naplánovat briefing s oficiální prohlídkou trasy, aby každý z úkolů byl dobře vysvětlen, stejně tak vchod/východ, rozhodování apod. Oficiální prohlídka trasy je určena pouze pro kouče. Po ní následuje prohlídka trasy pro kouče s dětmi.

9. **Závod**: Na kolbiště vstupuje celý tým pohromadě (2 - 3 jezdci) a zůstává ve vyhrazeném prostoru, kde s jezdci může být i jejich kouč. Jezdci startují postupně po pokynu od hlavního rozhodčího. U každé jízdy se měří čas samostatně každému jezdci. Pokud jezdec překoná trasu bez chyb, tzn. neobdrží žádnou penalizaci, zapisuje se mu pouze čas, který potřeboval k překonání dráhy. Jezdec je penalizován za nesprávné splnění úkolu či poboření materiálu. Pokud se jezdci nedaří splnit úkol, může jej po druhém pokusu opustit. Jezdec se může pokoušet o splnění úkolu, kolikrát chce, pokud to nakonec zvládne, tak neobdrží žádnou penalizaci. Nicméně nesmí při tom překročit dvojnásobek stanoveného času. Když jezdec začne plnit úkol, nemůže se již vrátit zpět k tomu předchozímu. Jezdec je vyloučen za překročení dvojnásobku stanoveného stavu.

10. **Hodnocení**: Aby byl tým hodnocen, je třeba, aby trasu dokončili alespoň dva jezdci. Když během jízdy dojde k poškození či posunutí úkolu, který není právě překonáván, nevede to k penalizaci. Když se úkol nepodaří opravit dřív, než k němu jezdec dojede, může rozhodčí zastavit časomíru a nechat jej opravit. V případě, že technický personál opomene opravit některý z úkolů, zastaví hlavní rozhodčí časomíru při vjezdu jezdce do dráhy. Po opravě ji spouští ve stejný okamžik.

Jakýkoliv fyzický zásah kouče do jízdy je tolerován, ale vede k vyloučení jezdce.

Penalizace: Splnění úkolu bez penalizace znamená, že byl proveden tak, jak bylo ukázáno během oficiální prohlídky, a žádný z prvků nebyl převrácen ani posunut.

Nesplnění úkolu (vždy min. dva pokusy o splnění), poboření materiálu..............40 s

Nesprávné splnění ..................................................................................... 20 s

Omyl v dráze, nesplnění úkolu (bez pokusů o splnění).............................. vyloučení

Překročení dvojnásobku stanoveného času ........................................ …..vyloučení

Pád jezdce, poníka nebo obou ............................................................... vyloučení

11. **Pořadí**: Konečné pořadí se stanoví na základě dosaženého času: čas dráhy + penalizace v sekundách. Vítězný tým je ten, který dosáhl nejmenšího času. Pro tým se sčítají dva nejlepší časy (včetně penalizací).