

Stajnia Profit  
43-180 Orzesze  
ul. Żorska 68a



## PONY GAMES

### ZASADY OGÓLNE



Poniżej zamieszczamy ogólne zasady PONY GAMES,

które obowiązują na turniejach w całej Europie.

## **Wstęp**

Termin **PONY GAMES** oznacza gry sztafetowe. Jest to wyścig, gdzie każdy zawodnik startuje pojedynczo. Celem Pony Games jest nabycie umiejętności jeździeckich poprzez zabawę. Pony Games opiera się na trzech podstawowych zasadach :

- współpracy z kucem,
- socjalizacji poprzez pracę drużynową,
- autonomii.

Mianem kucyka określa się tu zarówno kuce jak i duże konie.

## **1. Organizacja**

**1.1 Plac konkursowy** musi być ogrodzony i o możliwie równym podłożu. Maksymalna ilość torów to 8. Rzędy tyczek muszą być rozmieszczone w odległości 7 do 10 metrów względem siebie ( w grach na poziomie elitarnym minimum 8 m). Dla poziomu Elitarnego zaleca się oznaczenie Strefy Bezpieczeństwa (3m) – służy ona do bezpiecznego wyhamowania rozpędzonych kucyków po przekroczeniu linii. W tym miejscu nie mogą znajdować się pozostali uczestnicy.

**1.2 Tory** - wszystkie elementy torów muszą być identyczne, zgodne z oficjalnymi standardami. Każdy klub musi przywieźć własne wyposażenie toru zgodne ze standardami. W ostateczności sprzęt może zostać wypożyczony u organizatora. Kierownik toru jest odpowiedzialny za stan elementów wyposażenia. Tyczki powinny być rozmieszczone w odległości 7 do 9 metrów w zależności od wielkości placu konkursowego. W przypadku gier wymagających 4 tyczek jedna zostaje odstawiona.

## **2. Kategorie**

### **2.1. Drużyny**

Poszczególne drużyny muszą się składać z zawodników, nie przekraczającego górnego limitu wieku ( za wyjątkiem kategorii Open ). Dolny limit wieku wynosi 6 lat.

- 12 lat lub mniej
- 14 lat lub mniej
- 18 lat lub mniej
- kategoria Open bez górnej granicy wieku.

## 2.2. Pary

W przypadku par, zasady ogólne są takie same jak w przypadku zespołów. Niektóre gry zostały zmodyfikowane na potrzeby osób startujących w parach.

Wysokość, waga i doświadczenie zawodnika muszą być odpowiednie do wzrostu, budowy i doświadczenia kucyka. (Odpowiedzialność głównego sędziego)

## 3. Skład sędziowski.

### 3.1. Jury :

- **główny sędzia**, który jest także starterem i komentatorem (jeśli to konieczne). Zarządza on spotkaniem szefów ekip po ukończeniu każdej gry. W przypadku sytuacji spornych jest odpowiedzialny za ich rozstrzygnięcie zgodnie z zasadami fair play (fair-play spirit), a jego decyzja jest nieodwracalna.
- **drugi sędzia** stojący po przeciwnej stronie placu turniejowego.
- **kierownik toru i personel techniczny** zapewniający prawidłowe umieszczenie elementów torów w trakcie zawodów.
- **komisarz**, który nadzoruje przebieg turnieju i jest odpowiedzialny za dobro kucyków oraz bezpieczeństwo jeźdźców.

**3.2.** Każda drużyna musi wydelegować przynajmniej **jednego sędziego dodatkowego** (musi on mieć co najmniej 15 lat oraz bardzo dobrą znajomość zasad Pony Games ) i **jednego członka personelu technicznego** (minimum 12 lat). Jeśli jednego lub obu brakuje, drużyna zostanie ukarana. (zgodnie z Artykułem 9.1.)

**3.3.** Po zakończonej grze, każdy sędzia dodatkowy wydelegowany przez drużynę, musi poinformować **Głównego Sędziego** o nieskorygowanych błędach lub incydentach, które widział i które wchodzą w zakres jego kompetencji.

**3.4.** Sędziowie dodatkowi oraz członkowie personelu technicznego nie mogą doradzać zawodnikom, ani dopingować drużyn do gry.

## 4. Zawodnicy

### 4.1. Uczestnictwo

- Jeden zawodnik może wziąć udział w dwóch turniejach podczas jednego dnia, w różnych kategoriach.
- Dwie drużyny nie mogą mieć więcej niż dwóch tych samych zawodników w dwóch różnych kategoriach.

### 4.2 Drużyna

- Zespół składa się z 4 lub 5 zawodników i 4 lub 5 kucy. Skład drużyny może być zmieniany, aż do rozpoczęcia gry. Jeźdźcy i kucyki mogą zamieniać się podczas turnieju, między grami. Jeżeli z jakiegokolwiek powodu zespół ma tylko trzech zawodników nie może kontynuować gry.
- Podczas turnieju jeden kuc nie może należeć do dwóch drużyn.

### 4.3 Ubiór

- Wszyscy zawodnicy drużyny muszą mieć stroje w tej samej kolorystyce.
- Dozwolone jest obuwie wyłącznie jeździeckie niskie lub wysokie.
- Zawodnik startujący jako ostatni musi umieścić na kasku widoczną taśmę o szerokości minimum 5 cm.
- Kask zawodnika musi być zapinany trzy punktowo oraz odpowiednio dopasowany.
- Zabronione elementy stroju to: ostrogi, palcaty, sztylpy, czapsy, biżuteria, zegarki oraz inne przedmioty które mogą utrudniać start w zawodach oraz stwarzać zagrożenie dla uczestnika.

## 5. Kuc

**5.1. Kodeks Postępowania z Koniem OZJ** Kodeks postępowania zgodnego z dobrem konia FEI wymaga, od wszystkich osób zaangażowanych w jakikolwiek sposób w międzynarodowy sport jeździecki, przestrzegania Kodeksu Postępowania z Koniem oraz uznania i zaakceptowania zasady, że **dobro konia zawsze jest najważniejsze** i nigdy nie może być podporządkowane rywalizacji sportowej ani wpływom komercyjnym.

- Minimalny wiek kuca: 4 lata – mogą brać udział w jednym konkursie dziennie, 5- latki i starsze konie mogą startować 3 razy w ciągu dnia.
- Poziom elitarny – Minimalny wiek kuca wynosi 5 lat

## **5.2. Wyposażenie ( kuc )**

- Zabronione jest zaplatanie grzywy i ogona.
- Siodło jest obowiązkowe, musi ono posiadać bezpieczne lub otwarte zamki.
- Wędzidło zwykle puste lub pełne, oliwka, stal nierdzewna, guma lub powlekane skórą.

## **6. PROGRAM**

- Program musi określać, które gry będą obowiązywać w czasie turnieju. Dla poziomu 1 i 2 minimum 6 gier, a dla poziomu Elitarnego minimum 8 gier.

## **7. Gry**

### **7.1. Poziom 2**

- Slalom, Piłka i stożek, Pięć flag, Karton, Lina, Dwie flagi, Dwa kubki, Listonosz.

### **7.2. Poziom 1**

- Slalom, Pięć flag, Karton, Lina, Dwie flagi, Dwa kubki, Piłka i stożek, Listonosz, Bierz i jedź, Pięć filiżanek, Kosz, Kamienie, Dwie butelki, Teksab, Opona, Mały prezydent.

### **7.3. Poziom elitarny**

- Slalom, Piłka i stożek, Pięć flag, Karton, Dwie flagi, Lina, Dwa kubki, Listonosz, Bierz i jedź, Pięć kubków, Kosz, Kamienie, Dwie butelki, Teksab, Opona, Mały prezydent, Drewno, Balony, Skarpetki, Bank, Piramida, Sprzątanie kartonów, Trzy filiżanki, Windsor tower, Narzędzia, Prowadź i jedź, Butelki, Turniej rycerski, Cztery flagi, Piłki i stożki, Przewodniczący, Skrzynka narzędziowa, Wymiana butelek.

- Standardy techniczne każdej gry znajdują się na [www.pony-games.cz](http://www.pony-games.cz)

## **8. PRZEBIEG TURNIEJU**

**8.1.** Turniej zaczyna się od spotkanie szefów ekip. Kieruje nim sędzia główny, a jego celem jest omówienie wszystkich punktów programu zawodów.

**8.2. Kontrola** - Zarówno jeźdźcy jak i kuce mogą zostać poddani kontroli przed startem. Sprawdzany może być sprzęt i ubiór zawodników. Jeżeli kontrola wykaże braki lub niezgodności sprzętu z regulaminem zawodnik jest wezwany do wymiany lub uzupełnienia sprzętu.



**8.3 Start** - Podniesiona flaga przez sędziego oznacza konieczność przygotowania się do startu poprzez wejście pierwszego zawodnika do boks startowego. Opuszczenie flagi przez sędziego oznacza start.

**Zapraszamy  
do kontaktu i współpracy  
wszystkie stajnie  
zainteresowane Pony Games :)**



**Drużyna Pony Games Stajni Profit na turnieju w Republice Czeskiej**

[www.facebook.com/StajniaProfitOrzesze](https://www.facebook.com/StajniaProfitOrzesze)  
[www.kjprofit.pl](http://www.kjprofit.pl)