



POLISH COWBOY RACE

PRZEPISY KONKURENCJI

Aktualizacja: kwiecień 2019

Kolorem zielonym zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2017

Kolorem niebieskim zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2018

Kolorem bordowym zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2019

Wstęp

Konkurencje westernowe zaliczane do Polish Cowboy Race (PCR) mają na celu zaprezentowanie sprawności jeźdźca i umiejętności konia we wszystkich możliwych ruchach spotykanych w jeździe western. Znaleźć się mogą tutaj elementy konkurencji calf roping, pole bending, barrel racing, reining, western horsemanship, trail itd. Mogą wystąpić także przeszkody i zadania nie związane ze sportem westernowy, ale możliwe do wykonania przez konia i jeźdźca. Tym samym szansę na zaprezentowanie zyskują konie wszechstronne, potrafiące pokazać się w szybkich i precyzyjnych elementach schematu prowadzone przez sprawnych i skutecznych jeźdźców. Dynamiki konkurencjom Polish Cowboy Race dodaje fakt, że są one rozgrywane na czas.

Opiekę merytoryczną i organizacyjną nad konkurencjami PCR sprawuje Komisja ds. Polish Cowboy Race Stowarzyszenia Polska Liga Western i Rodeo.

Niniejsze przepisy opracowano w celu zapewnienia zawodnikom jednakowych i obiektywnych warunków udziału we współzawodnictwie sportowym. W przypadku wątpliwości lub sprzeczności występujących w rozumieniu przepisów, należy je interpretować w taki sposób, który zapewnia udział we współzawodnictwie sportowym wszystkim zawodnikom na równych prawach, zgodnie z zasadą „fair play”.

I. Konkurencje

1. Cowboy Race (Youth, Amateur, Open)
2. Team Cowboy Race (Amateur + Open)
3. Cowboy Parallel Race (Amateur + Open)
4. Cowboy Trail (Youth, Amateur)

II. Klasy

1. Youth (młodzież) – klasa dla zawodników, którzy przed sezonem (sezon rozpoczynają pierwsze zawody PCR w roku) mają skończone 11 lat i nie ukończyli jeszcze 15 roku życia. Zawodnik kończący 15 lat w trakcie sezonu startuje do jego końca w klasie youth.
2. Amateur – klasa dla zawodników, którzy mają skończone 15 lat (nie spełniających już założeń klasy youth), nie zajmujących się zawodowo jazdą konną, treningiem, itp. i nie czerpiących z tego tytułu korzyści finansowych. W klasie nie mogą startować zawodnicy, którzy w sezonach 2017 i 2018 zajęli przynajmniej trzy razy miejsca na podium w konkursach Cowboy Race Amateur oraz zwycięzca klasyfikacji Riders of The Year w klasie Amateur z roku 2018. Klasa ta stworzona zostaje, żeby m.in. poprzez niższy stopień trudności schematów, umożliwić zawodnikom starty w PCR.
3. Open - minimalny wiek zawodnika startującego w tej konkurencji to ukończone 15 lat. W klasie obowiązkowo startują osoby zajmujące się zawodowo jazdą konną, treningiem, itp. i czerpiąc z tego tytułu korzyści finansowe oraz osoby, które w sezonach 2017 i 2018 zajęły przynajmniej

trzy razy miejsca na podium w konkursach Cowboy Race Amateur oraz zwycięzca klasyfikacji Riders of The Year w klasie Amateur z roku 2018. Konie powyżej 4 lat.

4. Osoby, które już zostały zakwalifikowane do Open w poprzednich sezonach nie mogą startować w klasie Amateur.
5. Ważne! Zawodnicy kwalifikujący się do klasy Amateur na pierwszych swoich zawodach decydują, w której klasie będą startować w sezonie 2019. Jeżeli wybiorą Amateur, to mają do dyspozycji starty w CRA, CTA oraz TCR i CPR. Jeżeli wybiorą Open do startują w CRO, TCR i CPR.

III. Strój zawodników

1. W konkurencjach western wymagany jest odpowiedni strój westernowy tzn. długie spodnie, koszula z długim rękawem, westernowy kapelusz i buty kowbojskie.
2. Zawodnicy niepełnoletni (w klasie Youth, Amateur i Open) zobowiązani są do startowania w certyfikowanych kaskach i kamizelkach ochronnych.
3. Zawodnikom pełnoletnim zaleca się startowanie w certyfikowanych kaskach i kamizelkach ochronnych.
4. Zawodników obowiązuje strój czysty, schludny i estetyczny.
5. Sędziowie mają prawo wyrazić zgodę na ubiór zawodników dostosowany do panujących warunków atmosferycznych (np. użycie kurtki przeciwdeszczowej).
6. Zawodników obowiązuje pełny strój opisany w tych przepisach w każdym, momencie przebywania na arenie podczas trwania zawodów (np. podczas rozgrzewki, obchodzenia schematu, startu, dekoracji).
7. Luzaków i inne osoby (poza zawodnikiem) dosiadające konia startującego na zawodach obowiązuje kompletny ubiór westernowy.
8. Wszystkie osoby towarzyszące zawodnikom w obchodzeniu toru (trener, opiekun, itd.) obowiązuje kompletny ubiór westernowy.
9. Chapsy nie są wymagane (ale dopuszczalne).

IV. Sprzęt

1. Obowiązuje sprzęt westernowy według przepisów Stowarzyszenia PLWiR.
2. Zawodnicy zobowiązani są do użytkowania rzędu końskiego (ogłowie, kielżno, siodło, wodze), uznanego za bezpieczny i humanitarny dla konia.
3. Sędzia ma prawo zażądać usunięcia lub zmiany całości lub jakiegokolwiek części sprzętu, jeżeli uzna, że zagraża bezpieczeństwu jeźdźca poprzez fakt, że sprzęt ten nie będzie skuteczny w powodowaniu koniem.
4. Sędzia ma prawo zażądać usunięcia lub zmiany całości lub jakiegokolwiek części sprzętu, jeżeli uzna, że zagraża bezpieczeństwu konia albo uzna go za przejaw niehumanitarnego traktowania konia.
5. Sędzia ma prawo podjąć decyzję o wyłączeniu stosowania określonego sprzętu (nie dopuścić do startu zawodnika), jeżeli uzna że zagraża on bezpieczeństwu konia.
6. W przypadku wykrycia uszkodzenia sprzętu nie jest dopuszczalne powtórzenie przejazdu.
7. Obowiązkowe są ochraniacze i/lub owijki na wszystkich nogach konia.
8. W konkurencjach Cowboy Race, Team Cowboy Race i Cowboy Parallel Race dopuszczalny jest:
 - a. wytok stały, zapięty na nachrapniku, o ile schemat nie przewiduje skoków,
 - b. wytok ruchomy na wodzach wędzidłowych.
9. Zabrania się wykorzystywania bicia, lassa, bata oraz innych przedmiotów do popędzania zwierzęcia.
10. Ostrogi nie są wymagane.
- ~~11. Zawodnicy w klasie Youth nie mogą używać ostróg.~~

12. Dopuszczalne jest stosowanie wodzy typu rozłącznej i łączonej.
13. Niedopuszczalne jest stosowanie wodzy typu romał.

V. Przepisy dotyczące schematu

1. Konkurencje Polish Cowboy Race są konkurencjami rozgrywanymi na arenie. Arena musi być ogrodzona w sposób bezpieczny, uniemożliwiający przypadkowe wydostanie się konia poza jej obręb.
2. Schemat powinien składać się z określonej przepisami poszczególnych konkurencji liczby przeszkód dopasowanych stopniem trudności, gabarytami oraz rozmieszczeniem do klasy zawodników i wielkości areny.
3. W schemacie można określić chód, którym koń zobowiązany jest poruszać się między przeszkodami lub na przeszkodach. Jeżeli chód ten jest określony, to koń zobowiązany jest poruszać się chodem zadanym.
4. Tor zatwierdzany jest przez sędziów w porozumieniu z organizatorem/osobą odpowiedzialną za schemat. Przeszkody, które zostaną uznane za zbyt niebezpieczne, zostaną zmodyfikowane lub wyłączone ze schematu (nawet tuż przed rozpoczęciem konkurencji).
5. Organizator zobowiązany jest do przedstawienia zawodnikom graficznego schematu trasy/tras przejazdu minimum 14 dni przed zawodami.
6. Przed rozpoczęciem konkursu, zawodnicy biorący w nim udział muszą mieć możliwość obejścia toru, na którym ułożony jest schemat (podczas obchodzenia toru mogą oni zadawać pytania dotyczące schematu sędziom oraz osobie/osobom odpowiedzialnym za schemat).
7. Przed rozpoczęciem konkursu, zawodnicy biorący w nim udział mogą mieć możliwość zapoznania konia z torem, na którym ułożony jest schemat w czasie wyznaczonym przez organizatora. Obowiązkowym chodem jest stęp.
8. Do budowy schematu mogą zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub sztuczne.

9. Jeżeli w schemacie znajduje się przeszkoda do skoku/skoków, jej maksymalna dopuszczalna wysokość to 0,5 metra a szerokość to 0,6 metra.
10. Jeżeli w schemacie znajduje się rów do skoku/skoków, jego maksymalna dopuszczalna długość to 1,2 metra a głębokość 0,15 metra (w najgłębszym miejscu).
11. Na arenie mogą znajdować się inne elementy, które nie są przeszkodami do pokonania (np. flagi, balony, banery, obsługa toru).
12. Dokumentem pomocniczym dla organizatorów zawodów jest „Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race” stanowiący załącznik nr 1 do tych przepisów.

VI. Przepisy ogólne

1. W konkurencjach Polish Cowboy Race o klasyfikacji decyduje liczba pokonanych przeszkód, czas przejazdu a w konkurencji Cowboy Trail również punkty za przeszkody.
2. Organizator zawodów musi dbać o bezpieczeństwo zawodników, osób trzecich (widzów, organizatorów, sędziów itp.) oraz koni.
3. Zawodnicy zobowiązani są do dbałości o bezpieczeństwo osób trzecich (widzów, organizatorów, sędziów itp.), innych zawodników oraz koni.
4. Wszyscy zawodnicy przystępujący do zawodów akceptują przepisy, regulamin zawodów i inne dokumenty regulujące współzawodnictwo sportowe w Stowarzyszeniu PLWiR oraz wyrażają zgodę na stosowanie się do zaleceń organizatorów i sędziów.
5. Podczas jednego dnia zawodów maksymalna ustalona liczba startów dla konia to pięć (za start traktowany jest udział w konkursie pod jednym jeźdźcem). W przypadku zawodów łączonych ta liczba może ulec zmianie.
6. W konkursach Cowboy Race Youth i Amateur i Cowboy Trail Youth i Amateur koń może wystartować dwa razy, ale pod innym jeźdźcem.

7. Podczas pokonywania schematu koń może być prowadzony jedną ręką lub oburącz niezależnie od używanego kielzna – w czasie przejazdu możliwa jest zmiana ręki (rąk) prowadzącej.
8. Zawodnik rozpoczyna konkurencję w momencie, kiedy znajdzie się w arenie.
9. Start następuje po upewnieniu się (sędzia lub spiker), że zawodnik jest gotowy do współzawodnictwa (komenda słowna: GOTÓW).
10. Sygnał do startu podaje sędzia lub spiker (gwizdek lub komenda słowna: START).
11. Pomiar czasu rozpoczyna się, kiedy padnie komenda START a kończy się, w miejscu mety przejazdu, opisanym w schemacie.
12. Przy zaistnieniu odpowiednich warunków sędziowie mogą dopuścić start lotny. Wtedy pomiar czasu rozpoczyna się, kiedy nos konia przekroczy linię startu a kończy się, kiedy nos konia przekroczy linię mety (lub w innym momencie opisanym w schemacie).
13. **Jeżeli podczas przejazdu przez linię startu (po sygnale do startu) lub mety wyznaczoną przez markery lub inne elementy, przynajmniej jeden z nich zostanie przewrócony, to zawodnik otrzymuje 10 sekund karnych doliczanych do końcowego czasu przejazdu.**
14. W konkurencjach Polish Cowboy Race czas mierzony jest przez sędziów za pomocą dwóch stoperów jednocześnie. Jeżeli pierwszy, uznany za oficjalny, nie zadziała, oficjalnym czasem jest ten mierzony za pomocą drugiego stopera. W sytuacji, gdy nie zadziałają oba stopery, zawodnik ma prawo do powtórzenia przejazdu na końcu stawki zawodników.
15. Zawodnik musi pokonać trasę według wyznaczonego schematu, z zachowaniem kolejności przeszkód.
16. Zawodnik, który nie zaliczył przeszkody, nie może być sklasyfikowany wyżej, niż zawodnik, który podczas przejazdu nie popełnił tego rodzaju błędów.

17. Przeszkoda nie jest zaliczona w przypadku:

- a. kiedy zawodnik pokona przeszkodę inaczej, niż jest to opisane w schemacie (dotyczy chodu konia, sposobu pokonania przeszkody, kierunku jej pokonania, kolejności pokonania jej elementów),
- b. częściowego pokonanie przeszkody (np. przejazd nad trzema z pięciu drągów, z których składa się przeszkoda),
- c. nie ukończenia pokonywania przeszkody (np. ucieczka konia z przeszkody),
- d. kiedy podczas pokonywania koń lub zawodnik rozbuduje przeszkodę (np. strąci drąg lub przewróci balik siana podczas skoku, przewróci beczkę lub markera, przesunie elementy, z których zbudowana jest przeszkoda – drągi, beczki, markery, baliki siana, stojaki, wyleje/uleje wodę z przenoszonego wiadra itp.); nie jest błędem sytuacja, kiedy element przeszkody zostanie dotknięty przez konia lub zawodnika i zmieni swoje położenie, ale samoistnie wróci na poprzednie miejsce,
- e. nie trafienia elementem do miejsca, celu na to przeznaczonego (np. podkową do wiadra),
- f. czwartego przerwania ciągłości chodu, który jest opisany w schemacie (tylko w Cowboy Trail),
- g. przerwania ciągłości chodu, który jest opisany w schemacie (we wszystkich konkursach poza CT),
- h. upuszczenia przewożonego elementu (np. flagi, płaszcza, wiadra),
- i. kiedy, drąg w galopie znalazł się między dwoma przednimi lub między dwoma tylnymi nogami konia,
- j. wyjścia czterema nogami poza wyraźny obrys przeszkody (tylko w Cowboy Trail),
- k. wyjścia przynajmniej jedną nogą poza wyraźny obrys przeszkody (we wszystkich konkursach poza CT),
- l. kiedy koń trzy razy odmówi pokonania przeszkody (na sygnał sędziego zawodnik zobowiązany jest przejść do następnej przeszkody),

- m. kiedy obydwie tylne lub przednie nogi postawione są w przestrzeni przewidzianej na postawienie tylko jednej nogi (np. między leżącymi dragami) w stępie lub w kłusie,
 - n. przeskoczenie nad lub niepostawienie nogi w wymaganej przestrzeni.
 - o. przewrócenie markera lub innego elementu wyznaczającego tor jazdy (jeżeli nie jest elementem przeszkody), skutkuje niezaliczeniem przeszkody poprzedniej,
18. W czasie pokonywania przeszkód nie wolno zsiadać z koni, chyba, że jest to opisane w schemacie.
19. Sędzia po trzeciej odmowie pokonania przeszkody sygnalizuje gwizdkiem obowiązkowe przejście do kolejnej przeszkody.
20. Jeżeli przejazd zostanie w jakiś sposób zakłócony, sędzia ma prawo zdecydować o powtórzeniu przejazdu.
21. W przypadku, gdy podczas pokonywania przeszkody zostanie rozbudowana jakaś jej część, nie można jej poprawiać, dopóki zawodnik nie pokona całości danej przeszkody. Jeżeli ta sama przeszkoda będzie pokonywana ponownie podczas danego przejazdu, po jej rozbudowaniu następuje zatrzymanie przejazdu na czas konieczny do przywrócenia stanu wyjściowego przeszkody. Następnie przejazd jest kontynuowany.
22. Jeżeli zawodnik podczas przejazdu zauważył, że tor nie został poprawiony po błędach poprzednika, przerywa jazdę i informuje o tym sędziego. Jeżeli zastrzeżenie było uzasadnione, to powtarza przejazd.
23. Jeżeli zawodnik podczas przejazdu zauważył, że tor nie został poprawiony po błędach poprzednika ale nie przerywa jazdy, nie ma podstaw do powtórzenia przejazdu ani składania protestu z tego powodu.
24. W przypadku remisów (takiego samego czasu przejazdu) w konkurencjach, oprócz Cowboy Trail, o zwycięstwie zadecyduje dogrywka. O kształcie dogrywki (wybór przeszkód i trasy) decydują sędziowie. Jeżeli nie jest możliwe wyłonienie zwycięzcy po dogrywce, o zwycięstwie decyduje rzut monetą.

25. Punktacja no-time całego przejazdu następuje w przypadkach:

- a. pomylenia trasy przejazdu, o ile jest wyznaczona w schemacie (trasa niezgodna ze schematem),
- b. nie ukończenia przejazdu (rezygnacja zawodnika),
- c. pomylenia kolejności przeszkód,
- d. nie podjęcie próby pokonania przeszkody (ominięcia przeszkody) – wymagane są trzy próby podjęcia pokonania przeszkody,
- e. ~~rozbudowania przeszkody już pokonanej,~~
- f. przerwania przejazdu związanego z kwestionowaniem poprawności ustawienia przeszkody (przeszkód) – sędzia uznaje, że zawodnik nie miał racji (patrz punkt VI/22)
- g. upadku z konia i upadku konia,
- h. używania wodzy niezgodne z przepisami lub regulaminem (np. poganianie konia wodzą),
- i. awarii sprzętu uniemożliwiającej prawidłowe pokonanie schematu,
- j. niedostosowania się do wymagań sprzętowych (koń bez ochraniaczy lub owijek na wszystkich nogach, niewłaściwy wytok itp.)
- k. oczywistego nieposłuszeństwo (wliczając w to kopanie, stawanie dęba, strzelanie z zadu, skoki „baranie”) zagrażające bezpieczeństwu jeźdźca, konia lub osób trzecich,
- l. w Cowboy Parallel Race koń lub zawodnik dowolną częścią ciała dotknie lub przekroczy linię środkową oddzielającą dwa tory (w przypadku, kiedy dwóch zawodników lub konie popełnią ten błąd, do wyższej rundy nikt nie przechodzi),
- m. w Team Cowboy Race drugi zawodnik wystartuje, zanim pierwszy zakończy przejazd.

26. W przypadku wystąpienia sytuacji z pkt. VI/25 od g do k, sędzia przerywa przejazd sygnalizując to gwizdkiem.

27. Komisja sędziowska ma obowiązek zdyskwalifikować zawodnika (za zachowanie podczas treningu, startu i pobytu na zawodach), w tym na czas całych zawodów, za:
- a. drastyczny, agresywny przejaw złego zachowania w stosunku do konia,
 - b. wybitnie niesportowe zachowanie w stosunku do innych zawodników, sędziów, organizatorów i publiczności (np. obraźliwe słowa, gesty, postponowanie pracy sędziów, stan po spożyciu alkoholu lub środków odurzających),
 - c. inne zachowania rażąco wychodzące poza normy zachowania w stosunku do ludzi i koni.
28. Komisja sędziowska ma prawo zdyskwalifikować zawodnika (za zachowanie podczas treningu, startu i pobytu na zawodach), w tym na czas całych zawodów, za:
- a. jakikolwiek przejaw zachowania w stosunku do konia, który uznany zostanie za niewłaściwy,
 - b. każde zachowanie, które sędzia uzna za zbyt agresywne w stosunku do koni (np. nadmierne używanie ostróg, nadmierne używanie wodzy),
 - c. niesportowe zachowanie w stosunku do innych zawodników, sędziów, organizatorów i publiczności (np. nieuzasadnione opóźnianie startu),
 - d. absencję w dekoracji lub uroczystym otwarciu zawodów (jeżeli jest obowiązkowe),
 - e. brak właściwego numeru startowego, umieszczonego w widocznym miejscu (pad, derka lub plecy zawodnika),
 - f. nieprzepisowy ubiór,
 - g. nieprzestrzeganie zasad zawartych w niniejszych przepisach i innych przepisach i regulaminach Stowarzyszenia PLWiR.

29. W celu podjęcia decyzji o dyskwalifikacji zawodnika komisja sędziowska ma prawo, a w szczególnych przypadkach i obowiązek, skorzystać z pomocy innych osób funkcyjnych na zawodach np. lekarza weterynarii
30. Jeżeli koń nabawi się kontuzji podczas trwania konkursu, zawodnik ma obowiązek przerwania przejazdu i wycofania się na tym koniu z zawodów. Jeżeli zawodnik nie zauważy takiej kontuzji konia, przejazd przerywa sędzia (gwizdkiem).
31. Zawodnik ma prawo do złożenia protestu według procedury obowiązującej w Stowarzyszeniu PLWiR.

VII. Przepisy konkurencji Polish Cowboy Race

1. Cowboy Race

1. Konkurencja rozgrywana jest w klasie Youth, Amateur i Open.
2. Konkurencja w klasie Youth i Amateur powinna być rozgrywana class in class (według tego samego schematu).
3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Konkurencja polega na najdokładniejszym (liczba zaliczonych przeszkód) i najszybszym pokonaniu toru składającego się 8-12 przeszkód.
5. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody według numeracji. Trasa między nimi jest do wyboru.
6. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody w dowolnej kolejności. Trasa między nimi jest do wyboru. Organizator ustawia czerwone markery po prawej stronie przeszkodę. Przeszkody muszą być numerowane. Przepis ten może być stosowany w konkursach dodatkowych rozgrywanych na zasadzie Jackpot.

2. Team Cowboy Race

1. W konkurencji mogą startować zawodnicy z klas Open i Amateur.
2. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja drużynowa.
3. Drużyna składa się z dwóch par (może składać się także z trzech par - decyzję o tym podejmuje organizator zawodów, zawierając odpowiednie zapisy w regulaminie zawodów). Mistrzostwa Polski 2019 rozgrywane będą w drużynach dwuosobowych.
4. Para jeździec-koń może być zapisana tylko do jednej drużyny (oprócz wyjątków opisanych w pkt. VII/2/5 i VII/2/6).
5. W przypadku 2-4 teamów uczestniczących w konkursie TCR organizator dopuszcza możliwość zapisania się zawodnika do dwóch drużyn. Tym samym zawodnik może wystartować w tym konkursie dwa razy (każdy start zaliczany jest do puli startów konia na zawodach). Obowiązuje jedna opłata startowa.
6. W przypadku nieparzystej liczby zawodników zainteresowanych startem w TCR możliwe jest losowanie pary dla zawodnika, który nie ma zespołu. W losowaniu uczestniczą tylko ci zawodnicy, którzy wyrażą na to zgodę (należy pamiętać, że każdy start liczony jest do puli startów konia na zawodach). Obowiązuje jedna opłata startowa.
7. Konkurencja polega na najdokładniejszym (liczba zaliczonych przeszkód) i najszybszym pokonaniu toru składającego się 6-8 przeszkód.
8. Następny zawodnik z drużyny może wystartować wtedy, kiedy poprzedni zakończy przejazd (koń z jeźdźcem znajdują się za linią mety).
9. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody według numeracji. Trasa między nimi jest do wyboru.

3. Cowboy Parallel Race

1. W konkurencji mogą startować zawodnicy z klas Open i Amateur.
2. W przejeździe równocześnie bierze udział dwóch zawodników.

3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Konkurencja polega na najdokładniejszym (liczba zaliczonych przeszkód) i najszybszym pokonaniu toru składającego się 4-6 przeszkód.
5. Schemat musi być tak skonstruowany, żeby tory jazdy zawodników się nie krzyżowały.
6. Zwycięzca wyłaniany jest poprzez zastosowany system pucharowy (zawodnik przegrany odpada z rywalizacji, wygrany przechodzi do kolejnej rundy).
7. W zawodach w roku 2019 przy zastosowaniu systemu pucharowego rozstawiane są pary (jeździec-koń) według kolejności miejsc zajętych podczas Mistrzostw Polski w Cowboy Parallel Race w roku 2018 (wyniki zawodów znajdują się na stronie www.plwir lub mogą być przesłane z Biura SPLWiR. Jeżeli zawodnik startuje na innym koniu niż w MP 2018, to nie podlega rozstawieniu. Uwaga! Rozstawienie nie dotyczy Mistrzostw Polski PCR w roku 2019.
8. Losowanie zawodników odbywa się bezpośrednio przed konkursem.
9. Losowanie torów odbywa się bezpośrednio przed konkursem.
10. Podczas każdego przejazdu zawodnikom mierzony i zapisywany jest czas, który stanowić może kryterium klasyfikacji np. przy zastosowaniu systemu „każdy z każdym”.
11. Organizator może podjąć również decyzję o zastosowaniu systemu pucharowego z „turniejem pocieszenia” (dla par, które odpadły w pierwszej rundzie).
12. W przypadku niewielkiej liczby startujących (trzy lub cztery pary) organizator w porozumieniu z komisją sędziowską zawodów może zdecydować o zastosowaniu systemu „każdy z każdym”.
13. W przypadku niewielkiej liczby startujących (trzy lub cztery pary) w Mistrzostwach Polski PCR organizator zobowiązany jest zastosować system „każdy z każdym”.

4. Cowboy Trail

1. Konkurencja rozgrywana jest w klasie Youth i Amateur.
2. Konkurencja w klasie Youth i Amateur powinna być rozgrywana class in class (według tego samego schematu).
3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Konkurencja polega na precyzyjnym pokonaniu toru składającego się 6-10 przeszkód.
5. W CT ocenie podlega zarówno koń jak i jeździec, ich współpraca przy pokonywaniu przeszkody.
6. Za pokonanie przeszkody sędziowie wystawiają oceny:
 - a. bardzo dobrze – 5 pkt.
 - b. dobrze – 4 pkt.
 - c. dostatecznie – 3 pkt.
 - d. niedostatecznie – 1 pkt.
 - e. przeszkoda niezaliczona – 0 pkt. (patrz rozdział VI, pkt. 15)
7. Trzej zawodnicy otrzymują także punkty za najlepsze czasy:
 - a. za najlepszy czas: 10% maksymalnej liczby punktów za przeszkody w danym schemacie,
 - b. za drugi czas: 10% minus 1 pkt.,
 - c. za trzeci czas: 10% minus 2 pkt.
 - d. przykład: schemat składa się z 8 przeszkód. 8 przeszkód x 5 pkt. = 40 pkt. 10% z 40 pkt. = 4 pkt. Tyle otrzymuje zawodnik z najkrótszym czasem przejazdu. 3 punkty drugi zawodnik a 2 punkty trzeci.
8. Zwycięzcą jest para, która uzyska największą liczbę punktów za przejechany schemat.
9. W przypadku tej samej liczby punktów o klasyfikacji decyduje krótszy czas przejazdu.

10. Przy ocenie sędziowskiej brana jest pod uwagę:

- a. umiejętność prawidłowego pokonania danej przeszkody, czystość, pewność i szybkość jej pokonywania oraz nastawienie i sylwetka konia (uznaje się, iż każda rasa konia posiada różny sposób noszenia głowy, prędkość chodu jak i „motywację do ruchu”),
- b. koń niezależnie od rasy powinien poruszać się pewnie, odważnie, energicznie, zdecydowanie i chętnie reagować na pomoce,
- c. przeszkody powinny być pokonane w sposób techniczny i bezpieczny; tym samym szansę na zaprezentowanie zyskują konie wszechstronne, potrafiące pokazać się w szybkich i precyzyjnych elementach schematu prowadzone przez sprawnych i skutecznych jeźdźców.
- d. koń i jeździec powinni sprawiać wrażenie harmoniczne.

W konsekwencji ważnym jest:

- a. postawa, z jaką koń podchodzi do przeszkody, pokonuje i opuszcza ją: jakość chodu, nastawienie i koncentracja konia na wykonywanym zadaniu,
- b. prawidłowy, przygotowany najazd konia na przeszkodę na wprost, na środek, bez skracania, ścinania zakrętów,
- c. sposób pokonania przeszkody, tj. technika, pewność, czystość i szybkość jej pokonania,
- d. naturalny wygląd i prawidłowe ustawienie konia we wszystkich chodach,
- e. oceniane jest także to, czy koń po opuszczeniu przeszkody wejdzie na wyznaczoną trasę (jeżeli jest) oraz w przypadku galopu – czy zostanie on rozpoczęty z prawidłowej nogi,
- f. wyżej punktowane będą konie technicznie, pewnie i z ochotą pokonujące przeszkodę, chętnie reagujące na pomoce jeźdźca,
- g. wyżej oceniana będzie przeszkoda pokonywana w szybszym chodzie (jeżeli nie jest on określony w schemacie) np. wyżej powinien być oceniony zawodnik przewożący flagę z miejsca na miejsce w galopie (z właściwej nogi) niż w stępie,

- h. niżej punktowane będą konie okazujące: braki techniczne, niechęć w podejściu, pokonaniu i opuszczeniu przeszkody, brak reakcji na pomoce, przyspieszanie, zwalnianie w trakcie pokonywania przeszkody i opuszczania przeszkody, krzywy najazd lub zjazd z przeszkody np. drag, skok,
- i. pierwsze podejście - przeszkoda oceniana do 5, drugie (po pierwszej odmowie) maksymalnie do 4, trzecie (po drugiej odmowie) maksymalnie do 3 czwarte (po trzeciej odmowie) 0 – zawodnik zobowiązany jest przejść do następnej (patrz pkt VII/4/6).

11. minus 1 punkt od oceny

- a. każde dodatkowe okrażenie konia wokół przeszkody (np. takiej, gdzie jeździec musi zsiąść z konia),
- b. flaga wieziona materiałem na dół lub poziomo (musi być w górze, trzymana za drzewce),
- c. każde dotknięcie lub uderzenie przez konia elementu przeszkody (o ile nie jest ona specyficzna np. kopanie przez konia piłki),
- d. każde wyjście jedną nogą poza wyraźny obrys (draży i inne elementy ograniczające przeszkodę nie należą do przeszkody i stanięcie na nich jest błędem),
- e. zadane cofanie po prostej wykonywane po linii krzywej, zygzakiem,
- f. side-pass nie wykonywany prostopadle do kierunku ruchu,
- g. galop na niewłaściwą nogę (jeżeli w schemacie nie jest określona noga w galopie, obowiązuje zasada, że koń galopuje na wewnętrzną, przednią nogę), jeżeli zawodnik to zauważył i niezwłocznie po zagalopowaniu skorygował błąd,
- h. pierwsze przerwanie ciągłości chodu, który jest opisany w schemacie
- i. każde oderwanie ręki od elementu przeszkody jeżeli opis tego nie przewiduje (w czasie jej pokonywania).

12. Minus 2 punkty od oceny

- a. każde wyjście dwoma nogami poza wyraźny obrys przeszkody,
- b. drugie przerwanie ciągłości chodu, który jest opisany w schemacie.

13. Minus 4 punkty od oceny

- a. każde wyjście trzema nogami poza wyraźny obrys przeszkody,
- b. trzecie przerwanie ciągłości chodu, który jest opisany w schemacie.

VII. Systemy rozgrywek w Cowboy Parallel Race

1. System pucharowy

1. Cechą tego systemu jest to, iż współzawodniczą równocześnie dwie pary jeździec-koń a w dalszych rundach uczestniczą tylko zwycięzcy, przegrywający odpadają.
2. Należy rozstawić pary według wyników z Mistrzostw Polski w roku **2018**, co uniemożliwi spotkanie się w pierwszej rundzie par najlepszych. Uwaga! Rozstawienie nie obowiązuje podczas Mistrzostw Polski **2019**.
3. Pary pozostałe rozlosowuje się do rozstawionych par (oprócz Mistrzostw Polski).
4. W przypadku zgłoszenie liczby par innej niż 4, 8, 16 czy 32 niektóre pary mają tzw. wolne losy, co skutkuje tym, że do drugiej rundy przechodzą bez współzawodnictwa. Możliwe jest także zastosowanie systemu rundy wstępnej.

2. System pucharowy z „turniejem pocieszenia”

1. W tym systemie zawodnicy, którzy odpadają w pierwszej rundzie nie kończą rywalizacji, gdyż rozgrywają wśród przegranych taki sam turniej jak wygrani.
2. System ten umożliwia większą liczbę startów niż jeden przez pary przegrane w pierwszej rundzie.

3. System „każdy z każdym”:

1. System, przeznaczony jest do wyłonienia zwycięzcy spośród niewielkiej grupy startujących.

2. W przypadku Cowboy Parallel Race system stosowany jest przy trzech lub czterech parach jeździec-koń.
3. Istotą systemu jest to, że para rywalizuje ze wszystkimi innymi parami zapisanymi do startu.
4. Za zwycięstwo para otrzymuje jeden punkt.
5. Po zakończeniu wszystkich startów klasyfikację ustala się na podstawie większej liczby punktów.
6. Jeżeli startujący mają tę samą liczbę punktów, to o klasyfikacji decydują czasy najlepszych przejazdów.

Tabela Bergera - kolejność startów dla 3 par (każda z par startuje 2 razy, odbywają się 3 przejazdy)

Runda	I	II	III
Kolejność startów	1-2	2-3	3-1

Tabela punktowa dla 3 par

	Para nr 1	Para nr 2	Para nr 3	Suma punktów	Miejsce
Para nr 1					
Para nr 2					
Para nr 3					

Tabela Bergera - kolejność startów dla 4 par (każda z par startuje 3 razy, odbywa się 6 przejazdów)

Runda	I	II	III
Kolejność startów	1-4	4-3	2-4
	2-3	1-2	3-1

Tabela punktowa dla 4 par

	Para nr 1	Para nr 2	Para nr 3	Para nr 4	Suma punktów	Miejsce
Para nr 1						
Para nr 2						
Para nr 3						
Para nr 4						