

## **Załącznik nr 1 do Przepisów konkurencji Polish Cowboy Race.**

Aktualizacja: kwiecień 2019

Kolorem niebieskim zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2018

Kolorem bordowym zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2019

# **Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race.**

## **2019**

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 musi składać się z określonej przepisami poszczególnych konkurencji liczby przeszkód, dopasowanych stopniem trudności, gabarytami oraz rozmieszczeniem do klasy zawodników i wielkości areny.
3. Liczba przeszkód w konkurencjach:
  - a. Cowboy Race (Youth, Amateur, Open): 8-12 przeszkód.
  - b. Team Cowboy Race (Open): 6-8 przeszkód.
  - c. Cowboy Parallel Race (Open): 4-6 przeszkód. Schemat musi być tak skonstruowany, żeby tory jazdy zawodników się nie krzyżowały. W wyścigu równoległym przeszkody, gdzie konia pozostawia się bez kontroli nie mogą być stosowane (konie może przytrzymać pomocnik).
  - d. Cowboy Trail (Youth, Amateur): 6-10 przeszkód.

4. Schemat wykonany jest w programie graficznym a w Internecie zamieszczany jest w formacie pdf i jpg.
5. Na schemacie graficznym toru musi znaleźć się:
  - a. nazwa zawodów,
  - b. nazwa konkurencji,
  - c. numer przeszkody,
  - d. numer toru w przypadku konkurencji Cowboy Parallel Race,
  - e. nazwisko autora schematu,
  - f. nazwisko zatwierdzającego,
  - g. logotyp Stowarzyszenia PLWiR,
  - h. logotyp Polish Cowboy Race.
6. Po rysunkiem toru musi wystąpić dokładny opis sposobu pokonania każdej przeszkody ([w przypadku wątpliwości jest to ustalane podczas obchodzenia toru](#)).
7. **W opisie konkurencji Cowboy Trail przeszkody, które można pokonać w różnych chodach należy dokładnie opisać, akcentując maksymalną punktację za element. Np. zawodnik ma pokonać odcinek trzymając flagę w ręku. Jeżeli zrobi to w stępie, otrzyma maksymalnie 3 pkt, w kłusie 4 pkt a w galopie 5.**
8. **Autor schematu w opisie konkurencji Cowboy Trail może ograniczyć najszybszy chód, w którym należy pokonać przeszkodę. Np. przejazd przez zasłonkę. Autor ogranicza chody do stępa i kłusa. Tym samym przeszkoda może by maksymalnie punktowana do 5, kiedy zostanie pokonana w kłusie, a w stępie do 4.**

9. Schematy na zawody muszą być stworzone lub zaakceptowane przez przewodniczącego lub innego członka Komisji ds. Polish Cowboy Race, którzy mają takie uprawnienia.
10. Organizator zobowiązany jest do przesłania do Komisji PCR schematy najpóźniej trzy tygodnie przed zawodami.
11. **Autor schematów zobowiązany jest wprowadzić poprawki sugerowane przez recenzenta z komisji PCR.**
12. Schematy wszystkich rozgrywanych konkursów muszą być upublicznione najpóźniej 14 pełnych dni przed zawodami (przykład: zawody są w sobotę, schematy ukazują się w piątek, dwa tygodnie wcześniej).
13. Schematy upubliczniane są na stronie www imprezy i Stowarzyszenia PLWiR (także na funpage'u, w grupie, wydarzeniu na Facebooku). Zaleca się także publikację schematów na portalach jeździeckich.
14. Na arenie mogą znajdować się inne elementy, które nie są przeszkodami do pokonania (np. flagi, balony, banery, obsługa toru, fotografowie).
15. 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).
16. 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 tor).

17. Całe schematy mogą być układane tematycznie związane np. ze sponsorem konkursu czy zawodów ale również określoną tematyką np. innymi dyscyplinami sportowymi, pracami rolniczymi, budownictwem itp.
18. Do budowy schematu mogą zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub realistycznie imitujące naturalne oraz sztuczne.
19. Przy przeszkodach mogą być ustawione tablice z numerami przeszkód (nieobowiązkowe). Numery te są obowiązkowe, jeżeli organizator przyjmuje opcję toru, w którym zawodnicy wybierają kolejność pokonywania przeszkód.
20. 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 Cowboy Race rozgrywanych na zasadzie Jackpot.
21. W schemacie można stosować przedmioty tematycznie związane np. ze sponsorem konkursu czy zawodów.
22. W schemacie powinny być przeszkody zarówno dla konia jak i jeźdźca.
23. W schemacie powinno się ujmować dłuższe odcinki galopu (wskazany jest galop np. z flagą z logotypem sponsora, PCR).
24. W schemacie można stosować zadania, które aktywują pamięć zawodnika (np. przewiezenie elementu np. piłki tenisowej, listu

przez kilka przeszkód i konieczność odłożenia jej w konkretnym miejscu).

25. Na niektórych przeszkodach należy ograniczyć chód konia podczas jej pokonywania (także ze względu na bezpieczeństwo) np. mostki, kładki, równoważnie, mosty wiszące itp. Jeżeli chód ten jest określony, to koń zobowiązany jest poruszać się chodem zadany.
26. 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 zadany.
27. W schemacie może być przeszkoda opcjonalna: wariant trudniejszy - krótszy czas pokonania np. skok przez przeszkodę, wariant łatwiejszy - dłuższy czas pokonania przeszkody np. przejazd galopem nad drągiem + wolta.
28. Niespodzianka (przeszkoda nie ujęta w schemacie, zawodnicy dowiadują się o rodzaju przeszkody podczas obchodu toru).
29. Skoki przez przeszkody (w przepisach określono wysokość i szerokość przeszkód do skoków, sugeruje się ustawianie szeregów skokowych maksymalnie z dwóch przeszkód),
30. Jeżeli w schemacie znajduje się przeszkoda do skoku/skoków, jej maksymalna dopuszczalna wysokość to 0,5 metra a szerokość to 0,6 metra. Front przeszkody może mieć dowolną szerokość.
31. 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).

32. Okrażenie beczki (możliwe jest wykorzystanie różnego rodzaju beczek zamkniętych z obu stron, najlepiej jednak używać tych do konkurencji barrel race - 200 litrowych stalowych beczek pomalowanych na jaskrawe kolory; na beczki te można założyć pokrowce z logotypami np. sponsorów).
33. Slalom między markerami lub innymi elementami toru np. beczkami, tyczkami, kwiatami donicowymi, snopkami siana (elementy te nie mogą mieć ostrych krawędzi, które mogłyby poranić konia lub jeźdźca).
34. Jazda bez strzemion.
35. Jazda na oklep.
36. Spiny (mogą być zadawane do wykonania w miejscu ograniczonym np. kwadracie z drągów).
37. Mostek/[równoważnia](#) do pokonania w stępie.
38. Pnie do pokonania stępem lub poprzez skok.
39. Bramka (stała, sznurkowa lub inna przeszkoda imitująca bramkę).
40. Rzucanie lassem (w miejscu do nieruchomego celu, w ruchu do stojącego celu, w ruchu do poruszającego się celu np. sylwetki byka ciągniętej quadem).
41. Wleczenie na linie drąga, pnia, gałęzi, belki lub innych przedmiotów [przodem lub tyłem](#) (na odpowiednio długim lassie lub linie).
42. Skrzynka na listy (wkładanie lub wyjmowanie listu).

43. Założenie/zdjęcie płaszcza lub innego elementu stroju westernowego lub innego (np. tematycznie związanego z charakterem toru).
44. Side-pass (może być nad przeszkodą).
45. Cofanie (może być między elementami schematu – dragami, balikami siana, markerami, beczkami itp.). [Po okręgu np. wokół beczki, po łuku, na wprost, po L-ce.](#)
46. Zejście z konia i oddalenie się. W przeszkodzie, gdzie jeździec zsiada z konia i pozostawia go w miejscu, żeby wykonać inne zadanie musi być ograniczone pole, z którego koń nie może wyjść (oprócz przeszkód, gdzie nie przewiduje się tej próby posłuszeństwa konia – wtedy organizator musi ustawić luzaka do przytrzymania konia).
47. Podnoszenie nóg konia.
48. Rozsiodływanie konia (np. w celu jazdy na oklep – jeźdźcowi powinno się udostępnić schodki lub inny przedmiot ułatwiający wsiadanie na nieosiodłanego konia).
49. Przenoszenie elementów (figur, piłek, wiader, kubków, płachty, flagi itp.).
50. [Przejście z beczki na beczkę, ze skrzynki na skrzynkę z jej przeniesieniem.](#)
51. [Przenoszenie drąga po okręgu np. z beczki na beczkę.](#)
52. [Angażowanie jeźdźca \(przejście przez tunel ze słomy, skok nad czymś, przebiegnięcie, przesypywanie piłek z wiadra do wiadra, hula hop itp.\).](#)
53. [Wykorzystanie lancy \(koło - obwód na długość lancy\).](#)

54. Strzelanie z łuku.
55. Rzucanie np. piłką, podkową do celu.
56. Zmiany nogi w galopie (lotna, zwykła).
57. Zatrzymanie na określony czas.
58. Bramka z balonami, frędzlami, myjka.
59. Przejazd przez wahadło (np. z worka z sianem).
60. Basen z folii, np. plastikowymi butelkami, szeleszczącymi śmieciami.
61. Kopanie piłki przez konia lub przez jeźdźca do celu.
62. Gra w polo, za pomocą kija wbić piłkę do wyznaczonej bramki (z konia).
63. Kombinacje układów dragów z określeniem chodu.
64. Zbieranie szpada, kopia kólek ze stojaków.
65. Nawijanie liny, lassa np. wokół beczki, wokół innej osoby.
66. Wprowadzanie konia do przyczepy.
67. Dzwonienie dzwonkiem.
68. Zarzucenie kapelusza na rogi, stojak lub inny element.