



POLISH COWBOY RACE

PRZEPISY KONKURENCJI

Aktualizacja: marzec 2017

Wstęp

Konkurencje westernowe zaliczane do Polish Cowboy Race (PCR) mają na celu zaprezentowanie sprawności jeźdźcy 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 jeźdźcę. 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. Extreme Trail'a i Polish Cowboy Race'a 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 zawodników na równych prawach, zgodnie z zasadą „fair play”.

I. Konkurencje

1. Cowboy Race (Youth, Amateur, Open)
2. Team Cowboy Race (Open)
3. Cowboy Parallel Race (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. 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 2015 i 2016 zajęły przynajmniej trzy razy miejsca na podium w konkursach Cowboy Race Open. Konie powyżej 4 lat.
4. Ważne! Zawodnicy kwalifikujący się do klasy Amateur na pierwszych swoich zawodach decydują, w której klasie będą startować w sezonie 2017. 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 dopasować ubiór zawodników stosownie do panujących warunków atmosferycznych.
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. Wszystkie osoby towarzyszące zawodnikom w obchodzeniu toru (trener, opiekun, itd.) obowiązuje kompletny ubiór westernowy.
8. 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 romal.

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 zadany.
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 obejrzenia 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 szerokość 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” stanowiące załącznik nr 1 do tych przepisów.

VI. Przepisy ogólne

1. W konkurencjach Polish Cowboy Race o klasyfikacji decyduje 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 ilość startów dla konia to pięć (za start traktowany jest udział w konkursie pod jednym jeźdźcem).
6. W konkursach Cowboy Race 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 ma prawo do złożenia protestu według procedury obowiązującej w Stowarzyszeniu PLWiR.
9. Zawodnik rozpoczyna konkurencję w momencie, kiedy znajdzie się w arenie.
10. Start następuje po upewnieniu się (sędzia lub spiker), że zawodnik jest gotowy do współzawodnictwa (komenda słowna: GOTÓW).
11. Sygnał do startu podaje sędzia lub spiker (gwizdek lub komenda słowna: START).
12. Pomiar czasu rozpoczyna się, kiedy padnie komenda START a kończy się, w miejscu mety przejazdu, opisanym w schemacie.
13. 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).
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 zaliczoną wtedy, kiedy zawodnik:
 - a. pokona ją inaczej niż jest to opisane w schemacie (dotyczy chodu konia, sposobu pokonania przeszkody, kierunku jej pokonania, kolejności pokonania jej elementów),
 - b. nie ukończy jej pokonywania,
 - c. podczas pokonywania 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).
 - d. jeżeli w schemacie pomiędzy przeszkodami określony jest chód konia a koń w czasie przejazdu będzie szedł wyższym chodem przez więcej niż jeden krok w klusie i jedną fule w galopie, traktowane jest to w kategorii niezaliczenia tego elementu i obowiązuje wtedy przepis rozdz. VI pkt.14.
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. używania wodzy niezgodne z przepisami lub regulaminem,
- b. awarii sprzętu uniemożliwiającej prawidłowe pokonanie schematu,
- c. upadku z konia i upadku konia,
- d. przejazdu niezgodnego ze schematem,
- e. ominięcia przeszkody,
- f. nie ukończenia przejazdu.

26. Komisja sędziowska ma prawo zdyskwalifikować (w tym na czas całych zawodów) zawodnika 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. brak numerów startowych, nieuzasadnione opóźnianie startu),
 - d. brak właściwego numeru startowego, umieszczonego w widocznym miejscu,
 - e. nieprzepisowy ubiór,
 - f. nieprzestrzeganie zasad zawartych w niniejszych przepisach i innych przepisach i regulaminach Stowarzyszenia PLWiR.
27. 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.

VIII. 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 jak najszybszym pokonaniu toru składającego się 8-12 przeszkód.
5. Zwycięzcą jest para, która w najszybszym czasie pokona schemat.
6. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody według numeracji. Trasa między nimi jest do wyboru.

2. Team Cowboy Race

1. Konkurencja rozgrywana jest w klasie Open.
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 2017 rozgrywane będą w drużynach dwuosobowych.
4. Para jeździec-koń może być zapisana tylko do jednej drużyny.
5. Konkurencja polega na jak najszybszym pokonaniu toru składającego się 6-8 przeszkód.
6. Następny zawodnik z drużyny może wystartować wtedy, kiedy poprzedni zakończy przejazd (koń z jeźdźcem znajdują się za linią mety). W przeciwnym wypadku zawodnik, który przedwcześnie wystartował musi wrócić na linię startu i wystartować jeszcze raz. Konieczna jest tutaj sygnalizacja sędziego, niezwłocznie informującego drużynę o fałstarcie (gwizdkiem lub przez mikrofon). Dopuszczalna jest inna organizacja zakończenia/rozpoczęcia przejazdu jeżeli schemat to dookreśla.
7. Zwycięzcą jest drużyna, która w najszybszym czasie pokona schemat.
8. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody według numeracji. Trasa między nimi jest do wyboru.
9. W przypadku 2-4 teamów uczestniczących w konkursie TCR organizator może zadysponować dalszą część konkursu, w którym zawodnicy (chętni) losują pary. Tym samym zawodnik może wystartować w tym konkursie dwa razy.

3. Cowboy Parallel Race

1. Konkurencja rozgrywana jest w klasie Open.
2. W przejeździe równocześnie bierze udział dwóch zawodników.
3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Konkurencja polega na jak 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 2017 przy zastosowaniu systemu pucharowego rozstawiane są pary (jeździec-koń) według kolejności miejsc zajętych podczas Mistrzostw Polski w Cowboy Parallel Race w roku 2016 (wyniki zawodów znajdują się na stronie www.plwir lub mogą być przesłane z zawodnik startuje na innym koniu niż w MP 2016, to nie podlega rozstawieniu. Uwaga! Rozstawienie nie dotyczy Mistrzostw Polski PCR w roku 2017.
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”.

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 6-8 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.

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 2016, co uniemożliwi spotkanie się w pierwszej rundzie par najlepszych. Uwaga! Rozstawienie nie obowiązuje podczas Mistrzostw Polski 2017.
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.

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.

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 2-3	4-3 1-2	2-4 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						