

Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race.

2017

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): 6-8 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.
7. Schematy na zawody muszą być stworzone lub zaakceptowane przez przewodniczącego lub innego członka Komisji ds. Extreme Traila i Polish Cowboy Race, którzy mają takie uprawnienia.
8. Organizator zobowiązany jest do przesłania do Komisji ET i PCR schematy najpóźniej trzy tygodnie przed zawodami.
9. 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).
10. Schematy upubliczniane są na stronie www imprezy i Stowarzyszenia PLWiR (także na funpage'u i w grupie wydarzenia oraz Ligi na facebooku). Zaleca się także publikację schematów na portalach jeździeckich.

11. Na arenie mogą znajdować się inne elementy, które nie są przeszkodami do pokonania (np. flagi, balony, banery, obsługa toru, fotografowie).
12. 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).
13. 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).
14. 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.
15. Do budowy schematu mogą zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub realistycznie imitujące naturalne oraz sztuczne.
16. W schemacie można stosować przedmioty tematycznie związane np. ze sponsorem konkursu czy zawodów.
17. W schemacie powinny być przeszkody zarówno dla konia jak i jeźdźca.
18. W schemacie powinno się ujmować dłuższe odcinki galopu (wskazany jest galop np. z flagą z logotypem sponsora, PCR).
19. 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).

20. 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.
21. 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.
22. Skoki przez przeszkody (w przepisach określono wysokość i szerokość przeszkód do skoków, sugeruje się ustawianie szeregów skokowych maksymalnie z dwóch przeszkód),
23. Jeżeli w schemacie znajduje się przeszkoda do skoku/skoków, jej maksymalna dopuszczalna wysokość to 0,5 metra a szerokość to 0,6 metra.
24. 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).
25. 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).
26. 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).

27. Jazda bez strzemion.

28. Jazda na oklep.

29. Spiny (mogą być zadawane do wykonania w miejscu ograniczonym np. kwadracie z drągów).

30. Mostek do pokonania w stępie.

31. Pnie do pokonania stępem lub skoku.

32. Bramka (stała, sznurkowa lub inna przeszkoda imitująca bramkę).

33. Rzucanie lassem (w miejscu do nieruchomego celu, w ruchu do stojącego celu, w ruchu do poruszającego się celu np. sylwetki byka ciągniętej quadem).

34. Wleczenie na linie drąga, pnia, gałęzi, belki lub innych przedmiotów (na odpowiednio długim lassie lub linie).

35. Skrzynka na listy (wkładanie lub wyjmowanie listu).

36. Założenie/zdjęcie płaszcza lub innego elementu stroju westernowego lub innego (np. tematycznie związanego z charakterem toru).

37. Side-pass (może być nad przeszkodą).

38. Cofanie (może być między elementami schematu – drągami, balikami siana, markerami, beczkami itp.).

39. 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).

40. Podnoszenie nóg konia.

41. Rozsiodływanie konia (np. w celu jazdy na oklep – jeźdźcowi powinno się udostępnić schodki lub inny przedmiot ułatwiający wsiadanie na nieosiodłanego konia).

42. Przenoszenie elementów (figur, piłek, wiader, kubków itp.).

43. Przeszkoda opcjonalna: wariant łatwiejszy (trudniejszy ale krótszy czas pokonania, wariant łatwiejszy ale dłuższy czas pokonania przeszkody).