

REGULAMIN COWBOY HERO 2025

(konkurs dodatkowy)

X MIĘDZYNARODOWE MISTRZOSTWA POLSKI POLISH COWBOY RACE 2025

Western City, Ściegny k. Karpacza, 19-21.09.2025

Konkurs nie jest zaliczany do klasyfikacji Międzynarodowych Mistrzostw Polski.

Konkurs COWBOY HERO 2025 przeznaczony jest dla zawodniczek i zawodników pełnoletnich i składa się z trzech prób:

1. O-Mok-See – wyścig z tyczkami.
2. Hero's Jump – skok przez przeszkodę o zmniejszającej się szerokości.
3. Cowboy's Work – tor przeszkód.

Opłata wpisowa wynosi 50 zł a startowa 80 zł (w całości przeznaczone dla zwycięzcy konkursu)

Konkurs zostanie rozegrany przy minimum 8 osobach startujących.

Zgłoszenia przyjmowane będą w osobnych mailach do dnia 6.09.2025 na adres: biuro.grobelna@gmail.com (zawodnik, koń).

Konkurs nie jest zaliczany do limitu startów w X MMP PCR.

Zasady punktacji:

W każdej konkurencji wyłaniany jest ranking końcowy. Wygrany otrzymuje tyle punktów, ilu jest zawodników. Drugi o jeden mniej itp.

Jeżeli dwójka zawodników uzyska dokładnie ten sam wynik, to otrzymują oni tę samą liczbę punktów. Np. przeszkodę o szerokości 40 cm skoczyły dwie pary. W konkursie startuje 10 par. Ich punkty do podziału to 10 (za 1 miejsce) i 9 (za 2 miejsce). Każdy z nich otrzymuje więc 9,5 punktu. Uwaga trzeci zawodnik otrzymuje 8 punktów – tak, jakby zajął 3 miejsce itd.

Osoby, które popełnią błąd i nie skończą przejazdu w O-Mok-See otrzymują 0,5 punktu za start (błędy wymienione są przy opisie próby).

Osoby, które nie zaliczą żadnego skoku w Hero's Jump otrzymują po 0,5 punktu (błędy wymienione są przy opisie próby).

Cowboy's Work realizowany jest według przepisów Polish Cowboy Race na rok 2025 i oceniany jest na podstawie przepisów Cowboy Race. Osoby, które nie skończą próby (No Time) otrzymują 0,5 punktu.

Zawodnicy zdyskwalifikowani w każdej z prób nie otrzymuje żadnego punktu. Sędziowie mogą zdecydować o wyłączeniu tej pary z dalszego współzawodnictwa w ramach całego konkursu Cowboy Hero.

Para, która uzyska najwyższą sumę punktów z trzech prób wygrywa i zdobywa tytuł Cowboy Hero 2025. W przypadku tej samej liczby punktów o kolejności decydują wyniki Cowboy's Work.

Opis O-Mok-See (schemat w załączeniu):

Start lotny.

1. Zabranie tyczki z beczki nr 1.
2. Odłożenie tej tyczki do beczki nr 2.
3. Zabranie drugiej tyczki z beczki nr 2.
4. Odłożenie tej tyczki do beczki nr 3. Czas stop.

Błędy: zgubienie tyczki, nie trafienie tyczką do beczki, pomylenie trasy, pomylenie zadania (zadań).

Opis Hero's Jump

1. Zawodnicy według wylosowanej kolejności wykonują skoki przez przeszkodę. Ma ona maksymalnie 50 cm wysokości, jest lekka i ograniczona markerami z obu stron.
2. Każda para ma dwa skoki w próbie Hero's Jump. Zawodnik sam decyduje na jakiej szerokości się odbędą. Szerokości do wyboru: 120, 100, 80, 60, 40 cm.
3. Zawodnik decyduje od jakiej szerokości przeszkód zaczyna starty i w odpowiednim momencie podaje sędziemu swoje

wybory, których później nie można już zmienić. Jego wybory znane są tylko sędziemu.

4. Przeszkody skakane są od najszerszej do najwęższej. Nie ma powrotu do szerszych przeszkód.
5. Ranking zostanie ustalony na podstawie osiągniętych wyników. Jeżeli dwie pary będą miały zaliczone takie same szerokości, to o miejscu decyduje druga próba (mniejsza szerokość przeszkody). Jak wyniki są identyczne, to zawodnicy dzielą się punktami (patrz zasady punktacji).

Błędy: strącenie przeszkody, rozbudowanie przeszkody, odmowa skoku przez konia, wyłamanie, przewrócenie markera.

Opis Cowboy's Work (schemat w załączeniu):

1. Start z lassem przygotowanym do rzutu. W ruchu: rzut lassem do sztucznego byka. Uwaga! Uczestnicy mają swoje lasso!
2. Wjazd przednimi nogami konia do kwadratowego basenu z wodą i kaczkami. Zwrot na przodzie (180 stopni) w basenie. Przy zwrocie nogi konia cały czas są w wodzie.
3. Kłus, stojąc w strzemionach, bez wodzy po ścianie areny – od markera 3A do 3B.
4. Przejazd przez gałęzie i dragi w kłusie (zielona linia) i galopie (czerwona linia) według zaznaczonej trasy.
5. Zabranie chochli wiszącej na stojaku (4A), nabranie wody z garnka na beczce (4B), dojazd do zapalonej świeczki na beczce, zgaszenie jej wodą z chochli (4C). Odwiezienie chochli na stojak (4D).
6. Zejście z konia (konie trzyma pomocnik – uwaga, każdy ma swojego pomocnika). Spętanie nóg niedźwiedzia Grizzly (węzeł używany do pętania krów – jego poprawność będzie sprawdzana przez sędziów po przejeździe).
7. Dojenie dzikiej krowy.

Sport **O-Mok-See** wywodzi się z tradycji Indian plemienia Czarnych Stóp. Pełna nazwa, O-Mok-See Pass-Kan, oznacza „jazdę w wielkim tańcu”.

Historycznie O-Mok-See Pass-Kan był ceremonią przed wojennymi wyprawami konnymi wojowników. Jeźdźcy wykonywali

ten specyficzny taniec, aby pobudzić swoją odwagę i entuzjazm do walki. Zakładali swoje najpiękniejsze stroje, pióropusze, dekorowali i malowali najlepsze konie, niosąc wojenne tobołki, tarcze, włócznie. Dosiadali wierzchowców i zbierali się w pewnej odległości od wioski. Następnie wszyscy z pełną prędkością wjeżdżali w wielki krąg obozowy, okrażali go raz, a następnie jechali do środka obozu. Tam znajdowało się wielu starców, którzy śpiewali pieśni i bili w bębny a wojownicy jeździli na swoich wyszkolonych koniach w rytm muzyki. Od czasu do czasu zsiadali z koni i tańczyli pieszo obok nich, strzelając w powietrze i krzycząc do siebie, by byli dzielni, gdy nadejdzie bitwa. Jeśli ktoś spadł z konia podczas tej ceremonii, uważano to za zły omen.

O-Mok-See jako sport wywodzi się z Montany z około 1944 roku. W późniejszym czasie Narodowe Stowarzyszenie Klubów Siodłowych (National Saddle Clubs Association - NSCA) ujednoliciło przepisy sportu, który obejmuje różne wyścigi nastawione na precyzję, szybkość i sportową postawę.

Źródło: <https://www.omoksee.com/history.html>



Zapraszamy do startu!

