



FUNDACJA POLISH COWBOY RACE

PRZEPISY I REGULAMINY POLISH COWBOY RACE, MAJĄ ZAPEWNIĆ
BEZPIECZNE I UCZCIWE WSPÓLZAWODNICTWO SPORTOWE.

AUTORZY TYCH DOKUMENTÓW NIE BIORĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA
ZANIEDBANIA I ZANIECHANIA ORGANIZATORÓW ZAWODÓW POLISH COWBOY
RACE.

PRZEPISY KONKURENCJI POLISH COWBOY RACE

Według przepisów Polskiej Ligi Western i Rodeo przygotowanych przez zespół w składzie: Magdalena Zeprzałka, Ireneusz Grobelny, Jacek Grobelny, Zbigniew Pośpiech, Ireneusz Sidorowicz, Krzysztof Strynkowski, Bartosz Wysocki z pomocą Aleksandry Misztak i Beaty Bacy.

Aktualizacja: styczeń 2024

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

Podkreśleniem zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2021

Kolorem fioletowym zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2022

Kolorem żółtym pogrubionym zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2023.

Kolorem zielonym i podkreśleniem zaznaczone są zmiany wprowadzone w roku 2024

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 Zarząd Fundacji Polish Cowboy Race.

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”.

Podkreślić należy, że Fundacja Polish Cowboy Race tworzy podstawy do bezpiecznego i satysfakcjonującego współzawodnictwa na zawodach Polish Cowboy Race, które organizuje lub którym patronuje.

I. Konkurencje

1. Cowboy Race (Youth, Amateur, Open) – skrót CRY, CRA, CRO.
2. Team Cowboy Race (Amateur + Open) – skrót TCR.
3. Cowboy Parallel Race (Amateur + Open) – skrót CPR.
4. Cowboy Trail (Youth, Amateur) – skrót CTY, CTA.

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. Konie powyżej 4 lat.
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 2022 i 2023 zajęli przynajmniej trzy razy miejsca na podium w konkursach Cowboy Race Amateur oraz zwycięzca klasyfikacji Riders of The Year w klasie Amateur z roku 2023. Klasa ta stworzona zostaje, żeby m.in. poprzez niższy stopień trudności schematów, umożliwić zawodnikom starty w PCR. Konie powyżej 4 lat.
 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 czerpiące z tego tytułu korzyści finansowe oraz osoby, które w sezonach 2022 i 2023 zajęły przynajmniej trzy razy miejsca na podium w konkursach Cowboy Race Amateur oraz zwycięzca klasyfikacji Riders of The Year w klasie Amateur z roku 2023. Konie powyżej 4 lat.
 4. Pary, które już zostały zakwalifikowane do Open w poprzednich sezonach nie mogą startować w klasie Amateur. Uwaga! Zawodnik z klasy Amateur, który za swoje wyniki awansował do klasy Open, może startować w klasie Amateur na koniu, który nigdy nie startował w zawodach PCR.
 5. Ważne! Zawodnicy kwalifikujący się do klasy Amateur na pierwszych swoich zawodach decydują, w której klasie będą startować w sezonie 2024. 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.
 6. Uwaga! Zgłoszenie się do odpowiedniej klasy na zawodach jest obowiązkiem zawodnika lub jego prawnych opiekunów. W przypadku, kiedy zgłoszenie jest niewłaściwe, a zawodnik wystartował w zawodach, wyniki konkursów, w których brał udział są weryfikowane (nie przyznaje

~~się zawodnikowi żadnych punktów w klasyfikacji Rider of the year).
Zawodnik musi zwrócić trofea i nagrody wygrane na danych zawodach.~~

7. Obowiązkiem organizatora zawodów jest zweryfikowanie właściwego zgłoszenia zawodnika do odpowiedniej klasy na zawodach.
8. W przypadku niepewności odnośnie zapisów zawodników do odpowiednich klas na zawodach, zarówno zawodnik, jak i prawni opiekunowie oraz organizator zobowiązani są do kontaktu z Jackiem Grobelnym.
9. W konkursach Cowboy Trail i Cowboy Race Youth i Amateur dopuszczalne są starty poza konkurencją (PK). Rekomenduje się wykorzystywanie tego prawa także przez zawodników z klasy Open, posiadających koni startujących pierwszy raz, dla których schematy klasy Open będą za trudne. Start PK zaliczany jest do limitu startów konia na zawodach.

III. Konkursy

1. Youth

- a. Cowboy Trail – skrót CTY.
- b. Cowboy Race – skrót CRY.

2. Amateur

- a. Cowboy Trail – skrót CTA.
- b. Cowboy Race – skrót CRA.
- c. Team Cowboy Race (razem z Open) – skrót TCR.
- d. Cowboy Parallel Race (razem z Open) – skrót CPR.

3. Open

- a. Cowboy Race – skrót CRO.
- b. Team Cowboy Race (razem z Amateur) – skrót TCR.
- c. Cowboy Parallel Race (razem z Amateur) – skrót CPR.

4. Organizatorzy zawodów mają możliwość umieszczania w programie również innych wydarzeń, turniejów, konkursów, które mogą uatrakcyjnić zawody. Poniżej wyliczono kilka przykładów:
 - a. Jackpot – konkurs, w którym startuje jedna grupa pełnoletnich zawodników. Każdy wpłaca startowe i umowną kwotę, która staje się nagrodą dla zwycięzcy (np. Cowboy Hero podczas MP PCR 2023).
 - b. Turnieje między dwoma grupami jeźdźców (np. na MP w 2019 roku zorganizowano turniej Team PCR vs. Konna Straż Wrocławia).
 - c. Konkurs bez ogłowia (np. rozgrywany według punktacji konkursu Cowboy Trail).

IV. 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. **Zawodniczki i zawodnicy z długimi włosami zobowiązani są do ich spięcia (koński ogon, warkocz itp.)**
7. Zawodników obowiązuje pełny strój opisany w tych przepisach w każdym momencie przebywania na arenie lub rozprężalni podczas trwania zawodów (np. podczas rozgrzewki, obchodzenia schematu, startu, dekoracji). Ze względu na wysoką temperaturę powietrza sędzia może

- dopuszczyć zmianę w ubiorze zawodników podczas obchodzenia toru – np. podwiniecie rękawów, rozpięcie drugiego guzika od koszuli.
8. Luzaków i inne osoby (poza zawodnikiem) zajmujące się (na rozprężalni, arenie i obok nich) koniem startującym na zawodach obowiązują kompletny ubiór westernowy.
 9. Luzaków i inne osoby (poza zawodnikiem) dosiadające konia startującego na zawodach obowiązują kompletny ubiór westernowy.
 10. W celach identyfikacji każdy koń w każdym momencie zawodów, kiedy jest osiodłany musi mieć numer startowy na derce, padzie (za wyjątkiem sytuacji, kiedy siedzi na nim zawodnik z numerem przypiętym na plecach).
 11. Wszystkie osoby towarzyszące zawodnikom w obchodzeniu toru (trener, opiekun, itd.) obowiązują kompletny ubiór westernowy. W przeciwnym przypadku osoba ta musi opuścić arenę. Decyzję taką wydaje przedstawiciel organizatora lub sędzia zawodów. Ze względu na wysoką temperaturę powietrza sędzia może dopuścić zmianę w ubiorze osób towarzyszącym zawodnikom podczas obchodzenia toru – np. podwiniecie rękawów, rozpięcie drugiego guzika od koszuli.
 12. Chapsy nie są wymagane (ale dopuszczalne).

V. Sprzęt

1. Obowiązują sprzęt westernowy.
2. Zawodnicy zobowiązani są do użytkowania rzędu końskiego (ogłowie, kielzno, 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 jeźdźcy 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 bicza, 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.

VI. 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 muszą mieć możliwość zapoznania konia z torem, na którym ułożony jest schemat w czasie wyznaczonym przez organizatora. Obowiązkowym chodem jest stęp. Uwaga! Organizator zawodów lub sędzia może dopuścić pokonanie przeszkody w chodzie, który jest na schemacie. Przepis ten ma zastosowanie tylko wtedy, kiedy przeszkoda jest niespotykana i zawodnicy mogą mieć z nią kontakt po raz pierwszy.
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. przeszkody z innych konkurencji, reklamy sponsorów, namiot dla sędziów, flagi, balony, banery, obsługa toru).

12. Dokumentem pomocniczym dla organizatorów zawodów jest „Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race” stanowiący załącznik do tych przepisów.

VII. Przepisy ogólne

1. W konkurencjach Polish Cowboy Race o klasyfikacji decyduje **liczba poprawnie 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 Fundacji Polish Cowboy Race oraz wyrażają zgodę na stosowanie się do zaleceń organizatorów i sędziów.
5. **Podczas jednego dnia zawodów maksymalna ustalona liczba startów dla konia to pięć (niezależnie pod iloma jeźdźcami startuje). W przypadku zawodów łączonych ta liczba może ulec zmianie.**
6. Organizator zobowiązany jest do zapewnienia kamery video w celu filmowania wszystkich przejazdów na każdym oficjalnych zawodach Polish Cowboy Race (zaliczanych do klasyfikacji Rider of the year).
7. **W konkursach Cowboy Race Youth i Amateur i Cowboy Trail Youth i Amateur koń może wystartować dwa razy, ale pod innym jeźdźcem.**
8. Podczas pokonywania schematu koń może być prowadzony jedną ręką lub oburącz niezależnie od używanego kielzna – w czasie przejazdu możliwa jest zmiana ręki (rąk) prowadzącej.
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 (np. komenda słowna: GOTÓW, UWAGA).
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 (~~kiedy nos konia przekroczy linię mety lub w innym momencie opisanym w schemacie~~).
13. Przejazd może kończyć się w inny sposób niż przekroczenie linii mety, np. dotknięcie nogami podłoża po zejściu zawodnika z konia, uniesienie ręki zawodnika po pokonaniu ostatniej przeszkody.
14. 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).
15. **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.**
16. UWAGA! Linie startu i mety podczas pokonywania toru para może przekraczać bez konsekwencji popełnienia błędu.
17. W konkurencjach Polish Cowboy Race czas mierzony jest przez **sędziego**/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.
18. Zawodnik musi pokonać trasę według wyznaczonego schematu, z zachowaniem kolejności przeszkód.

19. Zawodnik, który nie zaliczył przeszkody, nie może być sklasyfikowany wyżej, niż zawodnik, który podczas przejazdu nie popełnił tego rodzaju błędów.

20. 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/ułaje 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); koń, który rozpoczął pokonywanie przeszkody, ale się z niej wycofał traktowany jest jako ten, który popełnił błąd 20c,
- 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,
- p. nadmiernego, nieuzasadnionego działania pomocami – ręka, łydka (ostroga).

- 21. W czasie pokonywania przeszkód nie wolno zsiadać z koni, chyba, że jest to opisane w schemacie.
- 22. Sędzia po trzeciej odmowie pokonania przeszkody sygnalizuje gwizdkiem obowiązkowe przejście do kolejnej przeszkody (jeden gwizdek).
- 23. Jeżeli przejazd zostanie w jakiś sposób zakłócony, sędzia ma prawo zdecydować o powtórzeniu przejazdu.
- 24. 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.
- 25. 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.
- 26. 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.

27. W przypadku remisju (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~~ dwójka zawodników zajmuje pierwsze miejsce (uwaga, w takim przypadku następny zawodnik klasyfikowany jest na miejscu 3.
28. 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; uwaga – zawodnik może rozpocząć najazd na następną przeszkodę tylko po sygnale sędziego (jeden gwizdek), w innym przypadku traktowane jest to jako błąd 28d.**
 - 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/26)
 - 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 nieposłuszeństwa (wliczając w to kopanie, stawanie dęba, strzelanie z zadu, skoki „baranie”) **zagrożające bezpieczeństwu jeźdźca, konia lub osób trzecich; uwaga – sędzia zobowiązany jest**

przerwać przejazd w momencie, kiedy koń zachowuje się nieposłuszenie i dalsze pokonywanie przeszkody może być niebezpieczne dla jeźdźcy, osób trzecich lub konia (np. pierwsze wspięcie się konia – stawanie dęba),

- l. w Team Cowboy Race drugi zawodnik wystartuje, zanim pierwszy zakończy przejazd (chyba, że opis schematu mówi inaczej),
 - m. zawodnik będzie podczas przejazdu prezentował postawy wyszczególnione w punkcie 31 a,b,c,
 - n. powtarzającego się nadmiernego działania pomocami – ręka, łydka (ostroga); Uwaga!!! Trzecia niezaliczona przeszkoda z powodu opisanego w tym punkcie, skutkuje przerwaniem przejazdu i punktacją no-time,
 - o. 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).
29. W przypadku wystąpienia sytuacji z pkt. VI/28 od g do n, sędzia przerywa przejazd sygnalizując to trzykrotnie gwizdkiem.
30. Jeżeli koń nabawi się kontuzji podczas trwania konkursu, zawodnik ma obowiązek przerywania przejazdu i wycofania się na tym koniu z zawodów. Jeżeli zawodnik nie zauważy takiej kontuzji konia, przejazd przerywa sędzia (trzykrotnie gwizdkiem).
31. 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.

32. 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) – w porozumieniu z show managerem zawodów,

e. brak właściwego numeru startowego, umieszczonego w widocznym miejscu (pad, derka lub plecy zawodnika) – dyskwalifikowany jest zawodnik, który jest pierwszy na liście startowej (jeśli startuje 2 zawodników na jednym koniu),

f. nieprzepisowy ubiór zawodnika lub innych osób posiadających jego konia w czasie zawodów np. na rozprężani - dyskwalifikowany jest zawodnik, który jest pierwszy na liście startowej (jeśli startuje 2 zawodników na jednym koniu),

g. nieprzestrzeganie zasad zawartych w niniejszych przepisach i innych przepisach i regulaminach.

33. 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, show managera.

- 34. Zarząd Fundacji Polish Cowboy Race ma możliwość, w uzasadnionych przypadkach, usunięcia zawodnika, trenera itp. PCR z Teamu Polish Cowboy Race, a tym samym zakazać mu startów w imprezach organizowanych przez w/w Fundację lub organizowanych pod jej patronatem.**
- 35. Zawodnik ma prawo do złożenia protestu według określonej procedury. Dokument jest załącznikiem do niniejszych przepisów.**

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 lub schematu nie wymagającego przestawiania przeszkód).
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 przeszkody. Przeszkody muszą być numerowane. Przepis ten może być **także** stosowany w konkursach dodatkowych rozgrywanych np. na zasadzie Jackpot.

2. Team Cowboy Race

1. W konkurencji mogą startować zawodnicy z klas Open i Amateur.
2. Konkurencja polega na najdokładniejszym (liczba zaliczonych przeszkód) i najszybszym pokonaniu toru składającego się 6-8 przeszkód.
3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja drużynowa.
4. 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 2024 rozgrywane będą w drużynach dwuosobowych.
5. Para jeździec-koń może być zapisana tylko do jednej drużyny (oprócz wyjątków opisanych poniżej w pkt. VII/2/6, VII/2/7 i VII/2/8).
6. 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. **Przed startem zawodnik określa, wynik której drużyny będzie się liczył do klasyfikacji Rider of the Year.**
7. 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. **Do klasyfikacji Rider of the Year zaliczany jest start podstawowy (nie losowany).**
8. Koń może wystartować dwa razy pod warunkiem, że dosiadać go będą zawodnicy z klasy Open i Amateur startujący w różnych zespołach. Koń ten nie bierze udziału w losowaniu związanym z sytuacją opisaną w punkcie VII/2/7. Każda para wnosi opłatę startową.
9. Następny zawodnik z drużyny może wystartować wtedy, kiedy poprzedni zakończy przejazd (koń z jeźdźcem znajdują się za linią mety). Wyjątkiem jest schemat, w którym zawodnicy pokonują część przeszkód razem.

10. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnik ma pokonać przeszkody według numeracji. Trasa między nimi jest do wyboru.
11. Dopuszczalny jest wariant organizacji przejazdu, w którym zawodnicy z teamu jednocześnie znajdują się na torze i pokonują przeszkody jeden za drugim albo równocześnie.

3. 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 lub schematu nie wymagającego przedstawiania przeszkód).
3. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
4. Konkurencja polega na precyzyjnym pokonaniu toru składającego się z 6-10 przeszkód.
5. W CT ocenie podlega zarówno koń jak i jeździec oraz ich współpraca przy pokonywaniu przeszkody.
6. Za pokonanie przeszkody sędziowie wystawiają oceny:
 - a. doskonale 5 pkt.
 - b. bardzo dobrze – 4 pkt.
 - c. dobrze – 3 pkt.
 - d. dostatecznie – 2 pkt.
 - e. niedostatecznie – 1 pkt.
 - f. przeszkoda niezaliczona – 0 pkt. (patrz rozdział VI, pkt. 19)
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 dostaje 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, po trzeciej odmowie 0 (patrz pkt VI/20/1). Zawodnik zobowiązany jest przejść do następnej przeszkody na sygnał sędziego (patrz pkt VI/28/d).

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 (flaga 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.

4. Cowboy Parallel Race

1. W konkurencji mogą startować zawodnicy z klas Open i Amateur.
2. W konkurencji zawodnik może wystartować tylko na jednym koniu.
3. W przejeździe równocześnie bierze udział dwóch rywalizujących ze sobą zawodników.
4. W konkurencji prowadzona jest klasyfikacja indywidualna.
5. Konkurencja polega na najdokładniejszym (liczba zaliczonych przeszkód) i najszybszym pokonaniu toru składającego się 4-6 przeszkód.
6. Schemat musi być tak skonstruowany, żeby tory jazdy zawodników się nie krzyżowały.
7. Zwycięzca wyłaniany jest poprzez zastosowany system pucharowy (zawodnik przegrany odpada z rywalizacji, wygrany przechodzi do kolejnej rundy).

8. W zawodach w roku 2024 przy zastosowaniu systemu pucharowego rozstawiane są pary (jeździec-koń) według kolejności miejsc zajętych podczas Mistrzostw Polski w Cowboy Parallel Race w roku 2023 (wyniki zawodów znajdują się w zasobach PCR na Fb). Jeżeli zawodnik startuje na innym koniu niż w MP 2023, to nie podlega rozstawieniu. Uwaga! Rozstawienie nie dotyczy Mistrzostw Polski PCR w roku 2024.
9. Rozstawiane są tylko pary z miejsc 1-4 na Mistrzostwach Polski z roku poprzedniego (poprzednich MP), które są obecne na zawodach.
10. Losowanie zawodników odbywa się bezpośrednio przed konkursem.
11. Losowanie torów odbywa się bezpośrednio przed konkursem.
12. Podczas każdego przejazdu zawodnikom mierzony i zapisywany jest czas, który, ~~stanowić może kryterium klasyfikacji np. przy zastosowaniu systemu „każdy z każdym”~~ obok liczby pokonanych przeszkód, stanowi podstawę do klasyfikacji.
13. Klasyfikacja końcowa konkursu ustalana jest według następującej zasady. Miejsca ostatnie zajmują zawodnicy, którzy odpadają z rywalizacji w pierwszej rundzie (ostatni jest ten, który uzyskał z nich najgorszy wynik). Kolejne miejsca zajmują zawodnicy, którzy odpadli w drugiej rundzie itd.
14. Organizator może podjąć również decyzję o zastosowaniu systemu pucharowego z „turniejem pocieszenia” (dla par, które odpadły w pierwszej rundzie).
15. W przypadku niewielkiej liczby startujących (trzy lub cztery pary) organizator w porozumieniu z komisją sędziowską zawodów może zdecydować o zastosowaniu systemu „każdy z każdym”.
16. W przypadku niewielkiej liczby startujących (trzy lub cztery pary) w Mistrzostwach Polski PCR organizator zobowiązany jest zastosować system „każdy z każdym”.

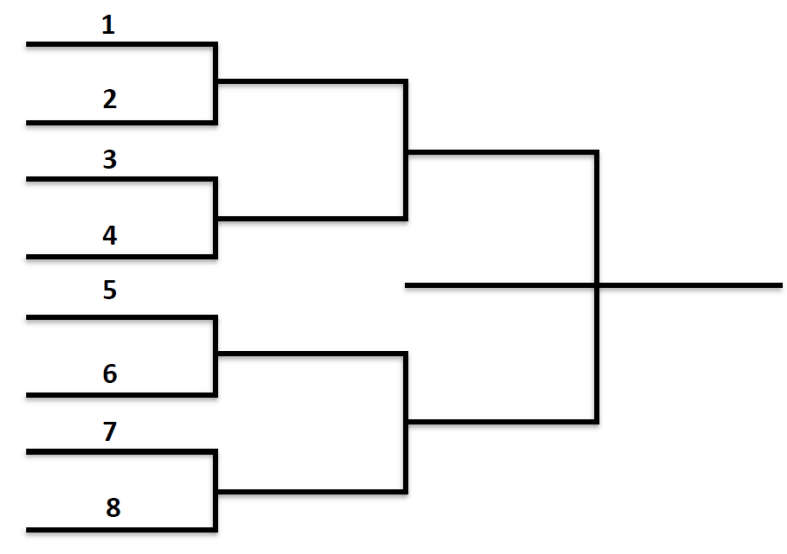
VIII. Systemy rozgrywek w Cowboy Parallel Race

1. System pucharowy

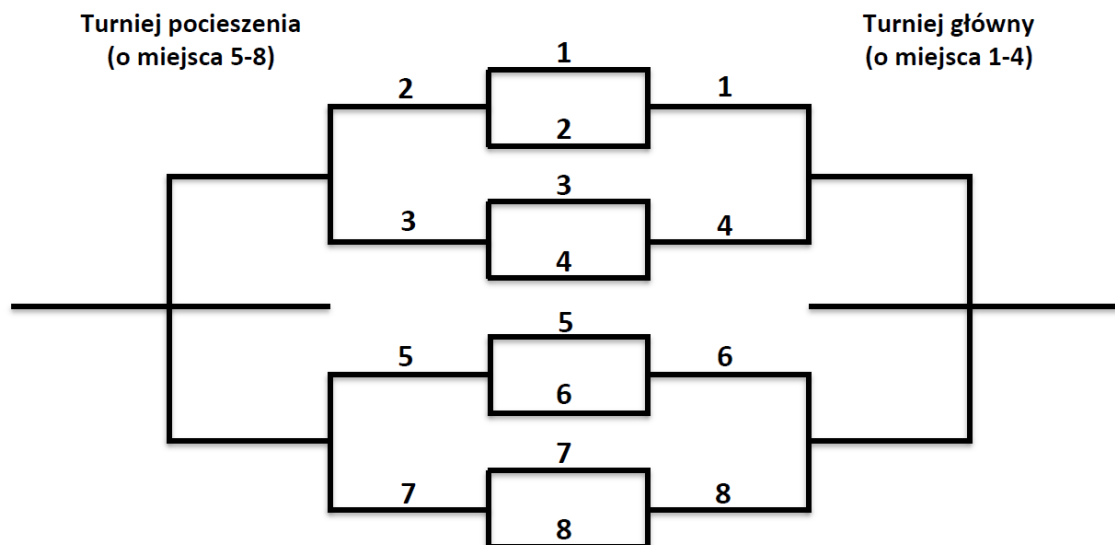
1. Cechą tego systemu jest to, iż współzawodniczą równocześnie dwie pary jeździec-koń a w dalszych rundach uczestniczą tylko zwycięzcy, przegrywający odpadają.
2. Należy rozstawić pary według wyników z Mistrzostw Polski w roku 2023, co uniemożliwi spotkanie się w pierwszej rundzie par najlepszych. Uwaga! Rozstawienie nie obowiązuje podczas Mistrzostw Polski 2024.
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.

Drabinka systemu pucharowego dla ośmiu par.

Gdyby posługiwać się rozstawieniem według wyników z ostatnich MP, to mistrza Polski należy rozstawić na poziomie nr 1, wicemistrza z nr 8, II wicemistrza z nr 5 a czwartego na MP na poziomie nr 4.



Drabinka systemu pucharowego dla dziesięciu par.



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.~~ Jeżeli dwie lub więcej par (w systemie „każdy z każdym”) ma taką samą liczbę punktów, to o klasyfikacji w pierwszej kolejności decyduje wynik rywalizacji bezpośredniej, a w drugiej najlepszy czas przejazdu.

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						

Załącznik nr 1: Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race.

Załącznik nr 2: Procedura wnoszenia protestu obowiązująca na zawodach Fundacji Polish Cowboy Race.

Zarząd i Rada ekspertów
Fundacji Polish Cowboy Race

