



FUNDACJA POLISH COWBOY RACE

Przewodnik do konstruowania schematów konkurencji Polish Cowboy Race

2026

Załącznik do Przepisów konkurencji Polish Cowboy Race oraz Regulaminu organizowania, rozgrywania i uczestnictwa w zawodach Polish Cowboy Race.

SUGESTIE DLA AUTORÓW SCHEMATÓW NA ROK 2026 I LATA POPZEDNIE

W roku **2026** sugerujemy potrenować więcej chodów bocznych (ustępowanie od łydki, trawers, renwers, ciąg itp.).

Awizujemy także możliwość częstszego występowania przeszkód z rzutem lassem do celu w klasie Amateur.

W skokach radzimy zwracać front przeszkód, pamiętając o umieszczonych w przepisach wymiarach przeszkód.

W przepisach PCR na rok 2026 pojawił się nowy zapis dotyczący przeszkód w konkurencji Cowboy Trail:

UWAGA!

Konkurs CT traktować należy, jako wprowadzenie do startu w innych konkurencjach Polish Cowboy Race. Tym samym konstruktorzy

schematów muszą akcentować w swoich propozycjach techniczne aspekty jeździectwa westernowego.

Zdecydowanie sugeruje się w schematach CT umieścić minimum 50% przeszkód stricte technicznych z wymienionych poniżej:

- a. praca na drągach (w stępie, kłusie, galopie lub w różnych chodach),
- b. bramka,
- c. obrót (obrót trailowy, spin, zwrot na zadzie, zwrot na przodzie),
- d. chody boczne (sidepass, ustępowanie od łydki, trawers, ciąg itp.),
- e. cofanie,
- f. figury w wyższych chodach (kłus, galop) – koło, wolta, ósemka, półwolta, serpentyna, wężyk itp.,
- g. zatrzymanie i zmiany chodów (sugerowane zwykle zmiany nogi w galopie).

W przepisach PCR na rok **2025** pojawił się nowy konkurs: Team Cowboy Race dla klasy Youth.

Autorzy schematów do TCRY muszą zwrócić uwagę, że w klasie są zawodnicy w wieku od 11 do 15 lat. Stąd ich siła fizyczna jest mniejsza niż osób dorosłych. Przeszkody należy dopasować więc do możliwości fizycznych tej grupy a także ich wzrostu.

Sugeruje się tworzenie prostych schematów, które jednak pozwolą na współpracę jeźdźców na arenie np. poprzez przeszkody pokonywane równocześnie (np. bramka, side pass nad drągiem z przeciwnych stron, przenoszenie większego przedmiotu).

Dodanie kolejnego konkursu (jest ich już 8) nakłada na organizatorów zawodów, którzy chcą je wszystkie rozegrać, konieczność przyspieszenia budowy torów do następnego konkursu. Tym samym w TCRY wskazane jest wykorzystywanie przeszkód TCR dla Amateur

i Profi (i odwrotnie). Problemu nie ma w przypadku zawodów dwudniowych.

W roku **2024** wskazane jest, żeby na schematach linia mety była w innym miejscu niż linia startu (choć mogą także być w jednym miejscu, ale bliżej środka areny).

Meta powinna być usytuowana w miejscu, gdzie po jej przekroczeniu zawodnik będzie miał miejsce na wyhamowanie konia. Ważne jest także, żeby sędziowie mogli dokonać pomiaru czasu na mecie (na starcie stoper włączany jest od momentu kiedy pada komenda słowna START) .

Meta może być skierowana w stronę publiczności usytuowane w pobliżu

Ostatnie przeszkody powinny być w części areny bliższej publiczności (szczególnie te o charakterze zabawowym).

W schematach należy ograniczyć liczbę skoków przez przeszkody, a jeżeli już one występują, to powinny być to skoki pojedyncze poprzedzone długim najazdem, który umożliwi ustabilizowanie tempa i dopasowanie odskoku.

2023 - schematy CRP powinny zawierać przeszkody, które można pokonać szybko, co w efekcie przełoży się na dynamikę konkursu.

W **2022** roku sugeruje się większą liczbę przeszkód, które wykorzystywałybyby umiejętności rzucania lassem (również w klasie Amateur) oraz lotnej zmiany nogi w galopie (w Profi).

Wskazane jest, żeby schematy do Cowboy Race w klasach Youth i Amateur były szybsze. Tym samym powinno się ustawiać przeszkody, których pokonanie zajmuje mniej czasu i zadawać więcej szybszych chodów (kłus, galop).

Konstrukcja schematów na zawodach powinna opierać się na podobnych przeszkodach, dzięki czemu czas ustawiania torów między konkursami staje się krótszy. Na arenie można z początkiem zawodów ustawić przeszkody, które nie są wykorzystywane w pierwszych konkursach.

W konkursach Cowboy Race Profi wskazane jest używanie tradycyjnych przeszkód, które związane są z pracą kowboja w terenie czy na farmie.

POSTANOWIENIA OGÓLNE

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. Arena do PCR nie powinna być za duża. Ujeżdżalnie o wymiarach np. 35x70 metrów należy „skrócić” i nie rozkładać torów na całej ich długości. Przeszkody ustawione na całej powierzchni będą mało widoczne, podobnie pary pokonujące tor.
3. Arena do PCR nie powinna być zbyt mała. Jej mała powierzchnia będzie determinowała „gęste” ustawienie przeszkód i małe odległości między nimi. Problematiczne może być także rozegranie konkursu Cowboy Parallel Race na wąskich arenach (pamiętać należy jednak, że organizatorzy nie muszą ujmować w programie zawodów wszystkich konkursów).
4. Sugerowane wymiary aren do PCR:
 - a. szerokość od 20 do 40 metrów,
 - b. długość od 40 do 60 metrów.

5. Schemat musi składać się z określonej przepisami poszczególnych konkurencji liczby przeszkód, dopasowanych stopniem trudności, gabarytami oraz rozmieszczeniem do klasy zawodników i wielkości areny.
6. Podsumowując informacje z punktu 1 i 5: organizator i autor schematów są zobowiązani do zapewnienia maksymalnego bezpieczeństwa dla startujących koni i jeźdźców.
7. Liczba przeszkód w konkurencjach:
 - a. Cowboy Race (Youth, Amateur, Profi): 8-12 przeszkód.
 - b. Team Cowboy Race (Amateur, Profi): 6-8 przeszkód.
 - c. Cowboy Parallel Race (Amateur, Profi): 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 (konia może ewentualnie przytrzymać pomocnik). Uwaga! Tory nie mogą być ustawione na zasadzie lustrzanego odbicia, muszą mieć identyczną trasę przejazdu (kierunek i kolejność przeszkód).
 - d. Cowboy Trail (Youth, Amateur): 6-10 przeszkód.
8. Schemat musi być wykonany w programie graficznym a w Internecie zamieszczany jest w formacie pdf i jpg.
9. 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. nazwisko grafika
 - h. logotyp Polish Cowboy Race,
 - i. ewentualnie inne informacje i logotypy, które organizator uzna za niezbędne.
10. Pod rysunkiem toru musi wystąpić dokładny opis sposobu pokonania każdej przeszkody (w przypadku wątpliwości jest to ustalane podczas obchodzenia toru).
11. 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.
12. Autor schematu w opisie konkurencji Cowboy Trail może ograniczyć najszybszy chód, w którym należy pokonać przeszkodę. Przykład: przejazd przez zasłonkę. Autor ogranicza chody do stępa i kłusa. Tym samym przeszkoda może być maksymalnie punktowana do 5, kiedy zostanie pokonana w kłusie, a w stępie do 4. Pokonanie jej galopem skutkuje niezaliczeniem przeszkody.
13. Schematy na zawody muszą być stworzone lub zaakceptowane przez uprawnionych do tego recenzentów z Komisji ds. schematów Fundacji Polish Cowboy Race. W roku 2026 są nimi: Katarzyna Kaźmierczyk, Magdalena Pawłowicz,

Magdalena Zeprzałka, Jacek Grobelny, Piotr Tyrański, Szymon Wierzchosławski.

14. Autor schematów zobowiązany jest wprowadzić poprawki sugerowane przez recenzenta PCR.
15. Gotowe schematy powtórnie przesyłane są do zatwierdzenia ostatecznego przez recenzenta z Fundacji PCR.
16. Organizator zobowiązany jest do przesłania roboczych schematów do Fundacji PCR najpóźniej dwa tygodnie przed zawodami.
17. 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). Sugeruje się publikację schematów zdecydowanie wcześniej, np. przed ostatecznym terminem zapisów na zawody, gdyż niektórzy zawodnicy uzależniają swoje zgłoszenie od stopnia trudności schematów.
18. Schematy upubliczniane są na stronie i grupie na Facebooku. Zaleca się także publikację schematów na wydarzeniach tworzonych przez organizatorów zawodów oraz w grupach, na fanpage'ach i portalach jeździeckich.
19. Na arenie mogą znajdować się inne elementy, które nie są przeszkodami do pokonania (np. flagi, balony, banery, obsługa toru, fotografowie).
20. 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 – na wniosek zawodników, sędziego lub organizatora).

21. 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).
22. 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.
23. W schemacie można stosować przedmioty tematycznie związane np. ze sponsorem konkursu czy zawodów.
24. Do budowy schematu mogą zostać wykorzystane przeszkody naturalne lub realistycznie imitujące naturalne oraz sztuczne.
25. 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.
26. 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 także stosowany w konkursach dodatkowych Cowboy Race rozgrywanych np. na zasadzie Jackpot.

27. W schemacie powinny być przeszkody zarówno dla konia jak i jeźdźca.
28. W schemacie powinno się ujmować dłuższe odcinki galopu (wskazany jest galop np. z flagą z logotypem sponsora, PCR).
29. 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).
30. 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.
31. 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.
32. 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.
33. Niespodzianka (przeszkoda nie ujęta w schemacie, zawodnicy dowiadują się o rodzaju przeszkody podczas obchodu toru).
34. Skoki przez przeszkody (w przepisach określono wysokość i szerokość przeszkód do skoków).
35. 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.

36. 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).
37. Okrążenie 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).
38. 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).
39. Jazda bez strzemion.
40. Jazda na oklep.
41. Spiny (mogą być zadawane do wykonania w miejscu ograniczonym np. kwadracie z drągów).
42. Mostek/równoważnia do pokonania w stępie.
43. Pnie do pokonania stępem lub poprzez skok.
44. Bramka (stała, sznurkowa lub inna przeszkoda imitująca bramkę).
45. Rzucanie lassem (w miejscu do nieruchomego celu, w ruchu do stojącego celu, w ruchu do poruszającego się celu np. sylwetki byka ciągniętej quadem).

46. Wleczenie na linie drąga, pnia, gałęzi, belki lub innych przedmiotów przodem lub tyłem (na odpowiednio długim lassie lub linie).
47. Skrzynka na listy (wkładanie lub wyjmowanie listu).
48. Założenie/zdjęcie płaszcza lub innego elementu stroju westernowego lub innego (np. tematycznie związanego z charakterem toru).
49. Side-pass (może być nad przeszkodą).
50. Cofanie (może być między elementami schematu – drągami, balikami siana, markerami, beczkami itp.). Po okręgu np. wokół beczki, po łuku, na wprost, po L-ce.
51. 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).
52. Podnoszenie nóg konia.
53. Rozsiodływanie konia (np. w celu jazdy na oklep – jeźdźcowi powinno się udostępnić schodki lub inny przedmiot ułatwiający wsiadanie na nieosiodłanego konia).
54. Przenoszenie elementów (figur, piłek, wiader, kubków, płachty, flagi itp.).
55. Przejście z beczki na beczkę, ze skrzynki na skrzynkę z jej przeniesieniem.
56. Przenoszenie drąga po okręgu np. z beczki na beczkę.

57. Angażowanie jeźdźca (przejście przez tunel ze słomy, skok nad czymś, przebiegnięcie, przesypywanie piłek z wiadra do wiadra, hula hop itp.).
58. Wykorzystanie lancy (koło - obwód na długość lancy).
59. Strzelanie z łuku.
60. Rzucanie np. piłką, podkową do celu.
61. Zmiany nogi w galopie (lotna, zwykła).
62. Zatrzymanie na określony czas.
63. Bramka z balonami, frędzlami, myjka.
64. Przejazd przez wahadło (np. z worka z sianem).
65. Basen z folii, np. plastikowymi butelkami, szeleszczącymi śmieciami.
66. Kopanie piłki przez konia lub przez jeźdźca do celu.
67. Gra w polo, za pomocą kija wbić piłkę do wyznaczonej bramki (z konia).
68. Kombinacje układów dragów z określeniem chodu.
69. Zbieranie szpada, kopia kółek ze stojaków.
70. Nawijanie liny, lassa np. wokół beczki, wokół innej osoby.
71. Wprowadzanie konia do przyczepy.
72. Dzwonienie dzwonkiem.
73. Zarzucenie kapelusza na rogi, stojak lub inny element.
74. Elementy związane z przejściami do wyższych i niższych chodów.
75. Zatrzymanie z różnych chodów.

Prezes
Fundacji Polish Cowboy Race
Jacek Grobelny