



Bienvenue dans l'Extreme Cowboy Association, votre adhésion et votre loyauté contribuent au développement de la discipline et en feront le sport équestre le plus excitant.

Nous vous remercions de votre soutien et n'oubliez pas :

« travaillez dur, vivez libres et soyez extrêmes » à bientôt sur le terrain !

--- Craig Cameron

RÈGLEMENT DE L'EXTREME COWBOY ASSOCIATION

Nous avons fait le maximum pour réaliser un règlement Exca le plus exhaustif possible. Si une situation imprévue au règlement émergeait, la politique décidée par l'Exca serait applicable pour la saison entière.

Si une règle est contestée lors d'un évènement les juges ont autorité et sont chargés de la faire respecter.

- A. L'Exca est l'association reconnue à établir les règles officielles et les indications de ce sport.
- B. L'Exca reconnaît uniquement les évènements soumis au présent règlement.
- C. L'extreme cowboy racing est un sport équestre polyvalent qui exige du cavalier vitesse, précision et sens du cheval (« horsemanship »).
- D. La sécurité du cavalier et du cheval doivent toujours rester une priorité.
- E. Ce règlement contient les règles spécifiques adoptées par l'extreme cowboy challenge.
- F. Tous les membres de l'association doivent signer et accepter les conditions de participations ainsi que la décharge de responsabilité. Pour les young gun et les youth, les parents ou représentants légaux doivent signer et accepter les conditions de participation ainsi que la décharge de responsabilité.
- G. Lorsqu'une division fait l'objet d'une limite d'âge, l'âge au 1^{er} janvier de l'année sera pris en compte pour toute l'année de compétition.
- H. Le tableau de classement mettra en avant la somme harmonisée des temps. Dans l'objectif de recevoir des points bonus, la course doit être terminée en moins de 8 minutes. Toute course non terminée dans le temps maximum autorisé ne recevra aucun point bonus.
- I. Un équidé peut être monté une seule fois par division à l'exception des « young guns » et des « youth ». Dans ce cas l'équidé peut être monté au maximum 3 fois.
- J. Les cavaliers peuvent monter plusieurs chevaux dans la même division. Ils paient un engagement par cheval. Un même cheval peut être monté par plusieurs cavaliers jusqu'à un maximum de 3 engagements par évènement.
- K. La division « non-pro » est prioritaire à la division « ride smart » en raison de la possibilité pour tous de s'engager en « non pro » ce qui n'est pas le cas de la catégorie « ride smart » qui requiert un âge minimum de 55 ans.
- L. La division « pro » sera toujours la dernière à concourir dans un évènement Exca.
- M. Un « novice », « intermédiaire », « youth », « ride smart » ou « non-pro » peut s'engager en « pro » avec le même cheval.

1. Définitions

L'affirmatif sera utilisé pour les règles, le conditionnel sera utilisé pour les recommandations.

2. Divisions ou catégorie de la compétition

Young guns : âge minimum de 7 ans, âge maximum de 11 ans. Chaque cavalier âgé entre 7 et 11 ans à la possibilité de s'engager dans la division young gun. Les young guns sont autorisés à s'engager dans la catégorie youth avec une autorisation parentale.

- Un young gun peut monter au maximum 2 chevaux ;
- La course doit être constituée de 8 obstacles, la note finale sera attribué sur : le passage de ces obstacles, le horsemanship et le temps ;
- Les obstacles sont de niveaux 1 et 2.

Youth : âge minimum de 12 ans, âge maximum de 17 ans.

- Un youth peut monter au maximum 3 chevaux ;
- Une course devra comprendre 13 obstacles ainsi qu'une note de horsemanship et de temps,
- Les obstacles sont de niveau 1 à 4.

Novice : âge 18 ans et plus. La division novice est créée pour les cavaliers débutants dans la compétition équestre ou en extreme cowboy racing. L'objectif de la division novice est de proposer une catégorie juste et équitable pour les cavaliers débutants dans la discipline. Les cavaliers novices sont autorisés à concourir dans la catégorie supérieure.

A l'issue de la saison de compétition, une décision sera prise par le bureau d'imposer à un cavalier novice de changer de catégorie. Pour ce faire, le bureau procédera à une étude statistique basée sur le nombre de victoires d'un cavalier novice dans sa divisions par rapport au nombre de concours effectués et au nombre de participants à chacun de ces concours. Un cavalier qui a été changé de catégorie peut formuler un recours auprès du bureau pour rester en novice.

- La course novice comprend 10 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 3.

Intermédiaires : la catégorie intermédiaire est destinée aux cavaliers prêts à concourir dans un niveau supérieur à la catégorie novice mais pas encore en catégorie non-pro. Un cavalier concourant dans la catégorie intermédiaire a de l'expérience dans les compétitions équestres.

A l'issue de la saison de compétition, une décision sera prise par le bureau d'imposer à un cavalier intermédiaire de changer de catégorie. Pour ce faire, le bureau procédera à une étude statistique basée sur le nombre de victoires d'un cavalier intermédiaire dans sa divisions par rapport au nombre de concours effectués et au nombre de participants à chacun de ces concours. Un cavalier qui a été changé de catégorie peut formuler un recours auprès du bureau pour rester en intermédiaire.

- Un cavalier intermédiaire ne peut pas concourir dans une catégorie inférieure ;
- La course intermédiaire comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 4.

Non-pro : un cavalier non-pro est expérimenté mais ne doit recevoir aucune compensation financière pour le travail ou l'entraînement des chevaux, poney, mule ou tout autre équidé. Cette catégorie concerne tous les cavaliers de 18 ans et plus sauf pour les youth justifiant d'une autorisation parentale.

- La course non-pro comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- les obstacles sont de niveau 1 à 5.

Pro : un cavalier est considéré comme professionnel lorsqu'il est âgé de 18 ans ou plus et qu'il perçoit une forme de compensation pour le travail ou l'entraînement de chevaux, poneys ou mules.

- Un pro peut monter un nombre illimité de chevaux dans la catégorie pro et peut également concourir dans la division futurity ;
- Pour pouvoir concourir dans un niveau inférieur, le cavalier ne doit avoir perçu aucune forme de rémunération pendant une période de 5 ans avant de formuler une demande pour concourir à un niveau inférieur ;
- La course pro comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et une note de temps ;
- Les obstacles sont de niveaux 1 à 6.

Ride Smart : cette division concerne les non professionnels de 55 ans et plus.

- La course comprend 13 obstacles, une note de horsemanship et note de temps ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 5.

Les concurrents enregistrés en non pro ou ride smart ne peuvent pas concourir en novice ni en intermédiaire. Mais les membres peuvent renouveler leur licence une catégorie inférieure telle qu'intermédiaire.

Futurity : cette catégorie est réservée aux chevaux de 3 et 4 ans.

- Les futurity peuvent être montés par des cavaliers âgés de plus de 12 ans ;
- La catégorie futurity n'est proposée qu'à l'occasion des championnats du monde ;
- Tous les chevaux doivent être âgés de 3 ou 4 ans pendant la saison de compétition au cours de laquelle ils participeront aux championnats du monde ;
- Un cheval futurity devra être engagé avant le 1^{er} aout de l'année pour être accepté aux championnats du monde ;
- Chaque engagement tardif fera l'objet de pénalités de retard de 100 \$;
- Toutes les races sont acceptées. Les chevaux ne sont pas obligatoirement enregistrés. Les équidés sans papier devront faire l'objet d'un examen dentaire prouvant leur âge ;
- Les engagements en futurity seront versés comme suit :
 - 250 \$ accompagnés du formulaire de candidature au 1^{er} aout,
 - 100 \$ au 1^{er} septembre,
 - 100 \$ au 1^{er} octobre,

A noter : une tolérance de 10 jours est accordée, cachet de la poste faisant foi. Chaque engagement reçu après la période de tolérance fera l'objet d'une pénalité de retard de 25 \$ supplémentaires ;

- Si un cheval futurity se blessait, à partir de la date d'engagement aucun frais engagé ne serait remboursé mais ces frais pourront être réaffectés ;
- Tous les concurrents et/ou propriétaires doivent être adhérents à l'Exca ;
- Le formulaire d'engagement est disponible sur le site internet de l'Exca et peut être transmis par courrier ou par email au bureau Exca ;
- Tout cheval engagé en futurity peut concourir uniquement en « green horse » pour rester éligible aux championnats du monde.

Green Horse : la catégorie green horse concerne les chevaux de tout âge qui débutent dans la discipline.

- Un green horse peut avoir n'importe quel âge ;
- Un green horse peut être monté par tout cavalier de 12 ans et plus ;
- Les points ne seront pas enregistrés par l'Exca ;
- Les obstacles sont de niveau 1 à 3 ;
- Il n'y a pas de catégorie green horse aux championnats du monde ;
- Un green horse ne peut pas être monté dans une autre catégorie ;
- Les résultats des green horse doivent être enregistrés sur un tableau séparé car ils ne sont pas adressés au bureau Exca et les points ne sont pas pris en compte.

3. Évènements officiels

Un club doit soumettre au planning ses évènements au minimum 30 jours à l'avance.

Les frais annuels d'adhésion sont de 265 \$ par club (260 \$ pour les renouvellements). Un club peut accueillir un ou plusieurs concours par an.

Le club établi lui-même le montant des engagements pour chacun de ses évènements. L'Exca recevra 10 \$ de frais d'administration par engagement. Par exemple, pour une estimation des charges à 50 \$ par cavalier, l'Exca recommande de proposer des engagements à 60 \$ par cavalier pour couvrir les dépenses et assurer le versement de 10 \$ de frais d'administration.

Si un club décide d'offrir une boucle portant le logo de l'Exca ou utilisant le terme « extreme cowboy association » ou « extreme cowboy race », il se trouve dans l'obligation de commander sa/ses boucles auprès du bureau Exca. Aucune exception n'est accordée.

A la suite de chaque évènement Exca, le club doit adresser le tableau des scores à results@extremecowboyassociation.com et adresser les frais d'administration de 10 \$ par cavalier et par évènement dans un délai de 5 jours ouvrés. Attention : les frais sont réduits à 5 \$ pour l'international.

Tous les scores non soumis dans un délai de 5 jours ouvrés feront l'objet d'une pénalité de retard de 50 \$ par jour.

Aucun point ne sera pris en compte ni publié avant que les documents et frais aient été adressés au bureau.

4. Sécurité

Chaque cavalier doit concourir conformément à ses capacités.

Un cavalier éjecté ou qui tombe peut continuer à concourir s'il est en capacité d'attraper sa monture et de remonter en selle sans assistance en moins d'une minute.

Dans le cas où un cheval sort de la délimitation du parcours, le cavalier est éliminé pour cette manche.

Tout cavalier doit s'assurer que son cheval est en condition de concourir dans le challenge d'extreme cowboy race.

Les parents ou les représentants légaux doivent être présents lorsqu'un young gun est en course. La présence du représentant légal est demandée pour la sécurité et non pour coacher les cavaliers lorsqu'ils traversent les obstacles.

Dans un objectif de sécurité, de justice et d'assurance, il est interdit à tous de suivre un cavalier à cheval pour coacher, promouvoir, encourager ou assister un cavalier de n'importe quelle division.

Si un young gun, un youth ou un ride smart devait descendre de cheval, il est autorisé à utiliser un montoir. Il est interdit de faire la courte échelle.

Le représentant légal assume l'entière responsabilité du cavalier de moins de 18 ans.

5. Le challenge extreme cowboy

- Les obstacles sont classés de 1 à 6 en fonction de leur niveau de difficulté, 1 étant le plus facile et 6 étant le plus difficile ;
- 8 obstacles doivent être prévus pour les youngs guns, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- 10 obstacles doivent être prévus pour les novices, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- Toutes les autres catégories doivent comporter 13 obstacles, plus une note de horsemanship et une note de temps ;
- Lors du championnat régional, le bureau Exca déterminera le nombre d'obstacles retenus pour les championnats du monde ;
- Le parcours des young guns comporte des difficultés de niveau 1 et 2 ;
- Le parcours des youth comporte des difficultés de niveau 1 à 4 ;
- Le parcours des novices comporte des difficultés de niveau 1 à 3 ;
- Le parcours des intermédiaires comporte des difficultés de niveau 1 à 4 ;
- Le parcours des non-pro et ride smart comporte des difficultés de niveau 1 à 5 ;
- Le parcours des pro comporte des difficultés de niveau 1 à 6 ;
- Le parcours des futurity comporte des difficultés de niveau 1 à 6 ;
- Les obstacles du parcours doivent être affichés une heure avant le départ sans être numérotés.

6. Les sauts, contre hauts et contre bas

Les obstacles fixes sont limités à 56 cm ;

Les contre hauts sont limités à 91,5 cm ;

Les contre bas sont limités à 137 cm.

7. Les obstacles doivent être construits en gardant à l'esprit la sécurité du cheval et du cavalier

Par exemple, pas de bord tranchants ni d'angle franc autour de l'obstacle, à l'abord ni à la réception.

8. Les obstacles du challenge

Le niveau des obstacles est déterminé entre parenthèse après l'intitulé de chaque obstacle.

Chaque division est limitée à un niveau de difficulté qu'il est autorisé d'atteindre. Il appartient au cavalier d'évaluer sa capacité et son aptitude par rapport à l'objectif à atteindre grâce à sa complicité avec son cheval. Le cavalier ne doit pas s'engager sur un obstacle qu'il juge au-dessus de ses capacités. Dans ce cas, il ne doit pas passer l'obstacle et se diriger vers le suivant.

Chaque obstacle doit faire l'objet d'une limite de temps de 30 secondes. Le décompte commence quand le cavalier commence à aborder l'obstacle ou à négocier son abord. Si le temps est écoulé, un coup de sifflet retenti pour que le cavalier se rende sur le prochain obstacle. Les juges peuvent autoriser le cavalier à continuer pourvu que le couple cavalier-cheval ait réalisé un important progrès dans le franchissement de l'obstacle au moment du coup de sifflet.

Si le cavalier n'a pas terminé de traverser l'obstacle, les points seront attribués ou déduits sur la base de sa tentative. Une tentative valide peut scorer entre 0,5 et 2 points. Les juges ne peuvent pas attribuer de zéro si la tentative était réussie.

Si le cavalier omet un obstacle et commence le suivant, il ne peut pas retourner sur l'obstacle qu'il a oublié. Si le cavalier retourne sur l'obstacle manqué (qu'importe le moment), il sera disqualifié pour cette manche. L'oubli de l'obstacle est sanctionné par un score de zéro et de 30 secondes de pénalité pour chaque obstacle.

Les obstacles ne sont pas numérotés sur le parcours.

9. Système de notation et de jugement

L'explication qui suit présente le système de notation de l'Exca. C'est de cette manière que les juges observent et notent chaque obstacle. Cette explication est incluse pour aider les cavaliers à apprendre les méthodes de notation.

Chaque obstacle est noté entre 1 et 10 point. On considère que la note de 5,5 points correspond à la moyenne.

Chaque obstacle est constitué de 3 étapes :

- L'abord de l'obstacle (de +1 à -1) ;
- L'obstacle en lui-même (de 0 à 8 points) ;
- La sortie de l'obstacle (de +1 à -1).

Bien qu'il y ait 3 étapes à prendre en compte, les juges attribuent une seule note par obstacle. L'objectif est de valoriser le horsemanship et de permettre aux juges d'attribuer des notes précises pour chaque obstacle afin d'identifier les points d'amélioration.

Voici le détail du système de notation recherché par les juges:

→ L'ABORD

Chaque cavalier commence à aborder l'obstacle avec la note de zéro et acquiert ou perd un quart de point (0,25 point) en fonction de sa performance. Le total des points de l'abord ne peut être inférieur à -1 ni supérieur à +1.

L'abord de chaque obstacle peut nécessiter une transition descendante au trot ou au pas depuis le galop. L'Exca insiste sur l'importance de monter son cheval avec des rênes détendues. Le juge notera l'action de rênes pour effectuer une transition ou entamer une manœuvre.

La transition descendante doit être souple, douce et équilibrée. Le cheval doit répondre de manière volontaire et calme aux demandes du cavalier et se montrer dans une attitude d'écoute.

Le cheval doit démontrer son dressage dans les transitions et répondre aux demandes avec réactivité. Le cheval ne doit pas se montrer soumis par la force ni ouvrir la bouche ou secouer la tête pour résister. L'abord doit être le plus droit et fluide possible.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte
- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte l'encolure
- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

→ LES OBSTACLES

Le cavalier débute la notation de l'obstacle avec 5,5 points. Un juge peut attribuer un maximum de 3 point pour l'exécution d'un obstacle et peut déduire autant de points que nécessaire jusqu'à atteindre la note de zéro. La note maximum est de 8. Le cavalier peut être récompensé ou pénalisé par tranches de 0,25 points comme indiqué ci-dessous.

Après une transition dans une allure appropriée et sécuritaire, le cheval doit agir comme s'il connaissait déjà l'obstacle. L'Exca recherche des chevaux qui travaillent rênes souples et légères.

Idéalement, le cheval et le cavalier semblent confiants et même un peu détendus. Le horsemanship est aussi important que la vitesse et le contrôle.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte
- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit
- Sliding stop fort avec trop d'action sur la bouche entraînant déséquilibre et tête en l'air

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte l'encolure
- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

→ LA SORTIE DE L'OBSTACLE

Lors de la sortie de l'obstacle, le cavalier peut être sanctionné de +1 à -1 point acquis ou perdu par tranche de 0,25 point en fonction de sa performance.

Quitter un obstacle est certainement plus facile à faire et à juger. La traversée de l'obstacle aura un fort impact sur la sortie de l'obstacle. Pour un obstacle correctement franchi, l'Exca attend une sortie fluide et une trajectoire efficace jusqu'au prochain obstacle.

Ceci comme un cavalier de saut qui franchi son obstacle en visant déjà le prochain.

La transition montante doit se faire de manière fluide et sur le bon pied par rapport à la trajectoire. Galoper sur le bon pied est très important à cette étape mais peut ne pas être pris en compte en fonction des paramètres de l'obstacle.

Beaucoup de cavaliers repassent au trot pour pouvoir repartir sur le bon pied pour aborder le prochain obstacle. Le galop sera pris en compte dans la note de horsemanship.

L'équilibre, la cadence et la confiance sont des éléments essentiels que l'Exca observe à l'abord, dans le franchissement et dans la sortie de l'obstacle. La fluidité au cours des transitions doit sembler naturelle.

Pénalités : - 0,25 point par faute

- Galoper à faux
- Bouche ouverte
- Allures désassemblées
- Utiliser les éperons avec excès
- Maintenir l'équilibre avec les rênes
- Avancer trop rapidement lorsque les conditions ne le permettent pas
- Avoir une main trop forte
- Aborder un obstacle à une vitesse excessive qui peut créer un risque pour le cheval ou le cavalier
- Ne pas maintenir le cheval sur son postérieur lors des pivots
- Incurver son cheval lors des pivots au lieu de le garder droit

Bonus : + 0,25 point par action

- Partir et rester au galop sur le bon pied
- Monter rênes détendues
- Maintenir son cheval sur les postérieurs lors des pivots
- Réaliser des pivots rapides et avec rectitude
- Effectuer des sliding stop (arrêts glissés) forts, sans contact, sans tête relevée ni bouche ouverte
- Vitesse cadencée et contrôlée
- Reculer à travers un obstacle avec fluidité, cadence et vitesse avec un cheval qui cède la nuque et monte l'encolure
- Garder un cheval rassemblé en traversant les obstacles

Un score de 8 ou 9 indique que le couple a effectué un abord, un franchissement et une sortie exceptionnels. Un franchissement parfait enregistrant la note de 10 doit rester extrêmement rare.

10. Showboating ou fanfaronade

Les cavaliers ne sont pas autorisés à ajouter à un obstacle des composants qui ne sont pas nécessaires sans obtenir l'approbation des juges.

Si un élément est ajouté sans autorisation il sera qualifié de « frime » et des points seront déduits du score correspondant à l'obstacle.

Si les cavaliers ont une idée créative, ils doivent consulter les juges au préalable et avant l'évènement.

L'originalité et l'initiative sont encouragées quand elles ne prennent pas de temps supplémentaire.

11. Proposition de changement des règles

Lorsque quelqu'un a une idée de nouvelle règle ou une proposition de modification d'une règle existante, il est encouragé à faire part de sa proposition à l'Exca. Pour cela, il convient de soumettre la suggestion au club local ou au bureau national de référence. Ils transmettront la proposition au bureau Exca.

12. Demande d'approbation d'un obstacle

Si vous souhaitez utiliser un obstacle non référencé dans votre concours, n'hésitez pas à contacter l'Exca par email à president@extremecowboyassociation.com

13. Jugement

Les juges doivent être des membres Exca et doivent avoir réussi le test de juge disponible sur le site Exca.

Les frais sont de 35 \$. Chaque candidat devra soumettre le test complété à l'adresse suivante : president@extremecowboyassociation.com

Le test sera noté et le candidat recevra une notification de résultat.

Un score de 90% de bonnes réponses ou plus est exigé pour obtenir la certification de juge. Le juge recevra sa carte de juge et un exemplaire du règlement.

Le juge peut être de niveau 1 à 5 en fonction de son expérience et de sa réputation. Le niveau 5 est le plus élevé et le niveau 1 est le moins élevé. Tous les juges sont encouragés à participer à un séminaire animé par Craig Cameron. Les détails des séminaires sont disponibles sur www.craigcameron.com

Si un candidat échoue au test, il pourra bénéficier d'un tarif réduit pour repasser ce test.

Si un candidat échoue une seconde fois au test, il devra attendre une période de 60 jours avant de repasser l'examen. Le tarif sera alors à nouveau à taux plein.

A noter : du fait du développement croissant de l'Exca dans certaines régions, il se peut qu'il soit difficile de trouver des juges dans certains secteurs. Si cela se produisait, il faudrait contacter le bureau Exca par email à l'adresse suivante : president@extremecowboyassociation.com pour demander une dérogation.

Chaque concours doit être jugé par deux juges certifiés.

Il est déconseillé aux juges de juger un membre de leur famille.

Il est déconseillé qu'un organisateur juge son propre événement.

Il est recommandé que chaque juge ait un secrétaire pour noter les points attribués.

Les juges ont la connaissance et savent estimer le horsemanship. Ils jugent sur la base de la recherche d'un bon horsemanship et de la vitesse sous contrôle.

Les juges portent une attention particulière à l'équilibre, la cadence, la souplesse de la main, l'utilisation des jambes et de l'assiette et à la vitesse contrôlée. Ils prêtent également attention à ce que le cheval galope sur le bon pied à l'abord, dans l'obstacle et en sortant de l'obstacle en fonction de la trajectoire jusqu'au prochain obstacle.

Les juges doivent connaître les différentes races et tenir compte de leurs spécificités dans leur jugement. Par exemple, un juge ne doit pas favoriser une race qu'il préfère et ne doit pas lui attribuer une meilleure notation si la course ne le mérite pas. Les juges doivent garder à l'esprit que l'objectif est un jugement correct et qu'il ne s'agit pas d'un concours de popularité.

Un juge peut demander à n'importe quel cavalier de retirer sa bride après la course et disqualifier le cavalier et son cheval si ce dernier présente des saignements ou blessures liées à une main brutale du cavalier.

Les juges peuvent disqualifier un concurrent sur le champ et sans avoir à fournir d'explication s'ils estiment qu'il y a violence envers un animal ou transgression du présent règlement.

Un juge peut disqualifier un concurrent s'il apparaît qu'il a consommé de l'alcool, des produits stupéfiants, dopants et/ou illicites.

Si un juge estime qu'un cheval n'est pas en état de concourir pour quelle que raison que ce soit, celui-ci peut être disqualifié.

Si un concurrent n'est pas en capacité de terminer une course, il sera disqualifié de la manche. S'il y a d'autres manches, il pourra être autorisé à y participer.

Les juges ne doivent pas bavarder ni échanger pendant qu'un cavalier concourt et est en cours de notation.

A la discrétion des juges, un concurrent peut être amené à recommencer son tour dans le cas où un évènement extérieur viendrait perturber la compétition. Si un tel évènement se produisait, le concurrent devrait terminer sa course, se faire annoncer son temps et demander à recommencer son tour. La demande devra être formulée dans la minute qui suit la fin de la course.

Si un second passage est autorisé, le concurrent effectuera son second tour après le dernier passage de la catégorie du jour. La décision des juges ne pourra pas faire l'objet de contestation.

Les juges doivent signer les feuilles de notation avant de les adresser au bureau pour effectuer les calculs.

Si un concurrent décide d'adresser une plainte au sujet d'un juge, des frais administratifs seront facturés 50 \$. La plainte est enregistrée par le bureau régional et l'organisateur. Si elle est estimée recevable, les frais seront remboursés. Le bureau régional adressera un rapport écrit comprenant ses conclusions à l'adresse suivante : president@extremecowboyassociation.com

Un juge peut être renvoyé par le bureau Exca s'il tient des propos ou fait preuve de gestes ou de comportements estimés préjudiciables à l'association.

14. Équipement

Tous les équipements doivent être liés à l'équitation traditionnelle western, australienne, sauf indication différente pour certains évènements.

Les hackamores mécaniques, martingales de tous types, caveçons, muserolles allemandes, muserolles croisées, toutes autres muserolles passant sous le mors et toutes formes de mors de bride ou de mors coulissants sont interdits.

Un bosal est considéré comme un caveçon accepté lorsqu'il est utilisé avec les rênes traditionnelles. Cependant, la mécate du bosal doit être nouée de manière à obtenir une paire de rênes fermées simple.

Il est autorisé de monter sans bride et sans selle.

15. Ordre de passage

L'ordre de passage devra être déterminé par l'une des 3 méthodes suivantes :

- tirage au sort électronique,
- tirage au sort des concurrents présents,
- ordre de réception des engagements.

L'ordre de passage ne pourra pas être contesté et les concurrents doivent le respecter. L'ordre pourra être modifié sur demande exceptionnelle.

Les cavaliers doivent être prêts à concourir dans l'ordre de passage. Le cavalier qui n'est pas prêt à concourir au moment de son passage est passible de disqualification pour la manche concernée.

16. Reconnaissance

Les cavaliers marchent le parcours avec les juges avant le concours. Aucun cheval ne sera autorisé sur le parcours pendant la reconnaissance ni pendant la durée de l'évènement.

Les obstacles et le règlement de la course sont présentés lors de la reconnaissance.

Seuls les cavaliers sont autorisés à poser des questions concernant les obstacles et les règles de la course.

Les concurrents doivent connaître le règlement et il leur appartient de comprendre le franchissement attendu pour chaque obstacle et de connaître l'ordre des obstacles avant le début de la course.

Il est autorisé de faire procéder à une seule reconnaissance pour toutes les catégories. Dans ce cas, chaque obstacle utilisé pour la compétition du jour doit être présenté. Il appartient au concurrent de déterminer la manière de franchir l'obstacle en fonction de sa catégorie et de retenir la succession de ces obstacles.

S'il est prévu une seule reconnaissance pour toutes les catégories, l'organisation doit remettre à chaque concurrent un plan descriptif du parcours par catégorie.

17. Égalité

En cas d'égalité à l'issue du concours, le gagnant est celui qui enregistre le meilleur temps.

18. Chronométrage

Il est possible d'effectuer le chronométrage aux moyens de chronomètres électroniques ou de deux montres au minimum. Un chronomètre spécifique supplémentaire devra être utilisé pour le décompte des 30 secondes par obstacle.

Il est possible de déterminer un chronomètre principal et un second utilisé pour la détermination du temps total.

19. Tenue vestimentaire

- Il est recommandé d'adopter une tenue traditionnelle d'équitation western ou australienne.
- Les jeans de couleur sont autorisés.
- Les cavaliers doivent porter des chemises à manches longues et boutonnées.
- Les cavaliers doivent porter des bottes d'équitation avec un talon. Les baskets ne sont pas autorisées.
- A l'exception des marques de fabricant, les logos sont interdits sur les chemises, vestes et pantalons, sauf s'ils ont été au préalable autorisés par le bureau Exca.
- Les cavaliers doivent porter un chapeau de style western ou un casque homologué. Les casquettes ne sont pas autorisées.
- Les chaps et les éperons ne sont pas obligatoires.

20. Obligations des membres Exca

Etre membre Exca est un privilège et non un droit.

Le bureau Exca a autorité pour sanctionner un membre, un juge ou un club Exca.

Il est demandé de faire preuve d'un bon esprit sportif à tout instant. Tout manquement est passible d'une amende pouvant aller jusqu'à 250 \$, une suspension ou une révocation de l'adhésion Exca.

Un concurrent ne peut pas être exclu d'un concours sans avoir commis un acte considéré comme préjudiciable à l'Exca.

Les membres sont responsables de leur sécurité et de celle de leurs chevaux.

Exemple d'action considérée comme préjudiciable à l'Exca :

- Comportement agressif ou menaçant envers autrui pendant ou après la compétition,
- Acte douteux envers ou au sujet d'un cheval ou d'un équipement d'un concurrent,
- Non versement des cotisations à l'Exca,
- Participation sous l'influence de produits dopants ou stupéfiants,
- Il est strictement interdit aux organisateurs, aux bénévoles et au personnel de consommer toute forme d'alcool pendant l'événement,
- Utilisation sans autorisation de la marque Exca,
- Non-respect du règlement lors des événements officiels.

21. Fraternisation

Les cavaliers ne doivent pas fraterniser avec l'équipe organisatrice et les représentants Exca pendant l'évènement ni en dehors jusqu'à ce que l'évènement entier soit clos.

22. World Qualifying Events : simple point (WQP) ou double point (DWPQ)

Il s'agit des concours qualifiants pour les championnats du monde.

WPQ (simple points) : frais d'administration simple pour chaque concours.

DWPQ (double points) : frais d'administration doubles pour chaque concours.

Il n'est pas possible de prévoir plus de deux WPQ ou DWPQ sur un seul concours et en un week-end.

Le fait de limiter le nombre de concurrents sur un concours doit être annoncé 30 jours à l'avance sur le site internet Exca.

Aucun WPQ ne sera autorisé à se dérouler à la même date que le Championnat régional de la même région. Il doit y avoir au minimum 2 juges Exca pour un événement. Lorsqu'il y a deux juges, les résultats des deux juges sont cumulés puis divisés en deux pour déterminer le résultat définitif de la manche.

Chaque concurrent doit être prêt à partir lorsqu'il est appelé à passer conformément à l'ordre de passage annoncé. Si un concurrent n'est pas prêt à partir dans les 30 à 60 secondes qui suivent la sortie du cavalier précédent, il peut être disqualifié pour la manche concernée.

23. Exca State Championships (double points, simple frais d'administration)

Les dates du championnat d'état doivent être approuvées par l'Exca.

Chaque état peut avoir un championnat.

Chaque championnat doit proposer les sept catégories.

Tout membre peut concourir au championnat régional.

24. Exca Regional Championship (triple points, simple frais d'administration)

Chaque région doit proposer un championnat régional.

Les dates et lieux des championnats régionaux doivent être approuvés par l'Exca et peuvent être organisés à n'importe quelle période de l'année pourvu que la date soit antérieure aux championnats du monde.

Les championnats régionaux doivent proposer les sept catégories.

Chaque membre Exca peut participer au championnat régional.

Un championnat régional doit être un événement à part entière et ne peut être cumulé avec un autre concours.

Chaque région peut limiter le nombre d'engagements sur la base du premier engagé, premier pris en compte.

Un championnat régional doit faire appel à au moins un juge de niveau 3.

Dans chaque région Exca, les cowgirls et cowboys cumulant le plus grand nombre de points par région pourront recevoir une mention. Tous les points accumulés au cours de la saison seront pris en compte pour la détermination du Champion régional de chaque division.

Un membre Exca doit concourir le championnat régional avec l'objectif de remporter le titre. Une exception peut être soumise au bureau Exca pour une autorisation en cas de décès d'un membre de la famille.

25. Exca World Championship

Les dates et lieux des championnats du monde doivent être approuvés par l'Exca.

La qualification pour concourir nécessite que le cheval et le cavalier doivent être dans les 60 meilleurs pourcents (60%) de leur catégorie dans le classement global.

Un cheval peut se substituer à un autre pour le championnat du monde uniquement sur certificat médical d'un vétérinaire stipulant que le cheval ne peut pas poursuivre la saison. Le cheval de substitution ne doit pas avoir remporté un titre de champion du monde au cours des trois dernières années.

26. Les chevaux

Les chevaux des concurrents peuvent être issus de n'importe quelle race et n'importe quel croisement.

Il n'y a aucune restriction d'âge ni de genre, sauf pour les concours réservés à certaines classe d'âge. Tout évènement impliquant une restriction d'âge doit être approuvé par l'Exca.

Tous les championnats régionaux et le championnat du monde doivent faire l'objet d'un examen post-course réalisé par un vétérinaire agréé.

27. Bien être des chevaux

Chaque cheval doit être traité avec dignité et respect.

Toute action ou traitement cruel, abusif ou inhumain pourra faire l'objet d'une disqualification immédiate.

Une telle disqualification pourra être rapportée à l'Exca par l'organisation. L'organisation devra remonter l'information au bureau dans un délai de 3 jours ouvrés. Le bureau Exca enregistre les détails de l'incident et a autorité pour prendre des mesures de sanction supplémentaires si nécessaire.

28. Boiterie

Les juges et le vétérinaires Exca ont l'obligation, la responsabilité et l'autorité pour disqualifier toute boiterie évidente :

- Le cheval montre des signes de boiterie au trot,
- Mouvements de tête flagrants et démarches dénaturée ou douteuse,
- Allures inconstantes.

29. Assurance

Les modalités d'assurance inscrites au règlement Exca ne concernent pas les pays étrangers et ne sont donc pas applicables en France.

30. Frais d'adhésion

Les frais d'adhésion à l'Exca sont les suivants :

- 650 \$: membre à vie. Cette licence inclus également une boucle de membre à vie. Un adhérent peut convertir son adhésion « individuelle » en adhésion « membre à vie » pour 575 \$.
- 65 \$: pour une adhésion annuelle individuelle en novice, intermédiaire, non pro, pro, futurity ou ride smart.
- 45 \$: pour toute licence annuelle prise à l'international hors USA qu'importe la catégorie.
- 45 \$: pour une adhésion annuelle des young guns et youth.
- 105 \$: pour une adhésion annuelle familiale.
- 35 \$: pour une adhésion « green horn » qui permet de concourir pendant une période de 30 jours. Le licencié pourra verser 30 \$ supplémentaires pour la convertir en licence annuelle dans les 30 jours. Passé ce délai, la licence expirera et ne pourra plus être convertie.
- 25 \$: pour une adhésion en tant que membre associé. Cette adhésion ne permet pas de concourir.
- 265 \$: pour une adhésion club permettant d'organiser un ou plusieurs évènements dans la saison.

Des frais d'administration de 10 \$ par concurrent et par concours doivent être appliqués. Ces frais doivent être envoyés dans un délai maximum de 5 jours ouvrés après l'évènement au bureau Exca. Ces frais sont fixés à 5 \$ pour les concours organisés à l'international hors USA.

31. Avantages de l'Adhésion

Chaque membre Exca reçoit une carte Exca et « the brave horse », la newsletter de l'Exca avec les actualités, des interviews et des articles de Craig Cameron.

Les membres bénéficient de réductions sur la boutique en ligne de l'Exca.

OBSTACLES APPROUVÉS PAR L'EXCA

Le sigle « + » permet de repérer les éléments permettant d'acquérir des points.

Le sigle « - » permet de repérer les éléments entraînant une perte de points.

* Tir à l'arc à cheval (Niveau 3 à l'arrêt, niveau 4 au trot, niveau 5 et 6 au galop)

Le cavalier doit attraper un arc et une flèche puis tirer un maximum de deux flèches sur un obstacle fixe. La cible doit être attachée à une balle de foin, de paille ou tout autre matériau sécurisant permettant de retenir la flèche. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec l'arc pendant la reconnaissance. Le tir aura toujours lieu en direction du centre du parcours afin d'assurer la sécurité des personnes environnantes.

+ Légèreté dans la direction, contrôle du cheval, atteinte de la cible.

- Mauvais comportement du cheval, gestes non coordonnés, perte de contrôle, ne pas toucher la cible.

* **Reculer** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit du test où les concurrents doivent reculer droit ou sur une trajectoire déterminée d'un point à un autre. Le reculer peut varier de 3 à 18 mètres.

- + reculer fluide, droit, volontaire, bonne attitude du cheval.
- défense du cheval, main forte, port de tête trop haut, perte de rectitude

* **Reculer en descente** (Niveau 3 à 6)

Dans ce test le cavalier doit descendre une pente ou une marche en reculant.

- + reculer droit, dans la trajectoire, rectitude, rênes détendues, cheval rassemblé, fluidité, main douce,
- sortie de la trajectoire, défense du cheval, port de tête trop haut.

* **Reculer en montée** (Niveau 4 à 6)

Dans ce test le cavalier doit monter une pente ou une marche en reculant.

- + reculer droit, dans la trajectoire, rectitude, rênes détendues, cheval rassemblé, fluidité, main douce,
- sortie de la trajectoire, défense du cheval, port de tête trop haut.

* **Monte sans selle** (uniquement pour les pro et les non pro)

Le cavalier dé-selle à l'endroit identifié sur le parcours. Le cavalier monte son cheval depuis le sol ou à l'aide d'un montoir. Le cavalier se rend jusqu'au point identifié. Le cheval peut évoluer au pas, au trot ou au galop.

- + légèreté au montoir, bon équilibre, contrôle de la vitesse.
- incapacité à remonter à cheval, manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues, vitesse trop lente.

* **Monte sans selle avec un second cavalier** (Niveau 6)

Le cavalier dé-selle à l'endroit identifié sur le parcours.

Le cavalier monte son cheval depuis le sol ou à l'aide d'un montoir. Le cavalier se rend jusqu'au point identifié et emmène un second cavalier sur son cheval. Il doit y avoir des balles de foin pour que le second cavalier puisse monter et descendre derrière le cavalier. Le cheval peut évoluer au pas, au trot ou au galop.

Lorsque le second cavalier est monté, la vitesse doit être à un rythme qui permettra au second cavalier de maintenir son équilibre jusqu'à ce qu'il descende.

- + légèreté au montoir, bon équilibre, contrôle de la vitesse.
- incapacité à remonter à cheval, manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues, vitesse trop lente.

* **Saut de barrels** (Niveau 4 à 6)

Il s'agit d'un saut fait de barrels d'environ 200 litres posés horizontalement côte à côte sur le sol. Cet obstacle est généralement fait de 3 ou 4 barrels pour former un obstacle large.

- + cheval volontaire, rectitude, rênes détendues, abord et réception toniques.
- refus, fuite, manque de rectitude, cheval qui charge l'obstacle.

* **Enchaînement de sauts de barrels** (Niveau 4 à 6)

Il est autorisé d'installer 3 ou 4 sauts successifs pourvu que la distance entre chacun des obstacles soit entre 7 et 9 mètres.

- + approche directe et franche, bon équilibre, bonne position, saut au centre de l'obstacle, encolure dégagée à l'abord et à la réception, bonne allure qui signifie que les foulées ne sont ni trop courtes ni trop longues.
- hésitation, écart, refus, saut non centré sur l'obstacle, encolure non libre, défaut d'équilibre ou de position, défaut de foulées entre les obstacles.

* **Tours de barrels** (Niveau 2 à 6)

C'est un défi où le cavalier tourne autour des barrels d'environ 200 litres en forme de trèfles à 3 feuilles, à 4 feuilles ou en forme de 8.

- + virages courts, serrés, fluides, sur le bon pied, avec des changements de pied, rectitude, vitesse, contrôle,
- virages larges, bâclés, galop à faux, manque de rectitude, manque de contrôle, utilisation incorrecte des rênes.

* **Mener son cheval à l'aveugle** (Niveau 5 à 6 – uniquement pour les non pro et pro)

Le bandeau peut être fabriqué à partir d'un masque anti-mouches avec un morceau de tissu cousu à l'extérieur et couvrant le champ de vision. Le concurrent doit bander les yeux de son cheval à un point déterminé sur le parcours et le mener sur une certaine distance ou à travers un obstacle.

Cet obstacle commence à partir du moment où le masque est posé sur le cheval, il est conçu pour mesurer la confiance du cheval envers son meneur.

- + descente de cheval tonique, bonne acceptation du bandeau par le cheval qui se laisse mener facilement et sans hésitation.
- descente maladroite, bâclée, cheval hésitant ou peu disposé à accepter le bandeau et à se laisser mener.

* **Marquage à la craie** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'une mission où le compétiteur descend de son cheval à un endroit identifié, ramasse un fer de marquage, le plonge dans la craie et le pose sur une partie du corps spécifique comme l'épaule ou la hanche. Il remet le fer dans le seau, monte puis repart vers l'obstacle suivant.

- + descente de cheval tonique, approche douce du cheval à marquer, réalisation de l'application du marquage, immobilité du cheval du concurrent pendant l'attente et lors de la remise en selle.

- descente difficile, approche trop rapide ou bâclée qui effraie le cheval à marquer, application imprudente de la marque. Le cheval du concurrent ne reste pas à sa place, une remise en selle difficile et cheval qui bouge au montoir.

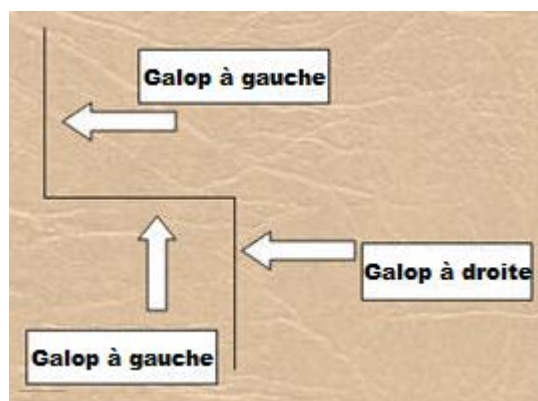
* **Pont** (Niveau 2 à 6)

Le pont peut être légèrement élevé, pas plus de 60 cm de haut.

- + franchise, vitesse adaptée, cheval tête basse et rênes détendues,
- blocage, peur, refus, traversée incomplète, vitesse dangereuse, tête trop haute, mains trop hautes et dures.

* **Broken jump ou sauts brisés** (Niveau 4 à 6)

Cet obstacle est constitué d'une série de 3 sauts connectés. Deux sont parallèles et l'un est perpendiculaire aux deux autres.



L'obstacle peut être abordé du pied gauche ou droit et doit être effectué de manière à ce qu'il y ait au moins un changement de pied pour que le cavalier et son cheval puissent sauter chacun des trois sautants.

- + abord et réception sur le bon pied au galop, rênes détendues, changement de pied lorsque c'est nécessaire,
- refus, abord ou réception sur le mauvais pied, passage bâclé, rênes trop tendues.

* **Cache hoist ou la poulie** (Niveau 4 à 6)

Cet obstacle est constitué d'une corde attachée à l'extrémité d'un objet pour pouvoir le soulever du sol. Il s'agit de lever de l'aliment ou du matériel de campement par exemple. La corde peut être attachée pour laisser l'objet en suspension ou alors on peut la lâcher et laisser retomber l'objet au sol.

- + saisir la corde, reculer à distance,
- échouer dans l'exercice, cheval impressionné par l'élément soulevé, cheval qui ne recule pas.

* **Transporter des sacoches** (Niveau 3 à 6)

Le cheval et son cavalier se rendent à un point identifié sur le parcours pour ramasser des sacoches. Elles peuvent contenir des objets comme des boîtes de conserve ou d'autres éléments bruyants. Le cavalier transporte les sacoches jusqu'au point identifié.

- + approche douce et franche, bon arrêt sur les postérieurs, monte douce et équilibrée, rênes détendues au moment de la chute de l'objet ou du placement des sacoches au point identifié.
- Cheval fuyant, apeuré, hésitant à l'approche des sacoches. Rênes trop tendues, attitude déséquilibrée ou arrêt à l'approche du point de dépôt des sacoches.

* **Cercles – Grands et petits – Lents et rapides** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier réalise des cercles parfaitement dessinés, d'abord lentement puis rapidement. Le cheval doit partir sur le bon pied et y rester. Le cavalier peut être amené à changer de vitesse à n'importe quel endroit du parcours. Il est possible de faire changer de main au cavalier en changeant également de pied.

Les changements de pieds « volants » (sans changer d'allure) sont notés plus généreusement que les changements de pied « simples » (repasser au trot).

- + changements de pieds volants, cheval équilibré, cavalier bien positionné,
- pas de changement de pied, démarche « tombante », rênes trop tendues ou cavalier penché dans les cercles.

* **Grimper et sonner une cloche** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit pouvoir laisser son cheval (en liberté ou attaché) pour grimper un moulin à vent ou un objet de mêmes type, comme une échelle posée sur un barns par exemple. Le cavalier grimpe et sonne une cloche. Il descend l'échelle et remonte son cheval.

- + arrêt net, ascension tonique et coordonnée, cheval immobile, remise en selle calme,
- ascension difficile sur l'échelle, remise en selle bâclée, cheval qui ne reste pas en place.

* **Sortir les vaches** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier et son cheval doivent sortir du troupeau une vache numérotée ou une vache identifiée.

En fonction de la forme de l'enclos, le cavalier pourra être amené à ouvrir ou fermer la porte pour entrer et sortir de l'enclos. Il peut y avoir un enclos simple ou double avec une seconde porte intérieure.

- + le cavalier ouvre et ferme la porte de façon fluide puis entre calmement dans le troupeau. Il trie la vache identifiée dans le délai imparti et ouvre et ferme la porte de manière délicate,
- incapacité à ouvrir ou fermer la porte ou réalisation maladroite. Entrée rapide et brutale dans le troupeau, perturbation du troupeau, échec dans l'exercice de tri, dépassement du temps imparti.

* **Le rideau de cowboy** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit être en selle. Le rideau doit être fait de cordes ou de bandes de plastique. Il doit être large de 2,15 m à 3 m et être assez haut pour une entrée en toute sécurité.

- + approche franche, traversée fluide avec un bon équilibre, des rênes détendues et une sortie délicate vers l'obstacle suivant,
- fuite, hésitation à l'approche de l'obstacle, saut à travers l'obstacle, manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes trop tendues.

* Daisy chain ou les enchainement directionnels (Niveau 2 à 6)

La daisy chain peut être construite en utilisant 5 piquets de pole bending ou des cônes. Elle est construite en positionnant 4 cônes en carré ou rectangle et le 5^e au milieu avec un espace de 6,40 m à 8,50 m entre les plots.

Le cavalier entre dans l'obstacle en s'approchant du milieu et en faisant le tour à main gauche. Puis il se rapproche d'un cône d'angle (ou piquet) pour manœuvrer en réalisant une figure en 8 qui nécessite un changement de pied à droite. Chaque angle fait partie de l'obstacle.

Tous les virages autour du cône central se font sur le pied gauche et les cônes d'angle sur le pied droit. Il est obligatoire de retourner au cône central avant chaque nouveau cône d'angle.



- + cadence, changements de pied « volants », rênes détendues,
- repasser au trot, galoper à faux, changements de pied « simples », rênes trop tendues.

* Dead fall ou le terrain accidenté (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un obstacle fait de branches, billots ou débris naturels qui représente un endroit accidenté dans une forêt ou un ranch. Le franchissement du terrain doit être au moins de 4,50 m et au maximum de 36,5 m de long. Selon la densité de la zone, le cavalier peut traverser en marchant ou en trottant.

- + cheval au pied sûr, tête basse, traversée de manière confiante et calme,
- vitesse trop rapide, manque de contrôle, refus de traverser l'obstacle.

* Doublin into the fence ou le pivot dans le passage de barrière (Niveau 3 à 6)

Il s'agit de performer dans le pivot entre deux poteaux de clôture d'environ 18m d'écart. Dans cette manœuvre il peut y avoir entre 2 et 5 rotations. A la différence du roll back, il s'agit d'un pivot similaire à la manœuvre pour déplacer une vache vers une barrière.

Le couple est jugé sur la légèreté, la tonicité et la coopération du cheval. Le cheval doit tourner en douceur dans l'espace de la barrière en réalisant un pivot fort et puissant. Le cheval doit tourner, pivoter et chasser les hanches. Lors du travail au galop, le cheval doit changer de pied à chaque rotation.

- + déplacement en douceur dans la barrière, pivot fort et puissant. Le cheval utilise ses postérieurs, rênes détendues, travail au galop,
- virages difficiles, bâclés, pivot non coordonné, ne pas mettre le cheval sur les postérieurs, rênes trop tendues.

* **Flag race ou la course avec le drapeau** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier prend un drapeau en main planté dans un seau de sable posé sur un barrel d'environ 200 litres et repose le drapeau.

- + approche douce du drapeau, attraper le drapeau sans s'arrêter, porter le drapeau jusqu'au point identifié avec vitesse, équilibre et contrôle puis déposer le drapeau,
- difficulté à approcher le drapeau, manque de contrôle, peur, écart, manque d'équilibre, incapacité à effectuer des lignes droites, manque de vitesse et rênes trop tendues.

* **Torches et fumée** (Niveau 3 à 6)

Les torches peuvent être sur le sol et le cavalier doit passer entre ou par-dessus les torches.

- + approche tranquille, fluide et rênes détendues,
- écarts, fuite, manque d'équilibre et rênes trop tendues.

* **Free ride ou la course libre** (Niveau 2 à 6)

Le free ride est une course la plus rapide possible. Il s'agit d'une partie passionnante et importante de chaque concours. Il peut se faire en musique, le cavalier a ici l'opportunité de démontrer la vitesse et le contrôle. Il peut être prévu au début, au milieu ou à la fin de la course.

Le free ride peut s'étendre sur le périmètre entier du parcours, passer par le centre ou entre les obstacles. Il peut comprendre des obstacles qui ne ralentissent pas la course.

- + main douce, rênes détendues, vitesse, contrôle,
- manque de rectitude, rênes trop tendues, manque de vitesse ou défaut de contrôle.

* **Ground tie ou l'immobilité** (Niveau 2 à 6)

Le ground tie peut se faire de plusieurs façons :

- descendre, lâcher son cheval puis partir à une distance déterminée,
 - laisser son cheval dans un cercle et marcher autour du cercle.
-
- + descente dynamique, marcher loin et d'une manière calme avec un cheval tranquille et patient qui ne bouge pas de la descente à la remise en selle,
 - descente précipitée, s'éloigner de façon précipitée du cheval qui s'en va ou qui bouge. Récupérer son cheval dans la précipitation. Remise en selle maladroite ou cheval qui bouge au montoir.

* **Transport de foin** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est constitué de deux cônes disposés à 3 m d'écart. Des ballots de foin sont empilés (3 ou 4) à côté de l'un des cônes. Le but est de descendre et lâcher son cheval pour déplacer les ballots vers le second cône et les empiler soigneusement.

- + cheval immobile qui ne s'éloigne pas,
- cheval qui s'en va et impossibilité de réaliser l'exercice.

* **Hay maze ou le labyrinthe de foin** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est construit avec des balles rondes si disponibles. Si les balles rondes ne sont pas disponibles, des balles carrées peuvent être utilisées. Les balles de foin doivent simuler un tunnel ou un labyrinthe. Selon la division, il est possible de marcher, trotter ou galoper.

- + passage fluide, équilibré, au galop, rênes détendues,
- manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues, ralentissement ou échec à négocier le labyrinthe.

* **Hay ring ou nourrisseur à foin (râtelier rond)** (Niveau 3 à 6)

Le râtelier doit faire un minimum de 1,82 m de diamètre. Le cavalier et son cheval doivent passer dans le nourrisseur fixé à la verticale. Il est possible d'utiliser 2 ou 3 nourrisseurs pour faire un obstacle plus long comme un tunnel. Afin de permettre le passage du cheval en sécurité, il convient de prévoir un chemin de terre à l'intérieur. Les éléments doivent être fixés de chaque côté pour empêcher de rouler et de se déplacer.

- + s'approcher sans ralentir, sans écart et avec franchise. Se déplacer dans le ring calmement et avec les rênes détendues,
- arrêt ou ralentissement, fuite, écart, refus, manque d'équilibre ou de contrôle, rênes trop tendues.

* **La serrure** (Niveau 2 à 6)

Il faut disposer quatre cônes pour former un carré ou utiliser de la craie pour former une configuration de serrure. Le carré ou le trou de la serrure devrait être assez grand pour que le cheval entre dans le carré avec vitesse, s'arrête et fasse un rollback (faire un tour à 180 degrés) pour sortir et passer à l'obstacle suivant.

- + entrée en douceur, arrêt souple et net avec des rênes détendues et un pivot sur les postérieurs,
- entrée trop lentes, des rênes trop tendues, arrêt brusque, rollback bâclé.

* **Traverser l'eau à pied** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier doit descendre de cheval et faire traverser l'eau à son cheval. L'eau peut être profonde jusqu'à mi-poitrail.

- + le cheval accepte de suivre le cavalier avec une longue et lâche longe/rêne, maintien de l'équilibre et de l'allure dans l'eau, sortie de l'eau en douceur.
- refus, écarts, rêne/longe tenue trop fort, tirer le cheval, le cavalier perd l'équilibre, difficulté à sortir de l'eau.

* **Mener le cheval à pied** (Niveau 2 à 6)

Mener le cheval à pied en courant, au trot ou au galop, d'un point A à un point B. Le cheval doit suivre le rythme du cavalier avec la tête à l'épaule.

- + mener avec une longe/rêne détendue,
- tirer sur le cheval pour avancer.

* **Traversée de grumes** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un obstacle naturel constitué de billots de bois de différentes tailles, longueurs, largeurs et hauteurs. La hauteur ne dépasse pas 30 cm. Exemple : 4 grumes de 9 m d'écart à traverser successivement. Cela peut être réalisé au pas, trot ou galop (le galop est mieux noté s'il est correctement effectué).

- + monter sur ou passer tous les grumes sans s'arrêter, au centre et en ligne droite dans un contrôle total,
- refus, esquive, saut pour fuir, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

* **Traction de rondins** (Niveau 2 à 6)

Le lasso ou la corde doit être solidement fixé au rondin. Le lasso et le rondin doivent être placés au même endroit pour chaque cavalier pour commencer la traction. La distance moyenne de traction doit être de 9m. Le cavalier peut choisir d'enrouler le lasso ou la corde autour du pommeau ou de le tirer à la main. La traction peut être légère ou lourde.

- + avance droit, cadence, rênes détendues, le rondin ne touche pas les postérieurs,
- écarts, manque de cadence, rênes trop tendues, manque de rectitude, la traction touche les postérieurs.

* **Boite aux lettres** (Niveau 2 à 6)

Le cavalier doit ouvrir et fermer la boite aux lettres. Une autre option est d'ouvrir la boite aux lettres, de prendre le courrier, fermer la boite aux lettres et apporter le courrier à l'endroit désigné. Le cheval doit être calme et se tenir tranquillement et dans une position parfaite pour que le cavalier puisse accéder à la boite aux lettres.

- + effectuer un sidepass (déplacement latéral) pour se rapprocher de la boite aux lettres puis un roll back pour partir vers le prochain obstacle,
- cheval qui bouge et empêche le cavalier de réaliser l'exercice, ne pas fermer la boite aux lettres, départ maladroit ou roll back bâclé, manque de contrôle.

* **Moguls ou bosses/butes** (Niveau 2 à 6)

Les bosses/butes peuvent être de terre ou de sable et de degré de difficulté variable avec des dimensions différentes. Le cheval doit traverser toutes les butes.

- + rythme régulier, abord au centre des bosses, rênes détendues, contrôle parfait,
- manque de mouvement en avant, traverser sur les côtés, manque d'équilibre, rênes trop tendues.

* Déplacer une balle de golf d'un cône à un autre (Niveau 2 à 6)

La balle est placée au-dessus d'un cône. Les cônes varient en hauteur selon le niveau de difficulté. Plus le cône est bas, plus le cavalier doit se pencher, ce qui rend l'exercice difficile. Les cônes des youngs guns doivent être assez hauts. Il convient de se pencher et ramasser la balle de golf à partir du cône, puis de se diriger vers le second cône et déposer la balle.

- + cavalier qui se penche avec un cheval immobile, ramasser la balle du premier cône et la placer sur le second.
- actions non coordonnées, cheval qui se déplace lorsque le cavalier se penche, échec au ramassage de la balle, échec au dépôt de la balle, lâcher la balle.

* Pont étroit (Niveau 2 à 6)

Un pont étroit ne doit pas dépasser 60 cm de largeur et 4,5 m de longueur. Le pont peut être légèrement élevé sans dépasser 60 cm de hauteur.

- + vitesse sûre, franchise, tête basse, rênes détendues,
- arrêt/blocage, écart, fuite, refus, traversée incomplète, vitesse dangereuse, mains hautes et/ou lourde.

* Ouvrir et fermer une porte (porte de prairie ou porte en corde) (Niveau 2 à 6)

Le cavalier est jugé à l'abord autant qu'à l'ouverture et la fermeture de la porte sans la claquer ou heurter la porte ou le poteau, de manière fluide et contrôlée. Le cavalier déverrouille et ferme le portail selon les instructions du juge pour cet obstacle.

- + ne pas lâcher la barrière, réaliser les manœuvres correctes,
- hésitation, lâcher la barrière, échec de l'exercice.

* Traction de palette contrôlée (Niveau 4 à 6)

Il s'agit d'un défi de traction conçu pour montrer le contrôle complet du cheval. Exemple : une palette de 1x1 m est chargée d'environ 150 kg de petites balles de foin. Un seau de 20 litres environ est placé sur le foin. Un lasso est attaché au milieu de la palette dans une bonne position de traction. Le cavalier doit tirer la palette chargée de manière fluide, sur une distance donnée. Le cavalier doit tirer la palette de manière fluide, sur une ligne droite et sans renverser l'eau (4 à 6 m).

- + cavalier qui réussit à tirer la palette de manière fluide, sur une lignée droite et sans renverser l'eau,
- manque de contrôle, difficulté à tirer la palette, renversement de l'eau.

* Prendre les pieds du cheval (Niveau 2 à 6)

Cet exercice est exécuté sur le parcours à un endroit désigné. Le cavalier s'arrête, descend de cheval et prend 1, 2, 3 ou 4 pieds. Il remonte ensuite et passe à l'obstacle suivant.

- + arrêt en douceur, descente dynamique, le cheval ne bouge pas et accepte de donner ses pieds. Remise en selle fluide et départ dans le calme.

- arrêt brutal, descente bâclée, cheval qui bouge, difficulté à prendre les pieds, remise en selle difficile et départ précipité, cheval qui bouge au montoir.

* **Pin wheel ou la Roue** (Niveau 2 à 6)

Cet obstacle est constitué d'un cône et 4 barres espacés d'au moins 3,5 m. Le cône est utilisé comme milieu de l'obstacle. Chaque barre est installée à égale distance du cône, formant ainsi un cercle de quatre quarts égaux. Le cavalier doit manœuvrer en cercle autour du cône en traversant chaque barre.

- + réaliser l'exercice au galop sur le bon pied, tourner de manière fluide et équilibrée en traversant les barres, rênes détendues,
- marcher ou trotter, galoper à faux, virage peu harmonieux, manque d'équilibré, rênes trop tendues.

* **Tir au pistolet sur des ballons** (Niveau 4 à 6)

Le cavalier est équipé d'un pistolet armé de balles à blanc (poudre noire). Une personne remet le pistolet au cavalier ou alors le cavalier ramasse le pistolet à un endroit identifié. Le cavalier remet le pistolet à la personne ou le repose à l'emplacement prévu. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec le pistolet pendant la reconnaissance. Le cavalier tire sur un à trois ballons en ligne droite ou en triangle.

Le tir est toujours dirigé vers le centre du parcours, loin des juges, observateurs, spectateurs ou toute autre personne.

- + casser tous les ballons, attitude décontractée, cheval calme et qui ne s'effraie pas,
- réactions du cheval aux coups de feu, échec de l'exercice.

Si le pistolet ne se déclenche pas, le cavalier ne sera pas sanctionné.

* **Tir au fusil sur des ballons** (Niveau 5 à 6)

Le cavalier est équipé d'un fusil armé de balles à blanc (poudre noire). Une personne remet le fusil au cavalier ou alors le cavalier ramasse le fusil à un endroit identifié. Le cavalier remet le fusil à la personne ou le repose à l'emplacement prévu. Le cavalier aura l'occasion de se familiariser avec le fusil pendant la reconnaissance. Le cavalier tire sur un à trois ballons en ligne droite ou en triangle.

Le tir est toujours dirigé vers le centre du parcours, loin des juges, observateurs, spectateurs ou toute autre personne.

- + casser tous les ballons, attitude décontractée, cheval calme et qui ne s'effraie pas,
- réactions du cheval aux coups de feu, échec de l'exercice.

Si le fusil ne se déclenche pas, le cavalier ne sera pas sanctionné.

* **La barrière pivotante** (Niveau 3 à 6)

Matériel nécessaire : 2 barres et une barre de 3 à 3,5 m, la barre est couchée sur les deux barres qui sont à environ 2,5 ou 3 m de distance. Le cavalier doit prendre une extrémité de la barre et marcher autour du baril sur lequel reste l'autre extrémité de la barre.

* **Mener un deuxième équidé en dextre** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier détache un second cheval/poney ou quelqu'un lui tend la longe (choix identique pour tous). En cas de changement du 2nd cheval/poney, l'échange doit être fait avec un équidé de même tempérament et de même gabarit.

Le cavalier est jugé sur la façon dont il gère et mène le cheval/poney. Il peut être amené à réaliser un parcours d'obstacles.

- + évolution calme, uniforme et fluide,
- lâcher le 2nd équidé, coup de pied, manipulation approximative.

* **Enfiler des hippo-scandales** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier s'arrête à un endroit déterminé, descend de cheval et enfle une paire d'hippo-sandalettes aux antérieurs et se dirige vers un point identifié où il doit les retirer.

- + descente fluide, cheval qui reste immobile, remise en selle aisée et départ fluide,
- départ précipité, pas d'immobilité au montoir ni aux manipulations remise en selle maladroite. Le cheval n'accepte pas les boots.

* **Traversée du ravin** (Niveau 3 à 6)

Un grand obstacle où un ravin naturel ou artificiel met le couple à l'épreuve. Il peut être profond ou non et long ou court. Les points d'entrée et de sortie peuvent être difficiles mais doivent être négociables. Le ravin peut comporter des bosses, des débris, des buches, de l'eau, etc. en fonction de la catégorie des participants.

- + les cavaliers sont jugés sur l'attitude et la coopération du cheval, les rênes détendues, la fluidité et la sûreté du pied,
- manque de contrôle, incapacité à traverser le ravin dans son ensemble.

* **La ligne droite** (Niveau 2 à 6)

Plus la distance est longue mieux c'est. La ligne droite peut être tracée ou non. Le cavalier galope sur la ligne jusqu'à un point désigné tel qu'un barrel par exemple puis il tourne autour et revient.

- + galop sans rupture, ligne parfaitement droite, cheval droit et équilibré, rênes détendues, tour fluide et harmonie entre le cheval et le cavalier.
- pas de galop, rupture d'allure, tracé non droit, rênes trop tendues, manque d'harmonie dans le couple.

* **Traversée des balles rondes** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un obstacle où de grandes balles rondes sont disposées de manière à former un chemin étroit et sinueux que le cavalier doit négocier. L'obstacle peut être court ou long, au choix.

- + entrée fluide et franche, course rapide et harmonieuse, rênes détendues, attitude volontaire au choix,
- hésitation, fuite, écart, échec à pénétrer l'obstacle, rupture d'allures, manque de cadence, rênes trop tendues.

* **Panneau clignotants de chantier** (Niveau 3 à 6)

Cet obstacle est conçu pour montrer la confiance du cheval envers son cavalier pour traverser un passage de lumières clignotantes. Les feux peuvent être mis en place sur le chemin ou suspendus à hauteur de cavalier.

- + franchise, cheval volontaire et brave,
- hésitation, refus de s'approcher, manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes trop tendues.

* **Roll backs ou pivots** (Niveau 3 à 6)

Le roll back doit être effectué au galop. Les juges recherchent un arrêt et demi-tour à 180 degrés sur les postérieurs. Le galop doit être sur le bon pied. Il peut y avoir 3 à 5 roll backs.

- + arrêt glissé (sliding stop), fluidité, souplesse, pivot sur les postérieurs, galop sur le bon pied.
- s'arrêter sur les antérieurs, arrêt difficile, cheval tête en l'air, rotation sur les antérieurs, trotter, galoper à faux.

* **Attraper du bétail au lasso (bovins ou équidés)** (Niveau 4 à 6)

Le bétail doit être gardé, manipulé et travaillé dans un enclos sécurisé. L'eau et la nourriture sont mis à disposition du bétail. Le concurrent est jugé en entrant dans l'enclos. Une personne pourra lui ouvrir. A ce moment, le cavalier est informé de la bête à attraper au lasso.

Sauf indication contraire, le lasso est équipé d'un « breakaway » (dispositif de décrochage du lasso). L'organisation peut fournir un lasso mais le concurrent peut choisir d'utiliser le sien s'il est équipé du dispositif exigé.

Le cavalier est autorisé à effectuer deux tentatives, s'il rate la 2^e tentative il doit passer à l'obstacle suivant. Si les 30 secondes sont dépassées avant le second lancé, le cavalier passe à l'obstacle suivant.

- + manipulation parfaite du cheval, qualité du lancer de lasso,
- manipulation brutale du cheval, échec du lancer de lasso, attitude rude avec le bétail.

* **Serpentine** (Niveau 2 à 6)

La serpentine peut être construite avec des panneaux, des cônes, des piquets, des barres au sol ou tout autre objet permettent de former un S. La serpentine peut-être configurée au choix de manière à exiger des changements de direction et des changements de pied au galop.

- + équilibre, contrôle, changements de pied, rênes détendues,
- rupture d'allure, galop à faux, mauvais changements de pied, manque d'équilibre et de contrôle, rênes trop tendues.

* **Side pass ou déplacement latéral** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un obstacle où le cavalier doit faire passer son cheval au-dessus de barres, poteaux ou autre en effectuant un déplacement latéral. Les barres peuvent être de diamètre différent et peuvent être disposées en lignes ou de forme angulaire. Exemple : 2 barres de 3 m sont posées au sol avec un angle de 90 degrés.

L'objectif est de déplacer le cheval latéralement au-dessus des barres, les antérieurs devant et les postérieurs derrière.

- + cadence, rectitude, précision,
- toucher ou traverser la barre, manque de rectitude ou de cadence, absence de déplacement latéral.

* **L'imperméable** (Niveau 3 à 6)

Le concurrent attrape une veste imperméable (ramassée ou donnée par quelqu'un) et l'amène jusqu'à un point identifié.

- + transport et manipulation de la veste sans réaction du cheval, se déplacer avec vitesse et contrôle,
- chute du cavalier, perte de la veste, hésitation du cheval.

* **La lance** (Niveau 2 à 6)

Les cavaliers sont munis d'une lance et doivent attraper des anneaux posés sur un poteau pendant que le cheval est en mouvement. Les anneaux en plastique sont au nombre de 3 et sont placés verticalement sur un poteau de 10 à 15 cm de diamètre planté au sol.

Le cavalier doit saisir la lance de bois (type manche à balai) puis attraper les 3 anneaux qui sont placés avec 6 à 15 m d'écart. En cas de raté, le cavalier continue sans s'arrêter ni recommencer. A l'arrivée le cavalier lâche la lance et se rend à l'obstacle suivant.

- + cavalier saisi la lance, avance à bon rythme, attrape les 3 anneaux et lâche le tout à l'endroit indiqué,
- manquer les anneaux, les faire tomber, manque de souplesse et de contrôle.

* **Spin** (Niveau 3 à 6)

Il s'agit d'un mouvement de performance où le cavalier doit pénétrer dans une zone de 3,5 m x 3,5 m appelée « spin box ». Le cavalier doit faire pivoter son cheval sur les postérieurs sur 360 degrés. Il est demandé d'effectuer 4 spins à droite et 4 spins à gauche.

- + cheval droit et rapide qui déplace ses antérieurs en restant en appui sur ses postérieurs. Le cheval termine son spin au même endroit que lorsqu'il a commencé et orienté dans le même sens.
- chevaux qui sautillent, qui ne s'appuient pas sur les postérieurs ou qui effectuent une mauvaise figure.

Les spins corrects mais lents ne sont pas notés comme les spins corrects rapides. Par contre, les spins rapides mais incorrects ne sont pas notés aussi fort que les spins lents et corrects.

* **Debout sur sa selle et taper une balle de tennis** (Niveau 6)

Le cavalier se rend dans une zone déterminée (à l'intérieur de la spin box par exemple) et arrête son cheval. Il doit alors essayer de tenir debout sur son cheval et toucher un objet suspendu tel qu'une balle de tennis accrochée à une corde. Selon le degré de difficulté, l'objet doit être à environ 3 m de hauteur.

- + cheval immobile, contrôle total, posture confiante du cavalier, réussir à toucher l'objet,
 - cheval qui ne reste pas immobile, perte d'équilibre, cavalier qui saute ou tombe de son cheval.
- Le cavalier a le droit de réessayer s'il n'a pas dépassé le temps.

* **Contre haut/contre bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Le cavalier traverse un solide contre haut ou contre bas.

- + la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,
- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

* **Enchaînement de 2 contre haut/bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Il s'agit d'enchaîner deux dispositifs de contre haut/bas.

- + la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,
- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

* **Enchaînement de 3 contre haut/bas** (Niv. 2 = 30cm ; niv. 3 = 60 cm ; niv. 4 à 6 = 90 cm et plus)

Il s'agit d'enchaîner trois dispositifs de contre haut/bas.

- + la descente/montée doit être douce, équilibrée et contrôlée, avec des rênes détendues,
- refus, écart, secousses sur la bouche du cheval, cavalier désarçonné ou perte d'équilibre.

* **Arrêt** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit de réaliser une manœuvre dans laquelle le cavalier fait exécuter un arrêt ou un sliding stop. Ces arrêts doivent être effectués dans des zones identifiées quel que soit le sol (terrain naturel ou sable).

- + arrêt du galop, arrêt droit sur les postérieurs,
- arrêt visiblement douloureux pour le cheval, tête haute, bouche ouverte, perte de rectitude sur les antérieurs.

* **Bâche (déplacer, emporter, traverser)** (Niveau 3 à 6)

Le cavalier prend une bâche et doit la traverser ou la trainer soit à la main, soit à distance avec une corde. Elle doit être trainée sur 45 à 65 m, soit en ligne droite soit en réalisant un 8 ou alors il faudra la redéposer à l'endroit initial.

- + cheval sans réaction, calme, droit, qui respecte l'allure demandée par le cavalier,
- écarts, fuite, perte de contrôle, marche latérale, refus d'avancer droit, perte de la bâche.

* Teeter-totter bridge ou la bascule (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'un pont dont l'extrémité bascule au milieu de la traversée. Il doit être entre 2,5 et 3 m.

- + cheval qui traverse droit, sans écart et jusqu'au bout,
- hésitation, écart, sortie de l'obstacle avant la fin.

* Chargement en van (Niveau 3 à 6)

Le van est placé le long du parcours et est le dernier obstacle de la course pour la sécurité, il doit être attelé. Le cavalier peut descendre et mener ou envoyer son cheval dans le van. Il peut rester en selle et embarquer le cheval ou attraper le haut du van et rester accroché alors que son cheval embarque (= « swing off »).

La sécurité est primordiale et les juges le prennent en considération dans la notation. Généralement, la porte du van est ouverte et le cavalier doit la refermer.

- + cheval qui embarque franchement. Le cavalier qui choisit de réaliser le « swing off » doit le faire de manière tonique, souple et sécuritaire.
- cheval difficile à charger, hésitant, tentative peu sûre ou négligée du cavalier, cheval qui se retourne vers la porte ou sort du van.

* Trash ride ou l'allée aux déchets (Niveau 3 à 6)

L'allée doit être d'environ 3 m de long et de 3 à 4 m de large. Elle est jonchée de déchets (sacs de courses, bouteilles plastiques, paquets de chips, etc.) NE PAS UTILISER de matières dangereuses pour le couple !

- + franchise, tête en bas, rênes détendues en regardant la trajectoire,
- écarts, fuite, traversée précipitée par peur.

* Tunnel (Niveau 3 à 6)

Le tunnel peut être créé avec des bâches, des panneaux, des ballots de foin, etc. Il peut être court ou long mais la construction doit être sécurisée. Le tunnel simule un canyon étroit ou un ravin. Le cavalier doit passer sous le tunnel.

- + franchise, passage en douceur, vitesse, contrôle,
- recul, hésitation, manque de contrôle, incapacité à traverser.

* Water box ou bac à eau (Niveau 2 à 6)

La water box est à envisager quand il n'y a pas de zone naturellement emplies d'eau (mare, rivière, etc.). Un bon substitut consiste à creuser un trou, poser un revêtement avec une bâche en plastique si nécessaire et le remplir d'eau. La waterbox devrait être conçue avec une pente pour l'entrée et la sortie.

- + passage en douceur, bonne position du cavalier, rênes détendues,
- hésitation, saut, tentative de sortie prématurée, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

* **Transport d'eau** (Niveau 4 à 6)

Il s'agit de porter un seau d'environ 20 litres, de le remplir à un endroit et d'aller le vider à un autre. Le cavalier ramasse le seau posé sur un baril d'environ 200 litres et doit le transporter à environ 10 m pour le verser dans un réservoir.

- + transport facile, peu d'eau perdue, verser l'eau à deux mains, cheval immobile, rênes détendues,
- impossibilité du cavalier à ramasser l'eau, chute du seau ou de l'eau, ne pas marcher droit, manque de contrôle lors du versement de l'eau.

* **Passage d'eau** (Niveau 3 à 6)

La traversée de l'eau peut être de toute profondeur, de 15 cm jusqu'à la profondeur pour nager en catégorie pro. Une bonne profondeur pour une traversée difficile est 90cm. Les passages d'eau doivent dans l'idéal avoir une profondeur progressive à l'entrée et à la sortie pour garantir une entrée et une sortie sûres.

- + entrée franche, droite, sans crainte et sortie sans encombre. La vitesse et la sécurité sont prises en compte.
- hésitation, saut, tentative de sortie prématurée, cavalier déséquilibré ou désarçonné.

* **Chute d'eau** (Niveau 4 à 6)

L'obstacle nécessite un volume d'eau pour créer un effet de cascade. Selon la conception de l'obstacle, le cavalier doit passer à côté ou à travers la chute d'eau.

- + franchise, pas d'écart.
- hésitation, écart, mauvais équilibre, rênes trop tendues.

* **Arroseur** (Niveau 3 à 6)

Les arroseurs peuvent être placés de façon à ce que l'eau monte, descende ou jaillisse latéralement pour que l'obstacle soit plus ou moins difficile. Il faut passer à côté ou à travers l'eau.

- + franchise, attitude volontaire, rênes détendues,
- refus, blocage, hésitation, impossibilité à traverser l'eau, manipulation brutale.

* **Zig Zag** (Niveau 2 à 6)

Il s'agit d'une reprise destinée à tester la maniabilité du cheval. Cet exercice peut être mis en place avec des cônes ou des piquets. La mise en place est faite pour que le cavalier manœuvre autour de chaque plot.

- + vitesse, contrôle, changements de pieds à chaque changement de direction,
- manque de vitesse ou de contrôle, échec dans les changements de pied, rênes trop tendues.