



**The Extreme Cowboy Association (EXCA) Rulebook
French Version**



**LIVRE DES RÈGLEMENTS EXCA 2016
VERSION FRANÇAISE**

Rédigé selon le livre de règlements officiels EXCA, 7^e édition

ACEQ

Remerciements :

Nous aimerions remercier tout spécialement madame Hélène Perreault ([Équitation X-Equo](#)), monsieur Michel Gareau ([produits Centurion Québec](#)) ainsi que madame Symphonie Nadeau ([traductrice agréée](#)) pour leur travail soutenu vers l'élaboration de cette traduction française.

English original version	Version française
<p style="text-align: center;">The Extreme Cowboy Association (EXCA) Rulebook</p> <p>Every effort has been made to make the EXCA Rulebook all-inclusive for rules for the 2016 EXCA season. Should there be a situation arise that is not covered in the 7th Edition Rulebook, EXCA Association Policy will prevail for the entire 2016 season. The EXCA Executive Committee consisting of the Chief Executive Office, Chief Operating Officer, and the President determines Association Policy.</p> <p>Should a rule be challenged during an event, the event Judge(s) have the authority and are charged with the responsibility to enforce the spirit and intent of the rule in question.</p> <p>A. EXCA is the recognized association for the equestrian sport of Extreme Cowboy Racing. EXCA is the only association that provides the official rules and guidelines of the sport.</p> <p>B. The EXCA recognizes only those events that are conducted under the rules and guidelines set forth in this rulebook.</p> <p>C. Extreme Cowboy Racing is a multi-faceted equestrian sport that requires the riders to demonstrate both speed and horsemanship.</p> <p>D. The safety of the rider and the horse are always most important.</p> <p>E. This rulebook contains the specific rules and guidelines adopted by the Extreme Cowboy Challenge, Inc.</p> <p>F. All EXCA members shall sign the Participation and Liability Release Agreement. Young Gun and Youth members shall have their parent and/or legal guardian sign their Participation and Liability Release. See Participation and Liability Release section for the approved form.</p> <p>G. When an EXCA Division has age restrictions, the age of the EXCA member on January 1st is the recognized age for that entire competition year.</p> <p>H. The EXCA scoring spreadsheet places a proportionate amount of emphasis on time. In order to receive time bonus points the course must be completed in 8 minutes for any Division. Any course not completed in the maximum course time allowed of 8 minutes will receive a time bonus score of zero.</p>	<p style="text-align: center;">LIVRE DES RÈGLEMENTS EXCA 2016 <i>Rédigé selon le livre de règlements officiels EXCA. 7^e édition</i></p> <p>Aucun effort n'a été épargné afin de s'assurer que le livre des règlements EXCA 2016 contient l'ensemble des règlements nécessaires à la saison EXCA 2016. Si une nouvelle situation n'étant pas couverte par la 7^e édition du livre des règlements EXCA, survient, la politique de l'Association EXCA prévaudra pour la pleine saison 2016. Le Conseil d'administration EXCA comprenant le Chef de direction, le Chef des opérations et le Président est responsable d'établir les politiques de l'Association.</p> <p>Si un règlement devait être contesté pendant un événement, le(s) juge(s) responsable a l'autorité et la responsabilité d'appliquer ledit règlement selon l'esprit et l'intention selon lesquels il a été établi.</p> <p>A. L'EXCA est l'association reconnue pour le sport équestre des courses cowboy extrême. L'EXCA est la seule association apte à fournir les règlements et lignes directrices pour ce sport.</p> <p>B. L'EXCA reconnaît uniquement les événements organisés selon les règlements et lignes directrices décrites dans le présent livre des règlements.</p> <p>C. Le sport des courses cowboys extrêmes est un sport équestre aux multiples facettes demandant aux cavaliers de démontrer à la fois vitesse et savoir-faire.</p> <p>D. La sécurité du cavalier et de sa monture demeure prioritaire en tout temps.</p> <p>E. Le présent livre de règlements contient les règles et lignes directrices spécifiques adoptées par le Extreme Cowboy Challenge, Inc.</p> <p>F. Tous les membres EXCA doivent signer une entente et une exonération de responsabilité. Les membres Rookies et Jeunes doivent faire signer l'entente/exonération de responsabilité par leur parent ou tuteur. Voir la section Participation and Liability Release pour visionner les formulaires approuvés.</p> <p>G. Dans le cas des catégories détenant des limitations d'âge, l'âge des membres EXCA au 1^{er} janvier de l'année active est l'âge reconnu pour l'année complète de compétition.</p> <p>H. Les feuilles de pointage de l'EXCA accordent une importance proportionnelle au temps d'exécution. Afin de recevoir des points bonus pour le temps, le parcours doit être effectué en moins de 8 minutes, peu important la catégorie. Tout parcours ayant été effectué en plus de 8 minutes recevra zéro comme pointage pour le bonus de temps.</p>

I. A horse may be ridden one time in each Division with the exception of Young Guns and Youth, in which case the horse may be ridden a maximum of three (3) times.

J. Riders may compete on multiple horses in the same Division. The rider must pay an entry fee for each horse. The same horse may be ridden by multiple riders up to a maximum of three (3) times per go in an EXCA event.

K. Non-Pro competition shall be run prior to Ride Smart competition. The reason is that every Ride Smart rider has the option to compete in Non-Pro but not every Non-Pro can compete in Ride Smart because of the age requirement of being 55 or older.

L. The Pro Division shall always be the last to compete in an EXCA event.

M. A Novice, Intermediate, Youth, Ride Smart or Non-Pro can ride in the Pro Division using the same horse.

1. Definitions:

- Rules will say "shall".
- Guidelines will say "should".

2. Competition Divisions:

Young Guns - Minimum age of 7- maximum age of 11. Any rider between the ages of 7-11 is eligible to compete in the Young Guns Division. Young Guns riders are allowed to ride "up" into the Youth Division with parental permission.

- o The same Young Gun may ride a maximum of two horses.
- o The course shall contain 8 obstacles plus Overall Horsemanship and time points.
- o Obstacles shall be rated 1 & 2.

Youth - Minimum age of 12- maximum age of 17.

- o A Youth may ride a maximum of three horses.
- o The course shall contain 13 obstacles plus overall Horsemanship and time points.
- o Obstacles shall be rated 1 – 4.

Novice – 18 years & Over. The Novice

I. Un cheval peut être monté une fois par catégorie, à l'exception des Rookies et des Jeunes où le même cheval peut être monté un maximum de trois (3) fois.

J. Les cavaliers peuvent concourir avec plus d'une monture dans la même catégorie. Le cavalier doit payer des frais d'inscription pour chacune de ses montures. Le même cheval peut être monté par des cavaliers différents jusqu'à trois (3) fois par départ (« per go ») lors d'un évènement EXCA.

K. La catégorie Non-Pro doit être présentée AVANT la catégorie 55 ans et + lors des journées de concours. La raison de cet ordre étant que les cavaliers 55 ans + ont l'opportunité de monter en Non-Pro alors qu'à l'inverse les cavaliers Non-Pro ne peuvent pas nécessairement participer à la catégorie 55 ans et + s'ils n'ont pas l'âge nécessaire.

L. La catégorie Open Pro doit toujours être présentée à la fin de la journée et être dernière dans l'ordre de passage lors d'un évènement EXCA.

M. Les cavaliers de niveau Débutant, Intermédiaire, Jeunes, 55 ans et + et Non-Pro peuvent monter dans la catégorie Open Pro en utilisant le même cheval.

1. Définitions :

- Les règles qui ne peuvent être transgressées seront à l'impératif « doit » ou « doivent ».
- Les lignes directrices ou recommandations seront au conditionnel : « devrait ».

2. Catégories de compétition :

Rookies — Cavaliers âgés entre 7 et 11 ans. Tous les cavaliers âgés entre 7 et 11 ans peuvent concourir dans cette catégorie. Les cavaliers Rookies peuvent également monter dans la catégorie « Jeunes » sur approbation parentale.

- o Un même Rookie peut monter jusqu'à deux (2) chevaux.
- o Le parcours Rookies doit comporter 8 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.
- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 et 2.

Jeunes - Âge minimum de 12 ans – maximum de 17 ans.

- o Un Jeunes peut monter jusqu'à trois (3) chevaux.
- o Le parcours Jeunes doit comporter 13 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.
- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 4.

Débutant — 18 ans et plus. La catégorie Débutant

Division is designed for beginner riders that are new to equestrian competition and/or the sport of Extreme Cowboy Racing. The purpose of the Novice Division is to provide competition that is fair to all beginner riders. Novice riders are allowed to ride "up" into higher Divisions of competition.

At the end of the competition year, a decision will be made by the Executive Board as to whether or not to move a rider out of the Novice Division. The Executive Board will make this statistical determination based on how many times a Novice has won their division and the number of riders that were in the Novice division at each race. A rider who has been moved out of the Novice Division may petition the Executive Board to remain in the Novice Division.

- o The Novice course shall have 10 obstacles plus overall horsemanship and time points.
- o Obstacles shall be rated 1 - 3.

Intermediate An Intermediate rider is an individual who is ready to move out of the Novice division but is not yet ready to compete in the Non Pro division. A rider in this division has had some competition experience in other equestrian sports.

At the end of the competition year, a decision will be made by the Executive Board as to whether or not to move a rider out of the Intermediate Division. The Executive Board will make this statistical determination based on how many times an Intermediate has won their division and the number of riders that were in the Intermediate division at each race. A rider who has been moved out of the Intermediate Division may petition the Executive Board to remain in the Intermediate Division. An Intermediate rider may not ride "down" into a lower division.

- o The Intermediate course shall contain 13 obstacles plus overall Horsemanship and time points.
- o Obstacles shall be rated 1 - 4.

Non-Pro. A Non-Pro rider is an individual that has experience as a rider but does not receive any form of compensation for riding or training horses, ponies or mules. This definition applies to all

est conçue pour les cavaliers débutants qui sont nouveaux dans le monde des compétitions ou des courses cowboys. Le but de la catégorie Débutant est de permettre une concurrence équitable pour tous les cavaliers débutants. Les cavaliers débutants peuvent participer à des épreuves de catégorie supérieure.

À la fin de l'année de compétition, une décision sera prise par le Conseil d'administration à savoir si un débutant peut demeurer dans la catégorie Débutant pour l'année suivante. Le Conseil d'administration basera cette décision statistiquement, selon le nombre de fois où un Débutant a gagné la catégorie ainsi qu'en fonction du nombre de concurrents pour chacune des courses. Un concurrent qui a été retiré de la catégorie Débutant peut demander une révision au Conseil d'administration pour demeurer dans la catégorie Débutant.

- o Le parcours Débutant doit comporter 10 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.
- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 3.

Intermédiaire – Un concurrent Intermédiaire est une personne qui est prête à progresser hors de la catégorie Débutant mais pas encore pour concourir dans la catégorie Non-Pro. Un concurrent de cette catégorie détient une certaine expérience compétitive en d'autres sports équestres.

À la fin de l'année de compétition, une décision sera prise par le Conseil d'administration à savoir si un cavalier doit quitter la catégorie Intermédiaire. Le Conseil d'administration basera cette décision statistiquement, selon le nombre de fois où un Intermédiaire a gagné la catégorie ainsi qu'en fonction du nombre de concurrents dans la catégorie Intermédiaire pour chacune des courses. Un concurrent qui a été retiré de la catégorie Intermédiaire peut demander une révision au Conseil d'administration pour être autorisé à demeurer dans la catégorie intermédiaire. Un concurrent Intermédiaire ne peut monter dans des catégories de niveau inférieur.

- o Le parcours Intermédiaire doit comporter 13 obstacles plus du volet Horsemanship et des points de temps.
- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 4.

Non-Pro. Un concurrent Non-Pro est une personne qui a de l'expérience en tant que cavalier, mais ne reçoit aucune forme de rémunération pour enseigner à des cavaliers, monter ou entraîner des chevaux, des poneys ou des mulets.

riders age 18 and over, except a Youth rider with parental permission.

- The Non Pro course shall contain 13 obstacles plus overall Horsemanship and time points.
- Obstacles shall be rated 1 – 5.

Pro. An individual is considered a professional rider if he/she is age 18 or over and receives compensation for riding or training horses, ponies or mules.

- o A Pro may ride an unlimited number of horses in the Pro Division and may also compete in the Futurity Division.

- o In order for a professional to return to a lower level of competition, he/she must not have received substantial compensation or worked full time riding or training horses, ponies or mules for a period of five years prior to applying to return to a lower level of competition.

- o The course shall contain 13 obstacles plus overall Horsemanship and time points.

- o Obstacles shall be rated 1 – 6.

Ride Smart. The Ride Smart Division is designed for non-professional riders age 55 and over.

- o The course shall have 13 obstacles plus overall Horsemanship and time points.

- o Obstacles shall be rated 1 – 5.

Members registered as Non-Pro and Ride Smart may not ride down to the Novice or Intermediate Division. But members may renew their memberships at the lower division, such as Intermediate.

Futurity Division (3 and 4 year old horses only).

- o Futurity horses may be ridden by any rider age 12 and over.

- o The Futurity Division is a sanctioned competition at the EXCA World Championship only.

- o All horses must be either 3 or 4 years old during the competition year of the World Championship in which they plan to participate.

Cette définition s'applique à tous les concurrents de 18 ans et plus à l'exception des cavaliers de la catégorie Jeunes avec approbation parentale.

- Le parcours Non-Pro doit comporter 13 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.
- Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 5.

Open (Pro) – Un individu est considéré comme un cavalier professionnel s'il est âgé de 18 ans et plus et reçoit une rémunération pour enseigner à des cavaliers, monter ou entraîner des chevaux, des poneys ou des mulets.

- o Un Pro peut monter un nombre illimité de chevaux dans la catégorie Open Pro et peut également participer à la catégorie Futurité.

- o Pour revenir à un niveau inférieur de compétition, un professionnel ne doit pas avoir reçu de rémunération substantielle en tant qu'instructeur ou entraîné à temps plein des chevaux, des poneys ou des mules pour une période de cinq ans avant de demander à revenir à un niveau inférieur de la compétition.

- o Le parcours doit comporter 13 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.

- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 6.

55 ans et + – Cette catégorie a été conçue pour les cavaliers non professionnels de 55 ans et plus.

- o Le parcours doit comporter 13 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps.

- Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 5.

Les membres ayant pris leur adhésion dans la catégorie Non-Pro et 55+ ne peuvent concourir dans les catégories Débutant ou Intermédiaire. Les membres peuvent toutefois renouveler leur adhésion dans une catégorie inférieure, comme Intermédiaire.

Catégorie Futurité (chevaux de 3 et 4 ans seulement).

- o Les chevaux Futurité peuvent être montés par des cavaliers de 12 ans et plus.

- o La catégorie Futurité est une compétition sanctionnée au Championnat du monde EXCA seulement.

- o Tous les chevaux doivent avoir 3 ou 4 ans l'année du Championnat du Monde dans lequel ils ont l'intention de participer.

- o A futurity horse must be nominated by August 1 to be accepted for the EXCA World Championship competition.
- o Any late nominations will require a \$100 late fee at time of nomination.
- o Horses of any breed are accepted. Horses do not have to be registered. Grade horses must submit a Coggins test for proof of age.

o The Futurity fee will be paid in installments as follows: \$250.00 with the nomination form and registration papers by August 1; \$100.00 by September 1 and \$100.00 by October 1. Note: there is a 10-day grace period provided the postmark is no later than August 10, September 10 and October 10 each year. Any installment received after the grace period will have a \$25.00 late fee added.

- o Should a futurity horse be scratched from nomination, any fees that have been paid are non-refundable but are transferable.
- o All exhibitors and/or owners must be current members of EXCA.

o The nomination form can be found on the EXCA website and can be submitted electronically or mailed to the EXCA office.

Any horse that is nominated for the Futurity may only compete in the sanctioned EXCA Green Horse Division to remain eligible for the World Finals.

Green Horse Division - A Division to develop aged horses new to EXCA & Futurity Horses

- o Green Horse Division for horses of any age
- o Green horses may be ridden by any rider age 12 or older.
- o The Green Horse Division shall have 10 obstacles plus overall Horsemanship and time points on the spreadsheet. Points will not be tracked by EXCA. Point fees do not apply to this Division.
- o Obstacles shall be rated 1 - 3.
- o There will NOT be a Green Horse Division at The WORLD Finals
- o The Green Horse **cannot** be ridden in any other Divisions.
- o Green Horse event scores must be recorded on a separate spreadsheet as their results do not get sent to the EXCA office and their points are not tracked.

o Un cheval Futurité doit être proposé avant le 1er août pour être accepté à la compétition du Championnat du Monde EXCA.

- o Toutes les nominations tardives nécessiteront des frais de retard de 100 \$ au moment de la nomination.
- o Les chevaux de toutes les races sont acceptés. Les chevaux ne doivent pas être enregistrés, mais les chevaux non enregistrés doivent présenter un test Coggins pour confirmer leur âge.

o Les frais de Futurité seront payés en versements à EXCA comme suit : 250,00 \$ avec le formulaire de mise en candidature et les documents d'enregistrement au 1^{er} août; 100,00 \$ le 1^{er} septembre et 100,00 \$ au 1^{er} octobre. Note : il y a une période de grâce de 10 jours à condition que le cachet de poste date d'avant le 10 août 10, 10 septembre et 10 octobre de chaque année. Tout versement reçu après la période de grâce se verra ajouter 25,00 \$ en frais de retard.

- o Si un cheval Futurité devait être rayé de la compétition, les frais payés ne sont pas remboursables, mais sont transférables.
- o Tous les concurrents ou propriétaires doivent être membres actifs de EXCA.

o Le formulaire de candidature est disponible sur le site Web EXCA et peut être transmis par voie électronique ou par la poste au bureau EXCA.

Tout cheval sélectionné pour le Futurité ne peut concourir que dans la catégorie Green Horse sanctionnée EXCA pour rester admissible aux Finales mondiales.

Catégorie Introduction (Green Horse) – Une catégorie prévue pour développer des chevaux âgés ou Futurités qui sont nouveaux aux courses EXCA.

- o Catégorie "Green horse" pour chevaux de tous âges.
- o Les cavaliers de 12 ans et plus peuvent concourir dans cette catégorie.
- o Le parcours "Green horse" doit comporter 10 obstacles en plus du volet Horsemanship et des points de temps. Les points accordés ne sont pas comptabilisés par l'EXCA. Il n'y a pas de frais de points EXCA pour cette catégorie.
- o Le niveau de difficulté des obstacles doit être de 1 à 3.
- o Il n'y aura pas de catégorie Green Horse au Championnat du monde.
- o Le cheval "Green" ne peut être monté dans aucune autre catégorie.
- o Les points des concurrents Green Horse doivent être enregistrés dans un chiffrier séparé des autres catégories puisque les points transmis à l'EXCA ne seront pas comptabilisés.

3. Sanctioned Events

A Club shall submit an EXCA Event Application a minimum of 30 days prior to the scheduled event.

There is a \$265.00 annual sanctioning fee for each Club. The Club may host one or multiple events during the year. The Club President or a designated Club representative must also be a full member of EXCA for the purpose of hosting events.

The Club establishes the amount of the entry fee for each of their events. EXCA shall receive \$10.00 per entry administration fee. For example, if you determine that you need to charge an entry fee of \$50.00 per rider, EXCA suggests that you charge \$60.00 per rider to cover your expenses and pay EXCA the \$10.00 per rider administration fee. It is the Club's decision how you use the remaining \$50.00, however EXCA recommends that after expenses, 50% of the money goes to riders in payback or prizes for all Divisions with the exception of the Pro Division which should receive a higher percentage of the entry fee in payback and/or prizes.

Should a Club choose to give a buckle with the EXCA logo, or use the verbiage Extreme Cowboy Association or Extreme Cowboy Race on the buckle the Club **must** order their buckles through the EXCA office. **No Exceptions.**

Following the EXCA Event, the Club must send the original Excel score sheets to results@extremecowboyassociation.com.

Send the administration fees (\$10 per rider per event) to EXCA within 5 business days. by mail to EXCA, P.O. Box 50, Bluff Dale, TX. 76433.

All fees are to be mailed to the EXCA office in Bluff Dale. Any score sheets not submitted within five business days from the conclusion of the event will be subject to a fine of \$50.00 per day.

Following an event, points will not be posted until all paperwork and fees have been received by the EXCA office.

4. Safety

All riders are expected to compete within their individual capabilities.

Should a rider be bucked off or fall off, he/she may continue to compete provided he/she can catch their horse unassisted and remount within one minute. Should the horse leave the

3. Évènements et concours sanctionnés

Un Club ou association doit présenter une demande de sanction d'évènement EXCA un minimum de 30 jours avant la date d'évènement planifié. Il y a un droit de sanction annuel 265,00 \$ pour chaque Club. Le Club peut être l'hôte d'un ou de plusieurs évènements pendant l'année. Le Président du Club ou un représentant désigné du Club doit être également membre à part entière de l'EXCA afin d'assurer une bonne organisation d'évènements.

Le Club établit le montant des frais d'inscriptions pour chacun de ses évènements. L'EXCA recevra 10,00 \$ par inscription pour couvrir les frais administratifs. Par exemple, si vous déterminez que vous devez charger des frais d'inscription de 50,00 \$ par coureur, EXCA suggère de charger 60,00 \$ par coureur pour couvrir vos dépenses et payer le 10,00 \$ de frais administratifs de l'EXCA par concurrent. Il est de la responsabilité du Club de décider comment utiliser le 50,00 \$ restant, cependant EXCA recommande qu'après les dépenses, 50 % de l'argent soit remis aux concurrents en bourse ou en prix pour toutes les Catégories, à l'exception de la catégorie Open Pro qui devrait recevoir un pourcentage plus élevé des frais d'inscription en bourse ou prix.

Si un Club décide de donner une boucle avec le logo EXCA ou d'utiliser le verbiage de l'Extrême Cowboy Association ou Extrême Cowboy Race sur la boucle, le Club doit effectuer la commande de ses boucles directement au bureau EXCA. **Aucune exception.**

Après l'évènement EXCA, le Club doit envoyer les feuilles de pointage Excel originales à results@extremecowboyassociation.com.

Envoyer les frais d'administration (10 \$ par coureur par épreuve) à EXCA dans les 5 jours ouvrables par courrier à EXCA, P.O. Box 50, Bluff Dale, TX. 76433, É.-U. Tous les frais doivent être envoyés aux bureaux de l'EXCA à Bluff Dale. Les feuilles de pointage qui ne sont pas transmises dans les cinq jours ouvrables après la fin de l'évènement peuvent encourir une amende de 50,00 \$ par jour. Suite à un évènement, les points ne seront pas affichés sur le site Web de l'EXCA tant que l'ensemble des formalités administratives et des frais ait été reçu par le bureau de l'EXCA.

4. Sécurité

Tous les concurrents doivent concourir selon leurs capacités individuelles.

Si un concurrent se fait éjecter ou tombe de son cheval, il peut continuer la compétition à condition qu'il puisse attraper son cheval sans aide et remonte en moins d'une minute. Si le cheval quitte la zone délimitée de la course,

parameter of the course, the rider is disqualified from that round of competition.

All riders are expected to make certain their horse is in condition to compete in the Extreme Cowboy Challenge.

Parent(s) or their designate may be on the course when a Young Gun is competing.

The purpose of the parent or designate is for safety, not coaching the rider through the obstacles. Due to safety, fairness and insurance standards, it will now be illegal for anyone to follow a rider on horseback for the purpose of coaching, promoting, encouraging, or assisting that rider in any division.

Should a Young Gun, Youth or Ride Smart rider be required to dismount, he/she may use a mounting block or hay bale to remount. Getting a "leg up" is not allowed.

The rider or the parent(s) / legal guardian in the case of riders under the age of 18 assumes all responsibility for participation in an Extreme Cowboy Challenge event.

5. Extreme Cowboy Challenge Courses

- Obstacles will be assigned a difficulty rating of 1-6, with 1 being the easiest and 6 being the most difficult.
- There shall be 8 obstacles for Young Guns plus a score for "Overall Horsemanship" and a time score.
- There shall be 10 obstacles for the Novice Division plus a score for "Overall Horsemanship" and a time score.
- All other Divisions shall have 13 obstacles, a score for "Overall Horsemanship" and a score for time.
- The Regional Championships shall have 14 obstacles plus "Overall Horsemanship" and total score.
- EXCA Board of Directors will determine the number of obstacles for the World Championship.
- Young Guns may ride a course of only 1 & 2 rated obstacles.
- Youth may ride a course of 1 - 4 rated obstacles.
- Novice may ride of a course of 1 – 3 rated obstacles.
- Intermediate may ride a course of 1 –

le concurrent est disqualifié pour cette épreuve.

Tous les concurrents doivent s'assurer que leur cheval est en état de concourir pour un défi de cowboy extrême.

Le parent ou son représentant peut être dans le manège quand un Rookie est en compétition.

Cette permission est à des fins de sécurité et non pour le coaching du cavalier à travers les obstacles. En raison de normes de sécurité, d'équité et d'assurances, il sera désormais illégal pour quiconque de suivre un cavalier à cheval, dans le but de coacher, promouvoir, encourager ou aider un concurrent, peu importe la catégorie.

Tout cavalier des catégories Rookies, Jeunes ou 55 ans et + ayant besoin d'assistance pour descendre ou se remettre en selle lors de son parcours peut utiliser un bloc ou une balle de foin, sans pénalité autre que le temps nécessaire pour ce faire. Demander un "leg up" n'est pas permis. Le concurrent ou le parent / tuteur légal dans le cas des cavaliers de moins de 18 ans assume l'entière responsabilité de la participation à un événement de défi de cowboy extrême.

5. Défi de courses cowboys extrêmes

- Les obstacles auront une cote de difficulté de 1R à 6R, 1R étant le plus facile et 6R étant le plus difficile. (R signifie "rating" ou classement du degré de difficulté).
- Il doit y avoir 8 obstacles pour les Rookies plus un pointage pour le Horsemanship général et des points pour le temps.
- Il doit y avoir 10 obstacles pour la catégorie Débutant plus un pointage pour le Horsemanship général et des points pour le temps.
- Toutes les autres catégories ont 13 obstacles, plus un pointage pour le Horsemanship général et des points pour le temps.
- Les Championnats régionaux auront 14 obstacles, plus un pointage pour le Horsemanship général et un pointage total.
- Le Conseil d'administration EXCA déterminera le nombre d'obstacles pour le Championnat du monde.
- Les Rookies peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 et 2.
- Les Jeunes peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 à 4.
- Les Débutants peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 à 3.
- Les Intermédiaires peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 à 4.

4 rated obstacles

- Non-Pro and Ride Smart may ride a course of 1 - 5 rated obstacles.
- Pro may ride a course of 1 – 6 rated obstacles.
- The Futurity Division may ride a course of 1 – 6 rated obstacles.
- Course obstacles should be posted one hour prior to the event and shall not be numbered.

6. Jumps and bank jumps or drops

- No permanent “fixed” jumps over 22”.
- Bank jumps must be no more than 36”.
- Drops must be no more than 54”.

7. All obstacles must be constructed with safety for the rider and horse in mind.

- Example: no exposed T – posts, rebar.

8. Extreme Cowboy Challenge Obstacles.

The obstacle rating is designated to the right of each obstacle i.e. 1R, 2R, 3R, 4R, 5R and 6R. (R means rating)

- Each Division has been assigned a specific level of difficulty for the obstacles that they are allowed to attempt. It is the riders’ responsibility to have a clear understanding of their own ability and the ability they have achieved within the partnership with their horse. Should any rider approach an obstacle that he/she feels is beyond their ability, he/she is expected to skip that obstacle and go to the next obstacle.

- Each obstacle shall have a 30 second time limit. The time begins when the rider approaches and begins to negotiate the obstacle. If the time limit elapses, a whistle will be blown and the rider must move on to the next obstacle. The judges may allow the rider to continue provided the horse/rider team was making substantial forward progress toward completing the obstacle when the whistle was blown.

- If the rider does not complete the obstacle, points will be given or deducted based on his/her attempt. A valid attempt may be scored from .5 – to 2 points. The judges shall not give a 0 (zero) if a valid attempt is

- Les Non-Pro et les 55+ peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 à 5.
- Les Opens Pro peuvent concourir dans un parcours dont le niveau de difficulté est de 1 à 6.
- La catégorie Futurité peut prévoir des obstacles de niveau 1 à 6.
- Le parcours doit être affiché une heure avant le début de l’épreuve et les obstacles ne doivent pas être numérotés.

6. Sauts et talus ou descentes

- Aucun saut fixe de plus de 22”.
- Les sauts de talus ne doivent pas dépasser 36”.
- Le dénivelé d’une descente ne doit pas être supérieur à 54”.

7. Tous les obstacles doivent être construits en gardant à l’esprit la sécurité pour le cavalier et le cheval.

- Exemple : éviter les T posts et barres d’armature apparentes.

8. Obstacles pour défis de courses cowboys

La difficulté pour chaque obstacle est précisée à la droite de chacun (p. ex, 1R, 2R, 3R, 4R, 5R et 6R – R signifiant “rating” ou classement du degré de difficulté).

- Chaque catégorie a été établie selon un niveau spécifique de difficulté d’obstacles autorisés. Il est de la responsabilité des concurrents d’avoir une compréhension claire de leur propre capacité et de la capacité de leur cheval. Si un concurrent approche un obstacle et qu’il sent que celui-ci est au-delà de ses capacités, il devrait éviter cet obstacle et passer à l’obstacle suivant.
- Chaque obstacle doit avoir une limite de temps de 30 secondes. Le temps débute lorsque le cavalier s’approche et commence à négocier l’obstacle. Si le délai est écoulé, un coup de sifflet sera donné et le cavalier doit passer à l’obstacle suivant. Les juges peuvent permettre au cavalier de continuer à condition que l’équipe de cheval/cavalier semble faire des progrès substantiels vers l’avant pour réussir l’obstacle lors du coup de sifflet.
- Si le cavalier ne termine pas l’obstacle, des points seront donnés ou déduits selon sa tentative. Une tentative valide peut être marquée de 0.5 à 2 points. Les juges ne doivent pas donner 0 (zéro) si une tentative d’aborder l’obstacle a eu lieu.

made.

- If a rider skips an obstacle and begins the next obstacle (example: the rider completes obstacles 1 – 4 and skips obstacle 5 and begins obstacle 6) he/she may not go back to the obstacle that was skipped. If the rider does go back to the skipped obstacle at any time, it will be considered “off course” and will result in a DQ (disqualification) for that round of competition. The rider will receive a score of 0 (zero) and a 30 second time penalty for any obstacle that is skipped.

- Obstacles should not be numbered.

9. EXCA Scoring and Judging System

The following is an explanation of the EXCA scoring system. This is how judges will be looking at each obstacle. It is included to help riders learn how the judges are scoring. The EXCA judging of each obstacle will be done on a scale of 1 – 10, with 5 ½ being considered an average score. There are three basic components to each obstacle: the Approach (+1 or -1 point), the Obstacle itself (0 - 8 points) and the Departure (+1 or -1 point). Although there are three components to consider, the judge only records one number for each obstacle score. The purpose of this is to improve horsemanship and to allow the judge to provide a more accurate score for each obstacle, as well as pinpoint areas for improvement. The following is a breakdown of the scoring system defining each phase as well as what the judge will be looking for on each obstacle.

THE APPROACH

Every rider will start the approach with a score of 0, and receive quarter point increments or deductions, based on performance. Total points for the approach are not to exceed -1 or +1 point in this section.

The approach to any obstacle might involve a downward transition to a trot or walk from a lope or even a gallop. EXCA places an emphasis on riding with a loose rein. The judge will be scoring on what happens when those loose reins are picked up to make a transition or start the maneuver.

The downward transition should be smooth, soft and balanced. The horse should be in a natural frame and willingly respond to cues from the rider. The horse should act as if it knows how to do the transitions, and that they are following the cues

- Si un cavalier passe un obstacle et commence le prochain obstacle (exemple : le coureur termine les obstacles 1 à 4, ignore l'obstacle 5 et commence l'obstacle 6) il ne peut pas revenir à l'obstacle qui a été passé. Si le cavalier retourne à l'obstacle ignoré à un tout autre moment pendant son parcours, il sera considéré « hors parcours » et sera DQ (disqualifié) pour ce parcours. Le cavalier recevra une note de 0 (zéro) et une pénalité de temps de 30 secondes pour tout obstacle ignoré.

- Les obstacles ne devraient pas être numérotés.

9. Système de pointage et de jugement EXCA

Ce qui suit est l'explication du système de pointage de l'EXCA. Il explique ce qui est recherché par les juges pour chaque obstacle. Il est inclus pour aider les cavaliers à comprendre comment les juges accordent les pointages. Le jugement EXCA pour chaque obstacle sera effectué sur une échelle de 1 - 10, avec 5 ½ étant considéré comme un pointage moyen. Trois éléments de base sont observés pour chaque obstacle : l'Approche (+1 ou -1 point), l'Obstacle lui-même (0 à 8 points) et le départ ou la sortie de l'obstacle (+1 ou -1 point). Bien qu'il existe trois éléments à considérer, le juge n'enregistre qu'un seul pointage pour chaque obstacle. Le but de cette méthode est d'améliorer le horsemanship et de permettre au juge de fournir un pointage plus précis pour chaque obstacle, tout en permettant de mieux cerner les aspects à améliorer. Voici une description détaillée du système de pointage pour chaque composante, ainsi que les aspects recherchés par le juge pour chaque obstacle.

L'APPROCHE

Chaque concurrent commencera l'approche avec un pointage de 0, et recevra des augmentations ou déductions d'un quart de point (1/4), en fonction de sa performance. Le total des points pour l'approche ne doit pas dépasser -1 ou +1.

L'approche de tout obstacle pourrait impliquer une transition descendante au trot ou au pas à partir du galop régulier ou rapide. L'EXCA met l'accent sur l'équitation avec rênes relâchées. Le juge accordera son pointage selon ce qu'il observe lorsque le cavalier prend contact avec des rênes relâchées pour effectuer une transition ou entamer une manœuvre.

La transition descendante doit être harmonieuse, douce et équilibrée. Le cheval doit être dans un cadre naturel et répondre volontairement aux aides du cavalier. Le cheval doit agir comme s'il savait comment faire les transitions et qu'il suit les indications qui lui ont été enseignées.

they were taught. The horse should not act as if being pulled down by strength, gaping its mouth, or throwing its head up in the air to resist to the point of notice. The horse should not be swapping leads on the way in. The approach should be as straight as possible.

Penalties (-1/4) point per incident

- Incorrect lead
- Gaping mouth
- Not changing in the back during a lead change (cross firing)
- Excessive spurring
- Hanging or balancing on your reins to maintain balance
- Going too fast when conditions make footing unstable
- Being heavy handed
- Having excessive speed going into an obstacle creating an unnecessary risk for the horse and rider
- Not keeping the horses' hind leg planted during a turn around
- On a turn around, hopping and not crossing over correctly on the front end

Awards (+1/4) point per incident

- Starting on and maintaining the correct lead
- Riding on a loose rein
- Keeping the horse's inside leg planted during a turn around
- On a turn around, showing speed and crossing over in the front without hopping

- Big sliding stop, without pulling on the horses' face, causing a gaping mouth and head elevation
- Good speed control with lots of rate

- Backing through an obstacle with straightness, cadence and speed while having the horse bridled up and broken at the poll
- Keeping the horse collected and correct throughout the obstacle maintaining the proper framed body

THE OBSTACLE

The rider shall start the obstacle portion with an average score of 5 1/2. A judge may award up to 3 additional points for the execution of the obstacle and may deduct to a score as low as 0. The maximum score of an obstacle shall be 8. Riders shall be awarded

Le cheval ne doit pas sembler être manipulé par la force, ouvrir sa bouche ou jeter la tête en l'air comme indication de résistance au mors. Le cheval ne doit changer de pied au galop lors de la transition. L'approche doit être aussi droite que possible.

Pénalités (-1/4) point par incident

- Mauvais pied au galop
- Ouverture de la bouche
- Désuni à l'arrière lors d'un changement de pied au galop
- Éperonnage excessif
- S'accrocher ou conserver son équilibre en s'agrippant aux rênes
- Aller trop vite lorsque les conditions de sol sont instables
- Avoir les mains lourdes ou brusques
- Présenter une vitesse excessive lors de l'entrée dans un obstacle créant un risque inutile pour le cheval et le cavalier
- Ne pas avoir le pied postérieur du cheval stable lors d'une vrille/pivot
- Dans une vrille, sautiller et ne pas croiser les antérieurs correctement

Ajouts (+1/4) point par incident

- Débuter sur et maintenir le bon pied au galop
- Monter avec des rênes longues
- Conserver le pied postérieur intérieur fixe lors d'une vrille
- Dans une vrille, démontrer un mouvement correct, avec croisement vers l'avant des membres antérieurs sans sautiller et avec vitesse
- Long arrêt en glissade, sans tirer sur les rênes — causant l'ouverture de la bouche et l'élévation de l'encolure du cheval
- Bonne vitesse d'exécution avec plusieurs variations dans les allures
- Reculer dans un obstacle avec rectitude, cadence et rapidité tout en étant rassemblé

- Conserver un cheval rassemblé et correct tout au long de l'exécution de l'obstacle en maintenant une posture adéquate.

L'OBSTACLE

Le cavalier entame l'obstacle avec un pointage moyen de 5 1/2. Le juge peut augmenter le pointage de 3 points additionnels pour l'exécution de l'obstacle et peut réduire le pointage à 0. Le pointage maximal pour un obstacle est de 8. Les concurrents se verront attribués ou pénalisés en

or penalized using quarter point increments as shown below.

After transitioning down to the appropriate safe speed the horse should act as if it has seen and done the obstacle before and is looking to find their way through the challenge. On the obstacle, the EXCA is looking for a horse working on a loose or soft rein. For example, does the horse have a catty look with his head down hunting the obstacle? And, does the rider know where the horses' feet are? Ideally, the horse and rider should look confident and even a little relaxed. Again, horsemanship is always stressed as well as speed with control.

Penalties (-1/4) point per incident

- Incorrect lead
- Gaping mouth
- Not changing in the back during a lead change (cross firing)
- Excessive spurring
- Hanging or balancing on your reins to maintain balance
- Going too fast when conditions make the footing unstable
- Being heavy handed
- Having excessive speed going into an obstacle without control in a way that could endanger horse or rider
- Not keeping the horses' inside hind leg planted during a turn around
- On a turn around, hopping and not crossing over correctly on the front end
- Big sliding stop, pulling on the horse's face, causing gaping mouth and high head

Awards (+1/4) point per incident

- Starting on and maintaining the correct lead
- Riding on a loose rein
- Keeping the horses' hind inside leg planted during a turn around
- On a turn around, showing correctness, crossing over in the front without hopping

- Good speed with lots of rate
- Backing through an obstacle with straightness, cadence and speed while having the horse bridled up and broke at the poll
- Keeping the horse collected and correct throughout the obstacle maintaining proper

quarts de point, tel que mentionné précédemment.

Après avoir effectué une transition descendante pour plus de sécurité, le cheval doit agir comme s'il avait déjà vu et exécuté l'obstacle et recherche le meilleur moyen de le franchir. Sur l'obstacle, l'EXCA est à la recherche d'un cheval qui se dirige avec des rênes longues ou décontractées. Par exemple, le cheval a-t-il un regard chasseur prêt à chasser l'obstacle? Et, le cavalier sait-il où sont les pieds de son cheval? Idéalement, le cheval et le cavalier devraient sembler confiants et même détendus. Encore une fois, le savoir-faire est toujours encouragé ainsi que la vitesse contrôlée.

Pénalités (-1/4) point par incident

- Mauvais pied au galop
- Ouverture de la bouche
- Désuni à l'arrière lors d'un changement de pied au galop
- Éperonnage excessif
- S'accrocher ou conserver son équilibre en s'agrippant aux rênes
- Aller trop vite lorsque les conditions de sol sont instables
- Avoir les mains lourdes ou brusques
- Présenter une vitesse excessive lors de l'entrée dans un obstacle créant un risque inutile pour le cheval et le cavalier
- Ne pas avoir le pied postérieur du cheval stable lors d'une vrille/pivot
- Dans une vrille, sautiller et ne pas croiser les antérieurs correctement
- Long arrêt en glissade en tirant sur les rênes causant l'ouverture de la bouche et l'élévation de l'encolure du cheval

Ajouts (+1/4) point par incident

- Débuter sur et maintenir le bon pied au galop
- Monter avec des rênes longues
- Conserver le pied postérieur intérieur fixe lors d'une vrille
- Dans une vrille, démontrer un mouvement correct, avec croisement vers l'avant des membres antérieurs sans sautiller
- Bonne vitesse d'exécution
- Reculer dans un obstacle avec rectitude, cadence et rapidité tout en étant rassemblé

- Conserver un cheval rassemblé et correct tout au long de l'exécution de l'obstacle en maintenant une posture adéquate.

framed body

THE DEPARTURE

In the departure, the rider shall be awarded up to 1 point or deducted as much as 1 point depending on his performance done in ¼ point increases or deductions.

Leaving an obstacle is probably a little easier to do and judge. How the actual obstacle is accomplished will have a lot to do with how the horse and rider leave. If an obstacle went well, the EXCA would expect to see a smooth exit and an efficient line being established to the next obstacle. Like jumpers coming down from one jump while looking and lining their horse up for the next jump.

The upward transition should be smooth and on the correct lead for the line of travel. Leads are really important here but may not always happen within the parameters of the obstacle. A lot of riders trot out and acquire the new lead on the way to the next obstacle.

That correct or incorrect lead will be judged in the overall horsemanship category.

Balance, cadence and confidence are what the EXCA wants to see coming into and out of obstacles. Smoothness up and down through the gait transitions, similar to automatic transmissions, rather than four speeds with popping clutches.

Penalties (-1/4) point per incident

- Incorrect lead
- Gaping mouth
- Not changing in the back during a lead change (cross firing)
- Excessive spurring
- Hanging or balancing on the reins to maintain balance
- Going too fast when conditions make the footing unstable
- Being heavy handed
- Having excessive speed going into an obstacle
- Not keeping the horses' hind inside leg planted during a turn around
- On a turn around, hopping and not crossing over correctly on the front end

Awards (+1/4) point per incident

- Starting on and maintaining the correct lead
- Riding on a loose rein
- Keeping horses' hind inside leg planted during a

LA SORTIE DE L'OBSTACLE

Lors de sa sortie, le cavalier gagnera jusqu'à un point de gain ou de déduction sur son pointage final par l'ajout ou le retrait d'un quart (1/4) de point par incident, selon sa performance.

Quitter un obstacle est probablement un peu plus facile à faire et à juger. L'exécution de l'obstacle aura certainement un lien direct avec la façon dont la monture et le cavalier le quitteront. Si un obstacle est bien franchi, l'EXCA s'attend à une sortie en douceur et un bon positionnement pour aborder le prochain obstacle. Pensons aux cavaliers de saut atterrissant d'un obstacle en regardant et positionnant leur cheval pour le prochain saut.

La transition ascendante doit être harmonieuse et progressive, sur le bon pied et la bonne trajectoire. Le respect des diagonales est important, mais ne peut pas toujours se produire selon les paramètres de l'obstacle. Plusieurs cavaliers sortent au trot avant d'entamer le galop sur le bon pied vers le prochain obstacle.

Le respect ou non-respect des diagonales sera jugé dans la case Horsemanship général.

L'équilibre, la cadence et la confiance sont des éléments recherchés par l'EXCA lorsqu'un concurrent aborde ou quitte les obstacles. Pensons à des transitions ascendantes et descendantes harmonieuses, similaires à des transmissions automatiques, contrairement à 4 vitesses différentes et un embrayage saccadé.

Pénalités (-1/4) point par incident

- Mauvais pied au galop
- Ouverture de la bouche
- Désuni à l'arrière lors d'un changement de pied au galop
- Éperonnage excessif
- S'accrocher ou conserver son équilibre en s'agrippant aux rênes
- Aller trop vite lorsque les conditions de sol sont instables
- Avoir les mains lourdes ou brusques
- Présenter une vitesse excessive vers l'obstacle
- Ne pas avoir le pied postérieur du cheval stable lors d'une vrille/pivot
- Dans une vrille, sautiller et ne pas croiser les antérieurs correctement

Ajouts (+1/4) point par incident

- Débuter sur et maintenir le bon pied au galop
- Monter avec des rênes longues
- Conserver le pied postérieur intérieur fixe lors d'une vrille

turn around

- On a turn around, showing speed and crossing over in front without hopping
- Big sliding stop, without pulling on the horses' face, causing gaping mouth and head elevation
- Good speed control with lots of rate
- Backing through an obstacle with straightness, cadence and speed while having the horse bridled up and broke at the poll
- Keeping the horse collected and correct throughout the obstacle maintaining proper framed body

A score of 8 or 9 indicates the horse rider team had an outstanding Approach, Obstacle and Departure. A perfect ride and a score of 10 should be extremely rare.

10. Showboating

Riders are not allowed to add any components to an obstacle that are not required without prior approval from the judges. Should additional components be added, it will be classified as "showboating" and points will be deducted from the obstacle score. If riders have a creative idea they should consult with the judge prior to the event. Originality and flair are encouraged when it does not take excessive time.

11. Submission of a Rule Change

When you have an idea for a "new rule" or a suggestion to "modify" an existing rule, we encourage you to let the EXCA know about your ideas. You may submit your suggestions to your local Club and your Regional National Advisory Board member. They will forward your suggestions to the EXCA Office.

12. Request for an Obstacle Approval

If you have an obstacle that you would like to use in your event that is not currently listed, contact EXCA by E-mail to president@extremecowboyassociation.com or call 254.728.3082.

13. Judges

- Judges must be current members of EXCA and are required to successfully complete the Judge's Certification test that is found on the EXCA website, www.extremecowboyassociation.com. The fee to take the 2016 test is \$35.00. Each applicant shall take the test online and submit the completed

- Dans une virile, démontrer un mouvement correct, avec croisement vers l'avant des membres antérieurs sans sautillerment
- Long arrêt en glissade sans tirer sur les rênes — causant l'ouverture de la bouche et l'élévation de l'encolure du cheval
- Bonne vitesse d'exécution avec plusieurs variations dans les allures
- Reculer dans un obstacle avec rectitude, cadence et rapidité tout en étant rassemblé
- Conserver un cheval rassemblé et correct tout au long de l'exécution de l'obstacle en maintenant une posture adéquate

Un pointage de 8 ou 9 indique que le couple cavalier/cheval a démontré une excellente approche, exécution et sortie de l'obstacle. Un pointage parfait de 10 devrait être extrêmement rare.

10. Fanfaronnerie

Les cavaliers ne sont pas autorisés à ajouter des éléments non nécessaires à un obstacle sans l'approbation préalable des juges. Si des éléments supplémentaires sont ajoutés, ils seront classés comme fanfaronnerie et des points seront déduits du pointage de l'obstacle. Si les cavaliers ont une idée créative, ils devraient consulter le juge avant l'évènement. L'originalité et le style sont encouragés à condition qu'ils ne prennent pas trop de temps.

11. Proposition de changement de règlement

Lorsque vous avez une idée pour une nouvelle réglementation ou une suggestion pour modifier un règlement existant, nous vous encourageons à soumettre vos idées à l'EXCA. Vous pouvez soumettre vos suggestions par l'entremise de votre Club ou Association locale affiliée EXCA ou votre représentant régional EXCA. Les demandes seront transmises aux bureaux de l'EXCA.

12. Demande d'approbation d'obstacle

Si vous aimeriez utiliser un obstacle qui n'est pas listé dans le présent règlement, envoyez un courriel à l'EXCA au : president@extremecowboyassociation.com ou appelez le 254 728-3082.

13. Juges

Les juges doivent être membres en règle de l'EXCA et réussir le test de certification des juges qui se trouve sur le site www.extremecowboyassociation.com. Les frais pour l'examen 2016 sont de 35 \$ US. Tous les candidats doivent effectuer leur test en ligne et soumettre leur examen complété à : president@extremecowboyassociation.com.

test to president@extremecowboyassociation.com.

The test will be scored and the applicant will receive notification of the test results. A score of 90% or higher is required for EXCA Judge's Certification. Upon successful completion of the test, the Judge will receive his/her Judge's Card and a copy of the 2016 EXCA Rulebook.

- Judges' will be rated on a scale of 1 – 5 depending on their experience and reputation. A rating of 5 is the highest rating and a rating of 1 is the lowest rating. All Judges' are encouraged to attend a Judging Seminar hosted by Craig Cameron. Details of these seminars can be found by going to www.craigcameron.com.
- Should an applicant fail to successfully complete the test, he/she may submit a fee of \$20.00 to take the test a second time.
- Should the applicant fail to successfully complete the test the second time, he/she must wait a period of at least 60 days to resubmit their application to take the test.
- A fee of \$35.00 will be charged to take the test and renew the process.
- Note: As some EXCA Regions are continuing in the growth process, they may have difficulty finding good judges in their geographic area. Should this occur an NAB member from that Region shall contact the EXCA office by email to this address: president@extremecowboyassociation.com or by mail to request an exemption to the certification process.
- There should be two judges for each EXCA event.
- A Judge should not judge a member of his/her own family.
- An event promoter should not judge their own event.
- Each judge should have a scribe to record Judge's scores and notes.
- Judges shall be knowledgeable of good horsemanship and shall judge each event based on good horsemanship and speed with control.
- Judges shall pay particular attention to the rider's balance, cadence, soft hands (loose reins), the use of their legs and seat and speed with control. Judges shall pay attention to the horse being on the correct lead going into an obstacle and leaving an obstacle as they move toward the next obstacle.
- Judges shall have knowledge of the different

L'examen sera corrigé et les candidats recevront leur résultat. Une note de 90 % et plus est requise pour être certifié juge EXCA. Après avoir réussi le test, le juge recevra sa carte de juge et une copie du livre des règlements EXCA 2016.

- Les juges seront évalués sur une échelle de 1 à 5 en fonction de leur expérience et de leur réputation. Le niveau 5 est le plus haut niveau. Tous les juges seront invités à assister à un séminaire de Jugement organisé par Craig Cameron. Les détails de ces séminaires peuvent être trouvés en allant à www.craigcameron.com
- Si un candidat ne parvenait pas à réussir le test, il pourra passer le test une seconde fois en payant des frais de 20 \$.
- Si un candidat ne parvenait pas à réussir lors d'un deuxième essai, il devra attendre une période d'au moins 60 jours avant de soumettre à nouveau sa demande pour passer le test.
- Des frais de 35 \$ seront alors exigibles pour prendre le test à nouveau et réinitialiser la procédure.
- Remarque : comme l'EXCA est en processus de croissance dans plusieurs régions, il peut être difficile de trouver de bons juges dans une certaine zone géographique. Dans cette éventualité, un membre du club local doit joindre le bureau EXCA par courriel à cette adresse : president@extremecowboyassociation.com ou par la poste et demander une exemption du processus de certification.
- Chaque événement EXCA devrait avoir deux juges pour chaque événement.
- Un juge ne devrait pas juger un membre de sa famille.
- Un organisateur d'évènement ne devrait pas juger son propre évènement.
- Chaque juge doit s'assurer de la présence d'un transcripteur pour transcrire ses notes et pointages.
- Les juges doivent posséder une bonne connaissance en horsemanship et doivent juger chaque événement sur les bases d'un bon horsemanship et d'une bonne vitesse d'exécution contrôlée
- Les juges doivent porter une attention particulière sur l'équilibre du cavalier, la cadence, la légèreté des mains (rênes longues), l'usage des jambes et de l'assiette ainsi que le contrôle de la vitesse. Les juges doivent porter une attention sur le bon pied au galop lorsque le cavalier aborde ou quitte un obstacle en direction du prochain.
- Les juges doivent être familiarisés avec les différentes races et prendre en considération les caractéristiques

breeds and consider the breed in their judging. This means a judge must consider the way of going for any given breed and judge accordingly. Example: A judge shall not score his/her preferred breed higher than his/her less preferred breed unless his/her preferred breed actually has a better "go" than his/her less preferred breed. Judge's must always keep in mind that this event is about "getting it done correctly"; it is not a popularity contest.

- A judge may ask any rider to drop the bridle after the rider completes the course. A judge may disqualify any horse/rider team if the horse has a bloody mouth that is determined to be caused by rough handling.
- The Judges may disqualify a contestant for what they deem to be abuse of any animal or the abuse of these rules without notice or reason given.
- A Judge, Producer/Host shall disqualify any contestant if it appears the contestant has used any form of alcohol/drugs that may or may not inhibit their ability to navigate the course. Riders shall not consume any form of alcohol during the event until competition is complete on the day they compete.
- If a judge deems a horse unfit to complete for any reason, the horse shall be disqualified from the event.
- If a contestant is unable to complete the course for any reason, the contestant shall be disqualified from that round of the event. Should the event have additional rounds, the contestant shall be allowed to compete in the following round(s).
- Judges shall not confer with each other while a rider is on course or being scored.

- At the judge's discretion, a contestant may be issued a re-ride should an outside distraction from beyond the course be so great as to inhibit the contestant from competing. Should such a distraction occur, the contestant must complete the course; receive an official time and seek a re-ride from the judges within one minute of completing the course. If a re-ride is granted, the contestant will have the re-ride at the end of their Division that day. The Judge's decision regarding a re-ride may not be challenged in any way for any reason.

- Judges must sign their Judge's sheets prior to turning them into the show office for computation.

- Should a contestant choose to file a

de la race (incluant sa façon de se mouvoir, ses allures) dans leur jugement. Un juge ne doit pas donner davantage de points à une race qui rencontre ses préférences personnelles, mais doit donner le pointage en accord avec la performance du couple cavalier/cheval, peu importe la race du cheval. La question qu'il doit se poser est : « Est-ce que la manœuvre ou l'obstacle a été effectuée/franchie correctement? » tout en se rappelant qu'il ne s'agit pas d'un concours de popularité.

- Un juge peut demander à tout cavalier de retirer la bride de sa monture une fois le parcours complété. Un juge peut disqualifier une équipe cavalier/cheval s'il y a présence de sang dans la bouche du cheval et que celui-ci est relié à des mains dures.
- Les juges peuvent disqualifier un concurrent s'ils déterminent qu'il y a des sévices à la monture ou des abus de ces règlements sans préavis ou explications.
- Un juge, promoteur/hôte doit disqualifier tout concurrent s'il semble qu'il utilisé toute forme d'alcool/drogue faisant en sorte que celui-ci n'est pas en mesure d'effectuer le parcours de façon sécuritaire. Les cavaliers ne doivent pas consommer d'alcool pendant un événement jusqu'à ce que la compétition soit terminée le jour de leur passage.
- Si un juge détermine qu'un cheval n'est pas en état de concourir pour toute raison, celui-ci sera disqualifié de l'évènement.
- Lorsqu'un cavalier est disqualifié d'un parcours pour toute raison, il sera disqualifié uniquement pour la ronde en question. Si d'autres rondes sont prévues, le concurrent doit être autorisé à participer aux rondes suivantes s'il s'y est inscrit.
- Les juges ne doivent pas entretenir de conversation ou se consulter lorsqu'un concurrent effectue une course ou lors de l'attribution du pointage.
- Sur décision des juges, un participant peut avoir droit à une reprise si une distraction extérieure a été si grande qu'elle a empêché le participant d'effectuer son parcours. Dans le cas d'une telle distraction, le participant doit terminer sa course, recevoir un temps officiel et ensuite demander une permission de reprise de course au(x) juge(s) moins d'une (1) minute après la fin de son parcours. Si une reprise est accordée, le participant pourra refaire sa course à la fin de sa classe. La décision du ou des juges concernant l'octroi d'une reprise ou non ne peut être contestée en aucune façon.
- Les juges doivent signer leur feuille de pointage avant de les remettre au bureau de concours pour traitement.
- Si un compétiteur décide de formuler une plainte à propos d'un juge, des frais administratifs de 50,00 \$ sont demandés. La plainte sera révisée par le

complaint about a Judge, there will be a filing fee of \$50.00. The complaint will be reviewed by the NAB from the Region and the event Producer/Host. Should the complaint be deemed as valid, the \$50.00 will be returned to the contestant that filed the complaint. The NAB will send a written report of the complaint and their findings to the EXCA office at this email address: president@extremecowboyassociation.com.

- A Judge may be removed by the EXCA Board of Directors for words or actions that have been deemed harmful to the organization.

14. Tack

- All tack must be traditional western or Australian unless stated differently for a specific event.

- Mechanical hackamores, tie downs, martingales, cavessons, drop nose bands and any form of gag bit or slip bit is not allowed.

- A bosalito will be considered a cavesson except in a traditional two rein set up. A bosalito will not be used with a get down rope.

- It is acceptable to ride without a bridle or bareback.

15. Draw for "Order of Go".

- The draw for the order of go shall be held in one of three ways:

- It may be determined by an electronic draw, a random draw with contestants present or by the order of registration.

- The draw for the order of go may not be challenged and riders must compete in the order they are drawn unless given specific permission to change by the Judges.

- Riders shall be ready to compete in the order they are drawn. Failure to be ready in the correct order is grounds for disqualification from that round.

16. Walking the Course

- Riders will walk the course with the Judges prior to the event. No horses are allowed on the course during the walk through and no practicing is allowed on the course prior to or during the event.

- Obstacles and course rules will be reviewed at that time.

- Only the riders are allowed to ask questions about any obstacle or rule on the course.

Conseil régional ainsi que l'organisateur d'évènement/hôte. Dans l'éventualité où la plainte est jugée justifiée, le 50,00 \$ sera remboursé au compétiteur ayant déposé la demande. Le Conseil régional enverra un rapport écrit de la plainte et de ses justifications aux bureaux de l'EXCA au courriel suivant :

president@extremecowboyassociation.com.

- Un juge peut être renvoyé par le Conseil d'administration de l'EXCA pour des propos ou gestes jugés néfastes pour l'organisation.

14. Équipement

- Le harnachement du cheval doit être de type western ou australien (à moins d'une mention différente pour un évènement spécifique).

- Le hackamore mécanique, muserole attachée (tie-down) ou muserole allemande (drop noseband), martingales, caveçons et toutes formes de mors releveurs (gag bits ou split bits) sont interdits.

- Un bosalito sera considéré comme un caveçon sauf s'il est utilisé de façon traditionnelle avec deux rênes. Un bosalito ne devra pas être utilisé avec un "get down rope".

- Monter sans bride ou monter à cru est permis.

15. Tirage pour ordre de passage

- L'ordre de passage peut être effectué selon l'une des trois méthodes suivantes :

- Il peut être déterminé par un tirage électronique, un tirage au sort avec les participants présents ou par ordre d'inscription.

- L'ordre de passage ne peut être négocié par les participants; ceux-ci doivent respecter l'ordre dans lequel leur nom a été tiré à moins d'une autorisation spéciale accordée par le ou les juges.

- Les cavaliers doivent être prêts à courir dans l'ordre du tirage. S'ils sont absents au moment de leur passage, ils sont sujets à une disqualification pour la catégorie en cours.

16. Marche du parcours

- Les cavaliers marcheront le parcours avec les juges avant l'évènement. Aucun cheval n'est autorisé sur le parcours pendant cette marche et aucune pratique n'est autorisée sur le parcours avant ou pendant l'évènement.

- Les obstacles et les règlements de la course seront expliqués à ce moment.

- Seuls les cavaliers sont autorisés à poser des questions au sujet de tout obstacle ou des règlements du parcours.

- It is the responsibility of the contestant to fully understand the rules, obstacles and the order of obstacles prior to the beginning of the event.

- It is acceptable for event officials to conduct one walk through for all Divisions. This means that every obstacle to be used in competition that day shall be explained. It is the riders' responsibility to know which obstacles are to be maneuvered in their Division and the sequence of these obstacles. If one walk through is to be used for multiple Divisions, the Producer/Host shall provide a map to every contestant describing their Division.

17. Tie Breaker

- If there is a tie at the conclusion of the Event that involves the top places, the winner is determined by the fastest time.

18. Timing

- Events shall use either electronic timers or a minimum of two stop watches for total time. The 30 second limit for obstacle time will be done by a separate stop watch.

- There should be a primary timer and a backup timer for total time.

19. Dress Code

- Traditional western attire or Australian Stock attire is required.

- Dress jeans or colored jeans are acceptable.

- Riders shall wear long sleeve button up shirts.

- Logos, with the exception of makers mark, on shirts, jackets, pants are not allowed unless approved by the EXCA office.

- Shirts must be tucked in when the rider begins competition.

- Riders must wear riding boots with a heel. Tennis shoes are not acceptable.

- Riders shall wear a western style hat or certified riding helmet. Caps are not allowed.

- Chaps and spurs are optional.

20. Obligations of an EXCA Member

- Il est de la responsabilité du candidat de bien comprendre les règles, les obstacles et l'ordre des obstacles avant le début de l'évènement.

- Il est acceptable de procéder à une seule marche de parcours pour l'ensemble des catégories. Cela signifie que tout obstacle devant être utilisé en compétition pour les parcours doit être expliqué. Il est de la responsabilité des cavaliers de savoir quels obstacles doivent être abordés dans leur catégorie ainsi que l'ordre de ces mêmes obstacles. Si une marche de parcours unique est choisie pour toutes les catégories, l'organisateur doit fournir un dessin de parcours à chaque concurrent décrivant le parcours de sa catégorie.

17. Bris d'égalité

- Dans le cas d'une égalité à la fin de la journée impliquant des prix de classement, la victoire sera accordée au parcours effectué le plus rapidement.

18. Chronométrage

- La compétition est chronométrée à l'aide de chronomètres électroniques ou d'un minimum de deux chronomètres manuels. Le calcul des 30 secondes permises pour chaque obstacle se fera à l'aide d'un chronomètre distinct.

- Un chronomètre principal doit être attribué accompagné d'un chronomètre de soutien pour l'obtention de la durée totale du parcours.

19. Tenue vestimentaire

- Une tenue vestimentaire traditionnelle de style western ou australien est requise.

- Les jeans bleus ou de couleur sont acceptés.

- Les cavaliers doivent porter des chemises boutonnées à manches longues.

- Les logos sur les chemises, vestes et pantalons (à l'exception des marques de fabricant) ne sont pas autorisés, sauf si approuvés par le bureau de l'EXCA.

- Les chemises doivent être entrées dans le pantalon lorsque le cavalier commence la compétition.

- Les cavaliers doivent porter des bottes d'équitation à talon. Les chaussures de sport sont refusées.

- Les cavaliers doivent porter un chapeau western américain ou casque d'équitation certifié. Les casquettes sont interdites.

- Jambières (« chaps ou chinks») et éperons, facultatifs.

20. Engagements d'un membre EXCA

- Being a member of EXCA is a privilege, not a right.
- The EXCA Board of Directors has the authority to direct disciplinary action or sanctions against an individual member, judge, or EXCA Club.
- Good sportsmanship is mandatory at all times. Any display of poor sportsmanship is grounds for a fine of up to \$250.00, suspension or revocation of EXCA membership. A contestant cannot be banned from an event prior to them committing an act considered to be detrimental to EXCA.
- Individual members are responsible for their own safety and the safety of their horse.
- Examples of actions that could be considered detrimental to the EXCA are:
 - Threatening or aggressive behavior to others during or following the competition.
 - Tampering with another rider's horse, tack or equipment is not allowed.
 - Non-payment of debt to EXCA or EXCA Club.
 - Competing under the influence of non-prescription drugs or alcohol.
 - EXCA event Promoters/Hosts, volunteers and staff are strictly prohibited from consuming any form of alcohol during the competitive portion of an event.
 - Unauthorized use of the EXCA trade mark™ or copyrighted material.
 - Failure to conduct EXCA sanctioned events in strict compliance with EXCA rules.

21. Fraternization

- Riders may not fraternize with Race Officials or EXCA staff or officials during the event or away from the event course until the entire event is completed.

22. World Point Qualifying Events: Single (WPQ) or Double Point (DWPQ)

- WPQ (Single points) Single point administration fees for each event.
- DWPG (Double points) Double point administration fees for each event.
- No more than two WPQ or DWPQ events may be held at one location in a single weekend.
- Limiting the number of riders at a race shall be advertised 30 days in advance on the EXCA

- Être membre de l'EXCA est un privilège et non un droit.
- Le Conseil d'administration de l'EXCA a l'autorité de mener des actions et sanctions disciplinaires contre tout membre individuel, juge ou club affilié EXCA.
- Un bon esprit sportif est obligatoire à tout moment. Toute attitude allant à l'encontre de l'esprit sportif est sujette à une amende pouvant aller jusqu'à 250 \$, à la suspension ou la révocation de l'adhésion à l'EXCA. Un concurrent ne peut être banni d'un événement s'il n'a pas commis d'actes jugés néfastes envers l'EXCA.
- Les membres individuels sont responsables de leur propre sécurité et de celle de leur monture.
- Des actions jugées néfastes à l'EXCA pourraient être :
 - Des menaces ou un comportement agressif envers autrui pendant ou suivant une compétition.
 - L'altération du cheval d'un autre compétiteur ou de son équipement n'est pas permise.
 - Le non-paiement de dettes envers l'EXCA ou un club EXCA affilié.
 - Concourir sous l'influence de drogues non prescrites ou de l'alcool.
 - Les promoteurs/hôtes d'événements EXCA ainsi que leurs bénévoles et membres d'équipe ne peuvent en aucun cas consommer d'alcool pendant la portion compétitive d'un événement.
 - Utilisation non approuvée de la marque de commerce EXCA ou de matériel protégé.
 - Manquement à l'organisation d'un événement sanctionné EXCA de façon stricte en suivant les règlements EXCA.

21. Fraternisation

- Les cavaliers ne peuvent fraterniser avec les officiels de la course ou du personnel de l'EXCA lors de l'évènement ou à l'extérieur du terrain de l'évènement jusqu'à ce que l'ensemble de l'évènement soit terminé.

22. Épreuves de qualification pour le Championnat du monde: Simples ou doubles points

- Frais administratifs pour chaque événement à Simples points (SP).
- Frais administratifs pour chaque événement à Doubles points (DP).
- Un maximum de deux événements SP ou DP doit être tenu sur un même site pendant une même fin de semaine.
- Une limitation des cavaliers admis lors d'une course doit être mentionnée 30 jours à l'avance sur le site Web de l'EXCA.

web site.

- No WPQ event will be allowed to take place on the same weekend as the Regional Championship within the same Region.
- There shall be a maximum of two (2) judges for any EXCA event.
- When using two (2) judges, the two judge's scores will be totaled and divided by 2 to determine the score given to the horse/rider team for that go of the event.
- Each contestant shall be ready to go when their order of go position is called. If a contestant is not ready to go within 30 – 60 seconds following the previous rider's departure from the course, he/she may be disqualified from that round of the competition.

23. EXCA State Championships (Double Points, one administration fee)

- State Championship dates and location shall be approved by the EXCA.
- Each State may have one State Championship event.
- State Championships shall offer all seven divisions.
- Any EXCA member may compete in a State Championship.

24. EXCA Regional Championships (Triple Points, one administration fee)

- Each Region shall have one Regional Championship.
- Regional Championships dates and location shall be approved by the EXCA and may be held anytime throughout the year (prior to the World Championship).
- Regional Championships shall offer all seven divisions.
- Any EXCA member may compete in the Regional Championship.
- Each region may limit the number of entries that can be accepted on a first come, first serve basis.
- Regional Championship events should use at least one (1) Level 3 judge
- EXCA will recognize the Top World Point earning Cowboy and Cowgirl in each EXCA Region. All points accrued through the current season are included to determine the regional champion in each division.
- An EXCA member must compete in the Regional Championship in order to win the Regional Championship. An exemption may be submitted to

- Un évènement SP ne peut être tenu la même fin de semaine qu'un Championnat régional dans la même région.
- Un maximum de deux (2) juges est permis par évènement EXCA.
- Lorsque deux (2) juges sont sur place, leur feuille de pointage seront totalisées et divisées en 2 pour déterminer le pointage accordé à chaque équipe cavalier/cheval par course lors de l'évènement.
- Les cavaliers doivent être prêts à courir lorsqu'ils sont annoncés. S'ils sont absents au moment de leur passage et ne sont pas prêts dans les 30 à 60 secondes suivant l'appel, ils sont sujets à une disqualification pour la catégorie en cours.

23. Championnat d'état (province) EXCA (Double points, un frais administratif)

- Les dates et lieu du Championnat provincial doivent être approuvés par l'EXCA.
- Chaque province a droit à un évènement provincial.
- Un Championnat provincial doit offrir les sept catégories de compétition.
- Tout membre EXCA peut concourir dans un Championnat provincial.

24. Championnat régional EXCA (Triple points, un frais administratif)

- Chaque région administrative de l'EXCA a droit à un Championnat régional.
- Les dates et emplacements de Championnats régionaux doivent être approuvés par l'EXCA et ceux-ci peuvent être tenus à tout moment de l'année (précédant le Championnat du monde).
- Les Championnats régionaux doivent offrir les sept catégories de compétition.
- Tout membre EXCA peut concourir dans un Championnat régional.
- Chaque région peut limiter le nombre de participants acceptés sur une base premier arrivé, premier servi.
- Les évènements de Championnat régional devraient utiliser au minimum 1 juge de Niveau 3.
- L'EXCA soulignera les Cowboys/cowgirls ayant accumulé le plus de points pour chacune des régions administratives de l'EXCA. Tous les points cumulés pendant la saison seront compilés pour déterminer un champion régional pour chaque catégorie.
- Un membre EXCA doit concourir au Championnat régional pour pouvoir gagner le Championnat régional.

the EXCA office for approval in the event of a death in the family.

25. EXCA World Championship

- The date and location of the EXCA World Championship shall be determined by EXCA office.

- Qualification to compete in the EXCA World Championship requires that the horse /rider team must rank in the top 60% of their Division in the National Points standings.

- A horse may substituted for the World competition only with a written confirmation by a veterinarian that the horse is out for the competition season. A substitute horse must not have won a Division title at the EXCA World Championship within the last three years.

26. Horses

- Horses that are competing in EXCA events may be of any breed.

- There are no age or gender restrictions, unless specifically stated for a specific event in which age restrictions may apply. Any event with an age restriction must be approved by the EXCA.

- All EXCA events should have post-race exams by a licensed veterinarian.

- All Regional Championships and the World Championship should have post-race exams by a licensed veterinarian.

27. Welfare of the Horse

- Every horse shall be treated with dignity and respect.

- Any action or treatment that is deemed to be cruel, abusive or inhumane will result in immediate disqualification from the sanctioned EXCA Event.

- Such disqualification shall be reported by the EXCA Event host. The EXCA Event host shall report the incident to the EXCA office within 3 business days following the EXCA Event. The EXCA Board of Directors will review the details of the incident and have the authority to take additional disciplinary action as deemed necessary.

28. Lameness

- The EXCA judges and EXCA veterinarian

Une exemption peut être soumise aux bureaux de l'EXCA dans le cas de mortalité dans la famille.

25. Championnat du monde EXCA

- La date et emplacement du Championnat du monde EXCA seront établis par les bureaux de l'EXCA.

- Afin de se qualifier pour les Championnats du monde EXCA, il est requis que l'équipe cavalier/cheval se classe dans le top 60 % de sa catégorie au classement national des points.

- Une monture peut être substituée pour le Championnat du monde à la réception uniquement d'un avis vétérinaire certifiant que la monture est au repos pour la saison de compétition. Une monture de substitution ne doit pas avoir gagné de titre de catégorie au Championnat du monde au cours des trois dernières années.

26. Chevaux

- Les chevaux en compétition dans les événements EXCA peuvent être de toute race.

- Il n'y a pas de limitation au niveau de l'âge ni du sexe de la monture, à moins d'indication contraire pour un événement précis où des restrictions d'âge peuvent s'appliquer. Un événement requérant des restrictions d'âge doit être approuvé par l'EXCA.

- Tous les événements EXCA devraient effectuer des examens post-course par des vétérinaires agréés.

- Tous les Championnats régionaux et le Championnat du monde devraient effectuer des examens post-course par des vétérinaires agréés.

27. Bien-être des chevaux

- Tout cheval doit être traité avec dignité et respect.

- Toute action ou mauvais traitement délibéré jugé cruel, abusif ou inhumain résultera en une disqualification immédiate d'un événement sanctionné EXCA.

- Ce type de disqualification doit être rapporté à l'EXCA par l'hôte de l'évènement. L'hôte d'évènement EXCA doit rapporter l'incident aux bureaux de l'EXCA dans les trois jours ouvrables suivant la tenue de l'évènement EXCA. Les membres du Conseil d'administration de l'EXCA réviseront les détails de l'incident et ont l'autorité de prendre des mesures disciplinaires comme jugé nécessaire.

28. Boiterie

- Les juges et vétérinaires EXCA ont l'obligation, la

have the obligation, responsibility and authority to disqualify any horse that is obviously lame. Lameness is determined if:

- A. The horse is showing consistent lameness at a trot.
- B. Obvious nodding, hitching and shortened stride.

- C. Minimal weight bearing while moving or standing still.

29. Insurance

- The hosting landowner is covered by the EXCA spectator liability policy.
- The hosting landowner or designated agent must be a member of EXCA.

- Should the hosting landowner require a Certificate of Insurance the landowner shall request the Certificate by ordering the Certificate online from the EXCA website, www.extremecowboyassociation.com. The Certificate should be ordered at least 14 days prior to the event.

- The landowner or designated agent shall pay any fee associated with acquiring the Certificate of Insurance.

30. Membership Fees

- An individual membership fee to join the EXCA shall be as follows:
 - \$650.00 for a Lifetime membership. A Lifetime membership will also include an official EXCA Lifetime Buckle. A current member may convert their regular membership to a Life membership for \$575.00

 - \$65.00 per year for an individual membership in Novice, Intermediate, Non-Pro, Pro, Futurity and Ride Smart Divisions.
 - \$45.00 per year for Youth and Young Gun membership.
 - \$105.00 per year for a family membership.

 - \$35.00 for a Greenhorn membership to compete in a sanctioned EXCA event for a period of 30 days. Once the 30 days has expired, the Greenhorn member must pay the additional \$30.00 Individual membership fee to compete in an EXCA sanctioned event. No exceptions.

 - \$25.00 for an Associate membership. Associate members may not compete in an EXCA

responsabilité et l'autorité de disqualifier tout cheval dans le cas d'une boiterie évidente. Une boiterie est confirmée lorsque :

- A. Le cheval éprouve de la douleur constante au trot;
- B. Une inclinaison de tête et/ou un mouvement saccadé et/ou une foulée raccourcie est/sont visible(s) de façon marquée;
- C. Le cheval démontre une capacité minimale à supporter son poids à l'arrêt ou en mouvement et une incapacité à se déplacer.

29. Assurances

- Le propriétaire du terrain doit être couvert par l'assurance responsabilité pour spectateurs de l'EXCA.
- Le propriétaire du terrain ou personne responsable doit être membre de l'EXCA.
- Si le propriétaire du terrain nécessite un Certificat d'assurance, il doit effectuer une demande de Certificat en commandant ledit Certificat en ligne sur le site Web de l'EXCA : www.extremecowboyassociation.com. Le Certificat doit être commandé minimalement 14 jours avant la date d'évènement.
- Le propriétaire ou personne responsable doit payer les frais reliés à l'obtention du Certificat d'assurance.

30. Frais d'adhésion

- Les frais d'adhésion pour membre individuel à l'EXCA se détaillent comme suit :
 - 650,00 \$ US pour une adhésion à vie. Une adhésion à vie inclut également l'envoi d'une Boucle de membre à vie EXCA. Un membre actif régulier peut convertir son adhésion pour une adhésion à vie aux frais de 575,00 \$ US.
 - 65,00 \$ US par année pour un membre individuel dans les catégories : Débutant, Intermédiaire, Non-Pro, Open Pro, Futurité et 55 ans +.
 - 45,00 \$ US par année pour un membre individuel dans les catégories : Jeunes et Rookies.
 - 105,00 \$ US par année pour une adhésion familiale.
 - 35,00 \$ US pour une adhésion temporaire permettant de concourir dans un évènement EXCA valide pendant 30 jours. Une fois le 30 jours expiré, les membres temporaires peuvent payer 30,00 \$ supplémentaires pour devenir membre individuel annuel et concourir dans les évènements EXCA. Aucune exception possible.
 - 25,00 \$ US pour un abonnement de membre associé. Les membres associés ne peuvent pas

sanctioned event.

- A “Club” may be an individual EXCA member of a group of EXCA members that host sanctioned EXCA Events during the year.
 - The “Club” shall pay an annual sanctioning fee of \$265.00 to EXCA.
 - The “Club” may host one or multiple EXCA Events during the year.
 - There shall be an administration fee of \$10.00 per contestant in each EXCA event. This fee shall be forwarded to the EXCA within five (5) business days following each EXCA event.

31. Additional Membership Benefits

- Each EXCA member shall receive an EXCA membership card.
- Each member shall receive “The Brave Horse” the EXCA Electronic Newsletter with EXCA news, EXCA member and contestant interviews, general stories of interest and ‘Horsemanship Tips & Tales’ from EXCA Founder, Craig Cameron.
- Members shall receive discount prices for merchandise purchased from the EXCA Tack & Gift Shop located on the EXCA website.

EXCA Approved Obstacles

Archery Shoot: standing still, 3R; walking or trotting, 4R; loping, 5R, 6R

- The rider must pick up a bow and blunted arrow and shoot a fixed obstacle.
- Maximum of two arrows
- Target must be attached to a bale of hay, straw or another form of safety barrier.
- The rider will have the opportunity to familiarize themselves with the bow during the walk through.
- The shooting will always be toward the center of the course, away from any observer, judge, spectator or helper.
- Riders are judged on smoothness and control.
- Points are deducted for poor marksmanship, uncoordinated effort and/or loss of control of the horse.

concourir dans les évènements EXCA.

- Un « Club » peut être un membre individuel EXCA faisant partie d’un groupe de membres EXCA organisant des évènements sanctionnés EXCA pendant l’année.
- Le « Club » doit payer des frais annuels de sanction de l’ordre de 265,00 \$ US à l’EXCA.
- Le « Club » peut organiser un ou plusieurs évènements EXCA pendant l’année.
- Des frais administratifs de 10,00 \$ US seront ajoutés pour chaque compétiteur (membre EXCA) lors d’un évènement EXCA. Ces frais doivent être remboursés à l’EXCA dans un délai de cinq (5) jours ouvrables suivant la tenue de l’évènement EXCA.

31. Avantages supplémentaires d’adhésion

- Chaque membre EXCA reçoit une carte d’adhésion EXCA.
- Chaque membre reçoit le bulletin de nouvelles « The Brave Horse » partagé par l’EXCA, incluant des entrevues effectuées auprès de membres et compétiteurs EXCA, des anecdotes d’intérêt général ainsi que des astuces de savoir-faire et histoires provenant du fondateur de l’EXCA : Craig Cameron.
- Les membres reçoivent des prix escomptés pour de la marchandise EXCA disponible dans la boutique cadeau et équipement en ligne sur le site Web de l’EXCA.

Obstacles approuvés par l’EXCA

Tir à l’arc: à l’arrêt, 3R; au pas ou au trot, 4R; au galop, 5R, 6R

- Le concurrent doit prendre un arc et une flèche émoussée et tirer un obstacle fixe.
- Maximum de deux flèches.
- La cible doit être fixée à une balle de foin, de paille ou à toute autre forme faisant office de barrière de sécurité.
- Le concurrent aura l’occasion de se familiariser avec l’arc pendant la marche du parcours avant la course.
- Le tir sera toujours dirigé vers le centre du parcours, loin de tout observateur, juge, spectateur, préposé aux obstacles ou autre.
- Les concurrents sont jugés sur l’aisance et le contrôle.
- Des points sont déduits pour un tir mal dirigé, un effort non coordonné ou la perte de contrôle du cheval.

Backing 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a test where the contestant must back straight or on a designated path from one point to another.
- The back can vary from 10' to 60'.
- Judges are looking for a fluid back up, straightness, willingness and good collected position of the horse.
- Point deductions are given for an unwilling horse, heavy hands, and high headedness of the horse and loss of straightness.

Backing - Downhill 3R, 4R, 5R, 6R

- In this test, riders are to back down a hill or a grade.
- A fluid back up that is straight and on course will receive the highest score.
- Judges are looking for straightness, loose rein, collection and fluid back up.
- Getting off pattern or off course are point deductions.
- Deductions will be taken for horses that are unwilling and high headed.
- Riders should work with soft hands and loose reins.

Backing - Uphill 4R, 5R, 6R

- In this test riders are to back up a hill or grade.
- A fluid back up that is straight and on course receives the highest score.
- Judges are looking for straightness, loose rein, collection and fluid back up.
- Getting off pattern or off course are point deductions.
- Deductions will be taken for horses that are unwilling and high headed.
- Riders should work with soft hands and loose reins.

Bareback Non - Pro and Pro Only

- The rider removes the saddle at the designated point on the course.
- The rider mounts his/her horse from the ground or with the use of a mounting block or hay bales.
- The rider then rides to the designated point on the course. The horse's gait can be at a walk, trot or lope.

Reculer 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Il s'agit d'une vérification où le candidat doit reculer en ligne droite ou sur un chemin désigné d'un point à un autre.
- Le reculer peut varier de 10 'à 60'.
- Les juges recherchent un reculer fluide, la rectitude, la volonté et le rassemble du cheval.
- Des déductions de points sont données pour un cheval non volontaire, des mains lourdes, un port de tête élevé du cheval et la perte de la rectitude.

Reculons sur une pente descendante 3R, 4R, 5R, 6R

- Dans cette manœuvre, le cavalier doit reculer d'une colline ou d'une pente.
- Un reculer fluide et droit recevra le pointage le plus élevé.
- Les juges recherchent la rectitude, les rênes longues, le rassemble et un reculer fluide.
- Ne pas respecter le tracé du parcours ou être hors parcours entraîne des déductions au pointage.
- Des déductions seront données au pointage pour des chevaux non volontaires ou ayant un port de tête élevé.
- Les cavaliers doivent travailler avec des mains légères et des rênes longues.

Reculer sur une pente ascendante 4R, 5R, 6R

- Dans cette manœuvre, le cavalier doit reculer en montant une colline ou une pente.
- Un reculer fluide et droit recevra un pointage le plus élevé.
- Les juges recherchent la rectitude, les rênes longues, le rassemble et un reculer fluide.
- Ne pas respecter le tracé du parcours ou être hors parcours entraîne des déductions au pointage.
- Des déductions seront données au pointage pour des chevaux non volontaires ou ayant un port de tête élevé.
- Les cavaliers doivent travailler avec des mains légères et des rênes longues.

Monte sans selle : Non-Pro et Open Pro seulement

- Le cavalier retire la selle au point désigné sur le parcours.
- Le cavalier monte sur son cheval à partir du sol ou à l'aide d'un bloc de monte ou de balles de foin.
- Le cavalier monte ensuite au point désigné sur le parcours. L'allure du cheval peut être au pas, au trot ou au galop.

- Highest scores are given for a smooth mount from the ground and then maintaining good balance and control at speed on a loose rein.
- Point deductions will be made for inability to remount.
- Additional point deductions will be made for poor balance, lack of control, tight reins and slower speed.

Bareback Double Rider 6R Only

- The rider removes the saddle at the designated point on the course.
- The rider mounts his/her horse from the ground or with the use of a mounting block or hay bales.
- The rider then rides to a designated point and picks up the double rider.
- There should be hay bales for the double rider to stand on to swing up to mount behind the rider.
- Highest scores are given for a smooth mount from the ground and maintaining good balance and control at speed on a loose rein. Once the double rider is mounted, speed should be at a pace that allows the double rider to maintain balance until it is time to dismount. Speed with control will receive the highest score.
- Point deductions will be given for the inability to remount.
- Additional point deductions will be made for poor balance, lack of control, tight reins, slower speed, inability to carry the double rider and tight reins.

Barrel Jumps 4R, 5R, 6R

- This is a jump made out of 50 gallon drums that are laid horizontally, side by side, on the ground.
- Typically, this obstacle is made with 3-4 barrels to make a wide jump.
- Like all jumps, high points are given for willingness, straightness, loose reins and an eye appealing, athletic approach, jump and landing by the horse.
- You can make 3-4 jumps in succession with 25-30 feet between jumps.

- Les plus hauts pointages sont donnés pour une monte en douceur à partir du sol, le maintien d'un bon équilibre du cavalier, le contrôle de sa monture, la vitesse et les rênes longues.
- Une déduction au pointage sera donnée lorsque le cavalier est incapable de remonter sur le dos de son cheval.
- Des déductions de points supplémentaires seront données pour le manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes serrées et une vitesse plus lente.

Monte sans selle à deux Cavaliers — 6R seulement

- Le cavalier retire la selle au point désigné sur le parcours.
- Le cavalier monte sur son cheval à partir du sol ou à l'aide d'un bloc de monte ou de balles de foin.
- Le cavalier se rend ensuite au point désigné sur le parcours pour rejoindre le second cavalier.
- Ce dernier devrait se tenir sur une balle de foin afin de pouvoir monter derrière le cavalier meneur.
- Les plus hauts pointages sont donnés pour une monte en douceur à partir du sol, le maintien d'un bon équilibre du cavalier, le contrôle de sa monture, la vitesse et les rênes longues. Dès que les deux cavaliers sont sur le dos du cheval, la vitesse doit être tenue à une allure permettant aux deux cavaliers de se maintenir en équilibre jusqu'au moment de la descente. Une vitesse sous contrôle se verra accorder le meilleur pointage.
- Une déduction au pointage sera donnée lorsque le cavalier est incapable de remonter sur le dos de son cheval.
- Des déductions de points supplémentaires seront données pour le manque d'équilibre, manque de contrôle, rênes serrées, une vitesse plus lente et une incapacité à garder le second cavalier sur la monture.

Sauts de barils 4R, 5R, 6R

- Il s'agit d'un saut réalisé au-dessus de barils de 50 gallons qui sont disposés horizontalement, côte à côte, sur le terrain.
- De façon générale, cet obstacle est constitué de 3-4 barils pour créer un saut large.
- Comme pour tous les sauts, le pointage le plus élevé est accordé au cheval volontaire, à la rectitude du saut, aux rênes longues, à une approche athlétique, un saut et un atterrissage agréables à regarder.
- Vous pouvez prévoir 3-4 sauts successifs avec 25-30 pieds entre les sauts.

- Highest scores are given for a straight, non-hesitant approach to the barrels; the rider maintaining good balance and position; the horse taking the jump in the center of the obstacle with a good crest release (hands forward) on the takeoff and landing. Additional points will be given when the rider maintains the correct stride between multiple jumps, meaning he/she does not approach the jumps too short or too long.

- Point deductions will be taken for hesitation, shying or refusal to take the jump(s), not staying in the center of the jump(s), poor crest release on takeoff or landing, failure to maintain good balance and position and not maintaining the correct strides between jumps.

Barrel Turns 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a challenge where the rider rides around 50 gallon barrels in a traditional 3 leaf clover pattern, 4 leaf clover pattern or a simple figure 8.

- Highest scores are given for tight, fluid turns, correct leads, lead changes, straightness, speed and control.

- Points are deducted for wide, sloppy turns, incorrect leads, failure to change leads, lack of straightness, lack of speed, poor control and incorrect use of the reins

Blindfold and Lead Your Horse 5R – 6R Non-Pro and Pro only.

- The blindfold can be made with a fly mask with a piece of cloth material sewn to the outside of the fly mask, covering the horse's field of vision.

- The contestant is to blindfold the horse at a designated point on the course and lead the horse a designated distance over or through an obstacle.

- Judges will be looking for your horse to lead easily without hesitation.

- This obstacle is designed to show the horses trust in the handler.

- This obstacle begins once the fly mask/blindfold is on the horse.

- The highest scores are given to the horse/rider team that demonstrates an athletic dismount; the horse willingly accepts the blindfold and is willingly led to and/or through the obstacle.

- Les plus hauts pointages sont donnés pour une approche directe, non hésitante aux barils; un cavalier qui maintient un bon équilibre et une position correcte; un cheval qui aborde le saut au centre de l'obstacle avec une bonne libération de l'encolure (mains du cavalier vers l'avant) sur le décollage et l'atterrissage. Des points supplémentaires seront donnés lorsque le cavalier maintiendra une bonne foulée entre plusieurs sauts, signifiant qu'il aborde les sauts avec une distance ni trop courte ni trop longue.
- Des déductions de points supplémentaires seront données pour l'hésitation, le refus de prendre le saut, ne pas rester au centre du saut, une mauvaise libération de l'encolure au décollage ou à l'atterrissage, le défaut de maintenir un bon équilibre et une bonne position et ne pas maintenir les foulées adéquates entre les sauts.

Tours de barils 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- C'est une épreuve qui consiste à contourner des barils de 50 gallons selon la méthode traditionnelle du motif du trèfle à 3 feuilles, ou selon le motif du trèfle à 4 feuilles ou selon une simple figure 8.
- Les plus hauts pointages sont donnés pour des virages serrés et fluides, pour le bon pied au galop, les changements de pieds, la rectitude, la vitesse et le contrôle.
- Des points sont déduits pour de larges virages bâclés, mauvais pied au galop, aucun changement de pied, manque de rectitude, manque de vitesse, mauvais contrôle et utilisation incorrecte des rênes.

Conduire votre cheval (au sol) les yeux bandés 5R – 6R Non-Pro et Open Pro seulement.

- Le bandeau peut être réalisé avec un masque à mouches sur lequel un morceau de tissu aura été cousu à l'extérieur du masque, couvrant le champ de vision du cheval.
- Le candidat aura à bander les yeux de son cheval à un point désigné sur le parcours et mènera son cheval sur une distance désignée ou à travers un obstacle.
- Les juges rechercheront un cheval qui se mène facilement sans hésitation.
- Cet obstacle est conçu pour montrer la confiance des chevaux en leur cavalier.
- Cet obstacle commence une fois que le masque à mouches/bandeau est sur le cheval.
- Les pointages les plus élevés seront donnés à l'équipe cavalier/cheval qui démontre une descente athlétique; le cheval qui accepte volontiers le bandeau et est volontaire à se laisser conduire avec ou sans obstacle à franchir.

- Points are deducted for an awkward, sloppy dismount; the horse being hesitant or unwilling to accept the blindfold and the horse being hesitant or unwilling to lead to or through the obstacle.

Branding-chalk 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a task in the Extreme Cowboy Challenge where the contestant steps off his horse at a designated spot, picks up a branding iron, dips the branding iron into the chalk and brands a tied horse on a specific part of the body, such as the hip or shoulder; puts the branding iron back in the chalk bucket; remounts and rides to the next obstacle.

- Riders are judged and scored on their dismount; their approach to the horse that is to be branded; application of the brand; how well the contestant's horse stood ground tied and their remount.

- High points are given for an athletic dismount, a quiet approach to the horse that is to be branded, smooth application of the brand; the rider's horse remaining ground tied and a smooth re-mount and departure.

- Points will be deducted for an uncoordinated dismount; a sloppy, fast approach that spooks the horse to be branded; sloppy application of the brand; the rider's horse not staying ground tied and an uncoordinated remount and departure.

Bridge 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- The bridge may be slightly elevated, not more than 24" in height.

- The highest scores will go to the horse and rider that crosses at a safe speed, without hesitation, the horse working with a low head and a loose rein.

- Point deductions will be made for balking, spooking, refusing to go on the bridge or not crossing the full length of the bridge.

- Additional points will be taken for crossing the bridge at an unsafe speed; the horses head being too high and heavy hands.

Broken Jump 4R, 5R, 6R

- This obstacle is constructed by setting up a series of 3 jumps that are connected, with two of the jumps set in a vertical pattern that has a connecting

- Les points sont déduits pour descente bâclée et maladroite; un cheval hésitant ou refusant le bandeau et un cheval hésitant ou qui ne veut pas se laisser conduire vers ou à travers l'obstacle.

Marquer un animal à la craie 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Voici une tâche de défi cowboy extrême où le cavalier descend de son cheval à un endroit désigné, ramasse un fer à marquer, plonge le fer à marquer dans la craie et marque un cheval attaché sur une partie spécifique de son corps : la hanche ou l'épaule; met le fer de retour dans le seau à craie; remonte et se dirige vers l'obstacle suivant.

- Les cavaliers sont jugés et notés sur leur façon de mettre pied à terre; leur approche du cheval qui sera marqué; l'application de la marque; comment le cheval du cavalier patiente (attache au sol) et la remise en selle du cavalier.

- Les pointages les plus élevés seront donnés pour une descente athlétique, une approche calme vers le cheval devant être marqué, une application harmonieuse de la marque; le cheval du cowboy qui reste en place et une bonne remise en selle et départ du cavalier vers le prochain obstacle.

- Des points seront déduits pour une descente non coordonnée; une approche bâclée, rapide qui effraie le cheval devant être marqué; l'application bâclée de la marque; le cheval du cavalier qui ne reste pas en place et une remise en selle non coordonnée et un départ abrupt.

Pont 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Le pont peut être légèrement élevé, pas plus de 24" de hauteur.

- Les pointages les plus élevés iront à l'équipe cavalier/cheval qui traverse à une vitesse sécuritaire, sans hésitation, pour un cheval exécutant la manœuvre avec une tête basse et des rênes décontractées.

- Des déductions ponctuelles seront faites pour le cheval qui rechigne, fait un écart, refuse d'aller sur le pont ou qui ne traverse pas toute la longueur du pont.

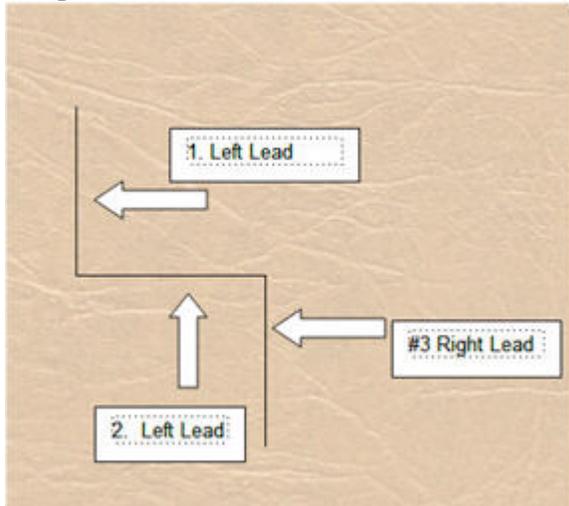
- Des points supplémentaires seront enlevés lorsque le pont est traversé à une vitesse dangereuse; lorsque l'encolure du cheval est trop élevée ou lorsque les mains du cavalier sont trop brusques ou que les rênes sont très tendues.

Saut décousu 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est construit par la mise en place d'une série de 3 sauts qui sont interconnectés : deux des sauts étant installés à la verticale et reliés à un saut horizontal.

horizontal jump.

See diagram:

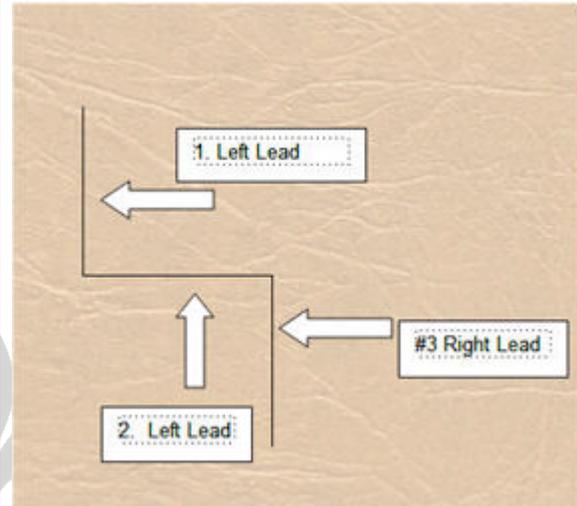


- This obstacle can be approached on either a left or right lead and should be maneuvered making certain there is at least one lead change as the horse/rider team jumps each of the 3 jumps.
 - Points are given for approaching and departing the obstacle on the correct lead at a lope on a loose rein, going over each jump cleanly and changing leads when required.
 - Points are deducted for approaching and departing from the obstacle on the incorrect lead, failure to go over the jumps cleanly and tight reins

Cache Hoist 3R, 4R, 5R, 6R

- This obstacle is constructed by tying a lariat to the end of an object to lift off the ground. It simulates hoisting your food or belongings off the ground at a campsite.
 - The horse approaches the hoist and the rider reaches and takes the rope and begins to back up or side pass away from the object that is tied to the lariat, lifting the object up from the ground. The hoist rope can be tied off, leaving the object suspended in mid air, or can be let back down to the ground.

Voir le schéma :



- Cet obstacle peut être abordé soit sur un pied gauche ou sur un pied droit et devrait être exécuté afin d'être certain qu'il y a au moins un changement de pied alors que l'équipe cavalier / cheval saute chacun des 3 sauts.
- Les points sont donnés pour l'approche et le départ de l'obstacle sur le bon pied au galop avec rênes longues, aller sur chaque saut proprement et changer de pied lorsque requis.
- Les points sont déduits pour l'approche et le départ de l'obstacle sur le mauvais pied au galop, l'échec d'aller sur les sauts proprement et la tenue de rênes serrées.

Hisser la cache 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est construit en attachant un lasso à la fin d'un objet à décoller du sol. Il simule le fait de hisser votre nourriture ou des objets dans un campement.
- Le cheval se rapproche de l'appareil de levage et le cavalier atteint et prend la corde et commence à faire reculer son cheval ou exécute des pas de côté en s'éloignant de l'objet à hisser qui est attaché à la corde, ce qui soulève l'objet vers le haut à partir du sol. Le câble de levage peut être attaché, en laissant l'objet suspendu dans les airs, ou peut être relâché au sol, selon les instructions du parcours.

Carry Saddlebags 3R, 4R, 5R

- The horse/rider team rides to a designated point on the course to pick up the saddle bags. The saddle bags should have loose items in them such as tin cans with BB's or some other type of item that creates noise.
- The rider then carries the saddle bags to the designated drop off point.
- Highest scores will be given for a smooth, unhesitant approach to pick up the saddle bags including a good stop on the horse's hindquarters; a smooth, balanced ride with loose reins to the drop off point; a good stop at the drop off point and placing the saddle bags in the designated spot.
- Point deductions will be given for the horse balking, spooking or hesitating when approaching the saddle bags; a rough stop on the front end or shying at the saddle bags. Points will also be deducted for tight reins, an unbalanced ride and rough stop when approaching the drop off point.

Circles Big and Small - Slow and Fast 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a test where the rider rides perfect designated circles, first at a slow speed and then at a fast speed.
- Horse should depart on the correct lead and remain on the correct lead.
- The rider may be required to change speeds at any point in the pattern.
- You may choose to have the rider turn across the middle of the circle to reverse direction asking their horse for a flying lead change or simple lead change.
- Flying lead changes will score higher than a simple lead change (when a horse drops to a trot to change leads).
- Points are deducted for no speed changes, dropping gait, high headedness, tight reins and the rider leaning in the circles.

Transporter des sacoches 3R, 4R, 5R

- L'équipe cavalier / cheval monte à un point désigné sur le parcours pour ramasser les sacoches de selle. Les sacoches de selle doivent contenir des articles en vrac tels que des boîtes de métal ou un autre type d'élément qui crée du bruit.
- Le cavalier porte alors les sacoches de selle vers un endroit désigné où il pourra les déposer.
- Les plus hauts pointages seront donnés pour une approche en douceur, sans hésitation pour ramasser les sacoches de selle, y compris un bon arrêt sur les postérieurs du cheval; une conduite souple et équilibrée avec rênes décontractées jusqu'au point de chute; un bon arrêt et un dépôt des sacoches de selle à l'endroit désigné.
- Des déductions de points seront données lors d'une dérobage, une hésitation du cheval à l'approche des sacoches de selle; un arrêt approximatif sur ses antérieurs ou une peur des sacoches. Des points seront également déduits pour rênes serrées, une monte en selle déséquilibrée et un arrêt brusque à l'approche du point de chute.

Cercles petits et grands — Lents et rapides 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un test où le cavalier effectue des cercles parfaits, d'abord à une vitesse lente, puis à une vitesse rapide.
- Le cheval doit partir sur le bon pied au galop et rester sur le bon pied.
- Le cavalier peut être appelé à changer de vitesse à un point quelconque dans le parcours.
- Vous pouvez choisir de couper le cercle au centre pour changer de direction et demander au cheval de changer de pied à la volée ou par un changement de pied décomposé.
- Un changement de pied à la volée aura un pointage plus élevé qu'un changement de pied décomposé (quand un cheval tombe au trot pour changer de pied au galop).
- Les points sont déduits pour l'absence de changement de vitesse, un bris d'allure, l'encolure trop haute, des rênes serrées et un cavalier qui se penche dans les cercles.

Climb Windmill - Ring Bell 3R, 4R, 5R, 6R

- The rider dismounts at the wind mill or similar object such as a ladder leaning against a barn in a safe manner and may either ground tie or tie his/her horse to an appropriate object.
- The rider then climbs the ladder on the wind mill and rings the bell. The rider comes down the ladder and remounts his/her horse and moves on to the next obstacle.
- Higher scores are given for a smooth stop at the wind mill; an athletic, coordinated climb up and down the ladder; the horse remains ground tied or stands quiet if tied and the rider has a smooth remount for departure to the next obstacle.
- Point deductions will be taken for a sloppy or difficult climb up or down the ladder; the horse not remaining ground tied or not standing quietly if tied and a sloppy remount.

Cow Sort 3R, 4R, 5R, 6R

- Horse and rider team must sort a numbered cow or cow of a certain color from the herd.
- Depending on the construction of the pen, the rider may be required to open and close the gate when entering and exiting the pen. The pen may be a single pen or a double pen with a second interior gate.
- The highest scores will go to the rider that opens and closes the entry gate in a smooth manner (if required); enters the herd in a quiet, controlled manner, sorts the designated cow within the time allowed and opens and closes the exit gate in a smooth manner.
- Point deductions will be taken for the inability or awkward opening and closing the entry gate (if required); entering the herd in a fast, rough manner; DISTURBING THE HERD; not sorting the designated cow within the time allowed and the inability to open and close the exit gate in a smooth manner.

Monter au moulin et sonner une cloche 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier descend au moulin à vent ou objet similaire, comme une échelle appuyée contre une grange de façon sécuritaire et peut attacher son cheval ou effectuer l'attache au sol.
- Le cavalier monte ensuite l'échelle sur le moulin à vent et sonne la cloche. Le cavalier descend de l'échelle, remonte sur son cheval et se déplace vers le prochain obstacle.
- Des pointages plus élevés sont donnés pour un arrêt en douceur au moulin à vent; une montée et descente coordonnée et athlétique de l'échelle; le cheval reste immobile ou reste tranquille si attaché et le cavalier remonte en selle avec aisance pour se diriger vers le prochain obstacle.
- Des déductions de points seront prises pour une montée ou une descente bâclée ou difficile; si le cheval ne reste pas en place en attente du retour de son cavalier en selle.

Tri de bœuf 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier et son cheval doivent trier une vache numérotée ou une vache d'une certaine couleur dans le troupeau.
- En fonction de la construction de l'enclos, le cavalier peut devoir ouvrir et fermer la porte en entrant et en sortant de l'enclos. L'enclos peut être simple ou double avec une seconde porte intérieure.
- Les pointages les plus élevés iront au cavalier qui ouvre et ferme la porte d'entrée avec aisance (si nécessaire); entre dans le troupeau de façon calme, contrôlée, trie la vache désignée dans le délai imparti et ouvre et ferme la porte de sortie avec aisance.
- Des déductions de points seront prises pour l'incapacité à ouvrir ou fermer la porte d'entrée ou de façon maladroite (si nécessaire); entrer dans le troupeau d'une manière brutale et trop rapide; PERTURBER LE TROUPEAU; ne pas trier la vache désignée dans le délai imparti et l'incapacité à ouvrir et fermer la porte de sortie avec aisance.

Cowboy Curtain 3R, 4R, 5R, 6R

- Rider must be mounted.
- Curtain may be constructed of rope or plastic strips and should be 7'-10' wide and high enough for a safe entry.
- The highest scores will be given for a non-hesitant approach to the obstacle; loping through the obstacle with good balance on a loose rein and moving smoothly on to the next obstacle.
- Point deductions will be taken for balking or hesitating on the approach; jumping or leaping through the obstacle; poor balance, lack of control and tight reins.

Daisy Chain 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- The Daisy Chain can be constructed by using 5 pole bending poles or 5 cones. It is constructed by placing 4 of the cones or poles in a square with a space of 21' – 28' between each corner. A cone or pole is placed in the center of the square to serve as the hub of the obstacle. The hub should also be spaced 21' – 28' from each corner cone or pole.
- The rider enters the obstacle by approaching the hub and going around the hub on a left lead and then approaches a corner cone or pole to maneuver in a figure 8 pattern which requires a change to the right lead, returning to the hub changing to a left lead and so on. Each corner cone or pole is included in the obstacle.
- All turns around the center cone or pole are on a left lead and all turns around the corner cones or poles are on a right lead.
- Points will be awarded for being on the correct lead, flying lead changes and loose reins.
- Points will be deducted for dropping out of a lope, incorrect leads, simple lead changes and tight reins.

See diagram below:

Rideau Cowboy 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier doit être en selle.
- Le rideau peut être construit de corde ou de bandes de plastique et devrait avoir 7' à 10' de large et être suffisamment haut pour une entrée sécuritaire.
- Les pointages les plus élevés seront donnés pour une approche non hésitante à l'obstacle; un petit galop à travers l'obstacle avec un bon équilibre et des rênes longues et se déplaçant en douceur vers le prochain obstacle.
- Des déductions de points seront prises pour un cheval qui rechigne ou qui hésite lors de l'approche; qui saute ou se précipite à travers l'obstacle; un manque d'équilibre, un manque de contrôle et des rênes serrées.

Patron en guirlande "Daisy Chain" 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Le patron en guirlande peut être construit en utilisant 5 poteaux (pôle de slalom) ou 5 cônes. Il est construit en plaçant 4 des cônes ou poteaux dans un carré avec un espace de 21' à 28' entre chaque coin. Un cône ou un poteau est placé dans le centre pour servir de plaque tournante de l'obstacle. Celui-ci doit également être espacé de 21' à 28' entre chaque cône/poteau de coin.
- Le cavalier entre dans l'obstacle en contournant le cône/poteau du centre sur le pied gauche, puis se dirige vers un cône de coin ou poteau et effectue une figure 8 qui exige un changement de pied afin d'être sur le pied droit, retourne vers le point central et le contourne sur le pied gauche et ainsi de suite. Chaque cône/poteau de coin est inclus dans l'obstacle.
- Tous les tours autour du cône central ou pôle sont sur un pied gauche et tous les tours autour des cônes de coin ou pôle sont sur le pied droit.
- Les points seront attribués lorsque le cheval est sur le bon pied au galop, pour des changements de pied à la volée et des rênes décontractées.
- Des points seront déduits lors de bris d'allure, d'un mauvais pied au galop, de changements de pied décomposés et pour des rênes serrées.

Voir schéma ci-dessous :



Dead Fall 3R, 4R, 5R, 6R

- The Dead Fall obstacle represents rough country found in a forest or on a ranch, made up of limbs, branches, logs or natural debris.
- The dead fall crossing shall be at least 15' and no further than 120' in length.
- Depending on the density of the dead fall, the rider may take his/her horse through the dead fall crossing at a walk or trot.
- Highest scores will be given for the horse being sure footed; low head and crossing the dead fall in a safe manner.
- Points will be deducted for reckless speed, tripping, high headedness and poor control.

Doubling (turning) into the Fence 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a performance move turning into the fence (between 2 marks on the fence) approximately 60' apart.
- In this maneuver there may be as few as two turns and as many as five turns.
- Unlike the roll back, this is a moving turn similar to turning a cow into the fence in a working cow horse event.
- The horse and rider are judged on lightness, athleticism and willingness.
- The horse should turn, pivot and drive off the hind quarters.
- When working at a lope, the



Branchages 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle représente la traversée d'une contrée rude que l'on retrouve dans une forêt ou sur un ranch, composée de billots, de branches ou de débris naturels.
- Cet obstacle doit être d'une longueur minimale de 15' et maximale de 120'.
- En fonction de la densité de l'obstacle, le cavalier peut le traverser au pas ou au trot.
- Les plus hauts pointages seront donnés pour le cheval avec un pied sûr; tête basse et traversant l'obstacle d'une manière sécuritaire.
- Des points seront déduits pour une vitesse imprudente, un cheval qui trébuche, une encolure haute et un mauvais contrôle.

Doubler (tourné vers la clôture) 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un mouvement de performance qui tourne vers la clôture (entre 2 points sur la clôture) environ 60' de distance.
- Dans cette manœuvre, il peut y avoir de 2 à 5 virages.
- Contrairement à la volteface, ceci est un mouvement tourné semblable à celui que l'on retrouve dans un parcours de travail de bétail.
- Le cheval et le cavalier sont jugés sur la légèreté, l'athlétisme et le côté volontaire du cheval à exécuter la manœuvre.
- Le cheval doit tourner, pivoter et se propulser avec ses postérieurs.
- Lorsque vous travaillez au galop, le cheval devrait changer de pied à chaque virage.

horse should change leads with each turn.

- The highest scores are given to the horse/rider team for a smooth turn into the fence; a strong, athletic pivot and driving the horse off the hindquarters as they move to the point for the next turn or next obstacle. This maneuver should be done with loose reins. Highest scores are given to the horse /rider team working at a lope.

- Point deductions will be taken for awkward, rough turns into the fence; sloppy or uncoordinated pivot, not driving the horse forward off the hindquarters and tight reins.

Flag Race 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Rider picks up a small hand held flag planted in a bucket of sand sitting on a 55 gallon drum or barrel and takes the flag to the next barrel and plants the flag into the bucket of sand sitting on the barrel.

- The highest scores will be given to the horse/rider team that has a smooth approach to the flag and can pick up the flag without stopping the horse; carry the flag to the next barrel with speed, balance and control on a loose rein and successfully deposit the flag in the sand bucket on the barrel.

- Point deductions will be taken from the horse/rider team that has difficulty approaching the flag due to lack of control, balking or spooking; the inability to pick up or deposit the flag in a smooth, athletic manner; lack of balance; inability to travel in a straight line, lack of speed and tight reins.

Flares and Smoke 3R, 4R, 5R, 6R

- Flares may be on the ground and horse and rider must ride by or through the flare smoke.

- Highest scores will be given for a quiet, smooth approach and ride to or through the flare and / or smoke on a loose rein.

- Points will be deducted for balking, shying or a hesitant approach; lack of balance and tight reins.

- Les pointages les plus élevés sont donnés à l'équipe cavalier / cheval pour un virage en douceur vers la clôture; un pivot athlétique et une sortie musclée et volontaire du pivot avec ses postérieurs en se déplaçant en direction du prochain virage ou du prochain obstacle. Cette manœuvre doit être faite avec des rênes lâches. Les meilleurs pointages sont donnés à l'équipe cavalier / cheval travaillant au galop.

- Des déductions de points seront appliquées pour les virages abrupts et maladroits vers la clôture; un pivot bâclé ou non coordonné, une traction par les antérieurs plutôt qu'une sortie avec les postérieurs et la tenue de rênes serrées.

Course de drapeau 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier prend un petit drapeau planté dans un seau de sable déposé sur un baril et apporte le drapeau vers le second baril afin de le planter dans le seau de sable qui y est déposé.

- Les pointages les plus élevés seront donnés à l'équipe cavalier / cheval qui a une approche en douceur vers le drapeau et qui peut le ramasser sans arrêter le cheval; porter le drapeau avec de la vitesse, de l'équilibre et du contrôle avec des rênes lâches et déposer avec succès le drapeau dans le seau de sable sur le deuxième baril.

- Des déductions de points seront appliquées pour l'équipe cavalier/cheval qui a des difficultés à l'approche du drapeau en raison du manque de contrôle, rechignant ou effectuant un écart; l'incapacité à ramasser ou déposer le drapeau en douceur; un manque d'équilibre; l'incapacité de se déplacer en ligne droite, un manque de vitesse et des rênes serrées.

Fusée et fumée 3R, 4R, 5R, 6R

- Des fusées peuvent être au sol et le cavalier doit monter près ou traverser la fumée de la torche.
- Les plus hauts pointages seront donnés pour une approche calme, en douceur et une monte à travers la torche ou la fumée avec des rênes lâches.

- Des points seront déduits pour un cheval qui rechigne, se dérobe ou démontre une approche hésitante; manque d'équilibre et des rênes serrées.

Free Ride 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- The Free Ride is an exciting and important part of every Extreme Cowboy Challenge.
- The Free Ride can be done to music over the PA system to add excitement.
- In the Free Ride, a rider has the opportunity to clearly show speed with control.
- The Free Ride can take place at the beginning, middle, or end of a race.
- The Free Ride can be around the perimeter of the entire race course or go through the middle or even weave around obstacles or through the course.
- The Free Ride can entail obstacles such as jumps, barrel turns or whatever creative obstacle that does not slow down this exciting portion of the race.
- High points are given for soft hands, loose reins, speed and control.
- Point deductions are made for lack of straightness, tight reins, lack of speed and poor control.

Ground Tie 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ground tie may be done in several ways: Dismount and leave your horse and walk a prescribed distance from your horse or walk around a chalk circle with your horse inside the circle.
- High scores are given for a smooth, athletic dismount; walking away from or around the horse in a quiet manner with the horse standing quietly without moving or walking away; re-approaching the horse and remounting in a smooth manner with the horse standing quietly.
- Point deductions are taken for a sloppy, hurried dismount; hurriedly walking away from or around the horse; the horse moving or walking away; re-approaching the horse in a hurried fashion; sloppy or awkward re-mount and/or the horse moving during the re-mount.

Course libre 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- La course libre est une partie intéressante et importante de chaque course de Cowboy Extrême.
- La course libre peut se faire avec de la musique forte pour ajouter à l'excitation.
- Dans la course libre, un cavalier a la possibilité de montrer clairement la vitesse tout en démontrant un contrôle de sa monture.
- La course libre peut avoir lieu au début, au milieu ou à la fin d'une course.
- La course libre peut être autour du périmètre sur la piste ou passer par le milieu ou même tisser un parcours défini autour de certains obstacles dans le parcours.
- La course libre peut comporter des obstacles tels que des sauts, des virages autour de barils ou quelque obstacle créatif qui ne ralentit pas cette partie excitante de la course.
- Les points forts sont donnés pour des mains douces, rênes lâches, vitesse et contrôle.
- Des déductions ponctuelles sont faites pour le manque de rectitude, des rênes serrées, le manque de vitesse et un mauvais contrôle.

Attache au sol (ground tie) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- L'attache au sol peut être effectuée de plusieurs façons : descendre et laisser votre cheval pour parcourir une distance prescrite à pied à partir de votre cheval ou à pied autour d'un cercle de craie avec votre cheval à l'intérieur du cercle.
- Des pointages élevés sont donnés pour une descente du cavalier athlétique et harmonieuse; qui s'éloigne ou contourne le cheval d'une manière calme avec le cheval qui reste en place sans bouger ni s'éloigner; le cavalier qui s'approche à nouveau du cheval et le remonte de manière harmonieuse alors que le cheval reste en place.
- Des déductions de points sont données pour une descente bâclée et précipitée; une marche hâtive loin du cheval ou autour du cheval; le cheval en mouvement ou qui s'éloigne; le cavalier qui revient vers son cheval de façon précipitée; une remise en selle négligée ou maladroitement ou un cheval en mouvement lors de la monte.

Hay Carry 3R, 4R, 5R, 6R

- The hay carry is constructed by placing two cones on the ground approximately 10' apart. Three or four bales of hay are stacked next to one of the cones.

The object of this obstacle is to dismount and ground tie your horse while you move the bales of hay to the second cone and stack them neatly.

- The highest scores will be given for the horse staying quiet and ground tied without moving away while you move and re-stack the hay bales.

- Points will be deducted for the horse not staying ground tied and for the inability to move or re-stack the hay neatly.

Hay Maze 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This obstacle is constructed with round bales if available. If round bales are not available, square bales may be used. The hay bales should simulate a tunnel of or winding trail for the horse/rider team to negotiate.

- Depending on the Division that is competing, the horse/rider team may go at a walk, trot or lope.

- Highest scores are given for a smooth, balanced ride through the maze at a lope on a loose rein.

- Point deductions are given for lack of balance or control, tight reins, slow pace, or failure to negotiate the maze.

Hay Ring 3R, 4R, 5R, 6R

- The ring must be a bull ring which means it is a minimum of 6 feet.

- Rider must ride upright through the ring.

- You may use 2 or 3 rings to make a longer or tunnel like obstacle.

- Rings shall have a dirt path through them to assure safe footing for the horse.

- Rings shall be secured on each side to prevent them from rolling or moving.

- The highest scores will be given to the horse/rider team that

Porter des balles de foin 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est construit en plaçant deux cônes à distance d'environ 10' entre les deux. Trois ou quatre balles de foin sont empilées près de l'un des cônes.

L'objectif poursuivi est de descendre de cheval, le laisser sur place (attache au sol) pendant que vous déplacez les balles de foin au second cône et les empilez soigneusement.

- Les pointages les plus élevés seront donnés pour le cheval restant calme et sur place, sans s'éloigner pendant que vous déplacez et rempilez les balles de foin.

- Des points seront déduits pour un cheval qui ne demeure pas en place et pour l'incapacité de rempiler le foin soigneusement à l'endroit désigné.

Labyrinthe de foin 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est construit avec des balles rondes si elles sont disponibles. Si les balles rondes ne sont pas disponibles, les balles carrées peuvent être utilisées. Les balles de foin doivent simuler un tunnel ou sentier sinueux qui devra être négocié par l'équipe cavalier/cheval.

- En fonction de la catégorie en action, l'équipe cavalier/cheval peut aller au pas, au trot ou au galop.

- Les plus hauts pointages sont donnés pour une conduite équilibrée, en douceur à travers le labyrinthe au galop avec rênes longues.

- Les déductions de points sont données pour un manque d'équilibre ou de contrôle, des rênes serrées, un rythme lent ou l'échec de négocier le labyrinthe.

Anneau à foin 3R, 4R, 5R, 6R

- L'anneau doit être un anneau à taureau d'un minimum de 6 pieds.

- Le cavalier doit monter en ligne droite à travers l'anneau.

- Vous pouvez utiliser 2 ou 3 anneaux pour faire un tunnel plus long ou comme obstacle.

- Les anneaux doivent avoir un chemin de terre qui en couvre la partie inférieure afin d'assurer un passage sécuritaire pour le cheval.

- Les anneaux doivent être fixés de chaque côté pour les empêcher de rouler ou de se déplacer.

- Les pointages les plus élevés seront donnés à l'équipe cavalier/cheval qui se rapproche de

approaches the ring without slowing down, balking or spooking; moves through the ring smoothly in a relaxed manner on a loose rein.

- Point deductions will be taken for stopping or slowing down as the horse/rider team approaches the ring; balking, spooking or refusing to go through the ring; lack of balance, lack of control and tight reins.

Key Hole 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Set four cones to form a square or use chalk to form a keyhole configuration. The square or keyhole should be large enough for the horse to enter the square at speed, stop and do a nice rollback to exit the square and go to the next obstacle.
- High points will be given for a smooth entry, smooth stop with loose reins and a good rollback on the hindquarters.
- Point deductions will be given for entering the square or keyhole too slow, tight reins, rough stop and a sloppy or poor rollback.

Lead Across a Water Obstacle 3R, 4R, 5R, 6R

- Rider must dismount and lead their horse across the water.
- Water may be belly to mid chest deep on the horse for leading across the water.
- The highest scores are given for the horse that willingly follows the rider into the water and leads across the water on a loose rein or lead rope if the rider chooses to not lead by the reins. Additionally, higher scores are given to the rider that maintains their balance and a steady consistent pace and exits the water smoothly.
- Point deductions are given if the horse refuses or balks at being led into the water. Additional point deductions are taken for tight reins or lead rope; the rider losing their balance and/or pulling and tugging on their horse in the water and/or having difficulty exiting the water.

l'anneau sans ralentir, sans rechigner ou faire un écart; qui se déplace à travers l'anneau en douceur de manière détendue avec des rênes longues.

- Des déductions de points seront prises lors d'un arrêt ou d'un ralentissement alors que l'équipe cavalier / cheval se rapproche de l'anneau; une hésitation à y entrer, un écart ou lorsque le cheval refuse d'aller à travers l'anneau; un manque d'équilibre ou de contrôle et des rênes serrées.

Trou de serrure 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Installez quatre cônes pour former un carré ou utilisez de la craie pour former une configuration de trou de serrure. Le carré ou trou de la serrure doit être suffisamment grand pour que le cheval puisse y entrer en vitesse, s'arrête et fasse une volteface pour quitter et aller au prochain obstacle.
- Les points forts seront donnés pour une entrée en douceur, un arrêt en douceur avec des rênes lâches et une belle volteface sur les postérieurs du cheval.
- Des déductions ponctuelles seront données pour une entrée dans le carré ou le trou de serrure trop lente, des rênes serrées, un arrêt abrupt et une volteface bâclée ou de mauvaise qualité.

Traverser un obstacle d'eau 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier doit descendre de sa monture et conduire son cheval à travers l'eau.
- L'eau à traverser peut être à la hauteur du ventre jusqu'à la mi-poitrine du cheval.
- Les pointages les plus élevés sont donnés pour le cheval qui suit volontiers le cavalier dans l'eau et conduit à travers l'eau sur une rêne lâche ou laisse si le concurrent choisit de ne pas utiliser les rênes. En outre, des pointages plus élevés sont donnés pour le cavalier qui maintient l'équilibre et un rythme constant et quitte l'eau en douceur.
- Des déductions de points sont données si le cheval refuse ou rechigne à être conduit dans l'eau. Des déductions de points supplémentaires sont prises pour l'usage de rênes serrées ou une laisse tendue montrant une résistance de la part du cheval; lorsque le concurrent perd son équilibre ou tire sur son cheval dans l'eau ou a de la difficulté à sortir de l'eau.

Leading Horse - from ground 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Lead your horse at a walk, trot or lope from Point A to Point B as designated on the course.
- Leading your horse with a loose lead rope will be given a higher score than pulling on your horse to follow you.
- The horse should lead at the rate the handler is traveling, with the horse's head at the handler's shoulder, on a loose lead.

Log Crossing 3R, 4R, 5R, 6R

- A natural obstacle made of logs or ground poles of different sizes, lengths and heights. Log height for Novice no more than 12 inches.
- Example: Four logs, 30' apart that rider crosses in succession.
- Highest score goes to the rider that is riding and/ or jumping with a loose rein, crossing the center of the logs in a straight line in total control.
- This can be done at a walk, trot or lope, with a controlled lope receiving the highest score.
- Point deductions will be taken for refusing, ducking, diving, hitting the jump, tight reins and the rider bouncing or becoming unseated.

Log Pull 3R, 4R, 5R, 6R

- The lariat shall be securely attached to the log.
- The lariat and log will be placed in the same location for each rider to pick to begin the log pull.
- The average length of the log pull should be 30'.
- The rider will take the lariat and either dally to the horn and pull the log or can pull the log by hand.
- The log pull may be with either a heavy or light weight log.
- The highest score goes to the horse that does not spook, goes straight, has good cadence, loose reins and the log should never touch the horse's hind legs.
- Points will be taken for

Mener un cheval au sol 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Diriger votre cheval au pas, au trot ou au galop du point A au point B tel que désigné sur le parcours.
- Les pointages les plus élevés sont donnés lorsque le cheval est mené avec une laisse lâche plutôt que de tirer votre monture afin qu'elle vous suive.
- Le cheval devrait suivre la vitesse à laquelle le cavalier le manie, avec la tête du cheval positionnée à l'épaule du meneur, sur une laisse longue.

Passer par-dessus des billots 3R, 4R, 5R, 6R

- Un obstacle naturel en rondins de bois ou des poteaux de différentes tailles, longueurs et largeurs. La hauteur maximale pour la catégorie débutant ne doit pas être plus de 12 pouces.
- Exemple: quatre rondins, disposés sur une distance de 30' que le cavalier traverse successivement.
- Le meilleur pointage va au cavalier qui traverse ou qui saute avec rênes longues les obstacles naturels au centre et en ligne droite en contrôle total.
- Cela peut être fait au pas, au trot ou au galop. Le galop contrôlé recevra le pointage le plus élevé.
- Des déductions de points seront appliquées lors de refus, esquive, lorsque l'obstacle est cogné, avec des rênes serrées ou lorsque le cavalier rebondit ou perd l'équilibre.

Tirer des billots 3R, 4R, 5R, 6R

- Le lasso doit être solidement fixé au billot.
- Le lasso et le billot seront placés au même endroit afin que chaque cavalier puisse le prendre et commencer à le tirer.
- La durée moyenne du trajet devrait être de 30'.
- Le cavalier prendra le lasso et l'attachera à la corne de sa selle ou tirera le billot à la main.
- Le billot peut être lourd ou léger.
- Le pointage le plus élevé ira au cheval qui ne fait pas d'écart, va droit, a une bonne cadence, rênes lâches et le billot ne devrait jamais toucher les pattes arrière du cheval.
- Des points seront prélevés pour un écart, une

spooking, going crooked, lack of cadence, tight reins or the log touching the horses' hind legs.

Mail Box 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- While mounted the rider shall open and close the mailbox.
- Another option is to open the mailbox, remove the "mail", close the mailbox and carry the "mail" to a designated deposit point.
- The horse should stand quietly in a perfect position for the rider to access the mailbox.
- For additional points the rider may side pass to the mailbox and do a rollback when they leave the mailbox.

- Points will be deducted for the horse not standing quietly for the rider to access the mailbox, failure to close the mailbox, a sloppy departure or rollback as they leave the mailbox and lack of control.

Moguls 3R, 4R, 5R, 6R

- Moguls may be constructed of dirt or sand.
- Moguls may be of varying degrees of difficulty, being different sizes and heights.
- The rider must ride his/her horse over each mogul.
- The highest points will be given to the rider that keeps the horse moving forward at an even pace, centered on the moguls with loose reins and perfect control.
- Points will be deducted for lack of forward movement, moving to the side or off the mogul, lack of control, lack of balance and /or tight reins.

Move Golf Ball from one cone to another cone 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- A golf ball is placed on the top of a cone.
- Cones vary in size and height depending on the degree of difficulty.
- The lower the cone the further the rider must lean down, thus a more difficult task.

direction de travers, le manque de cadence, les rênes serrées ou le billot qui touche les pattes arrières du cheval.

Boîte aux lettres 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- En selle, le cavalier ouvre et ferme la boîte aux lettres.
- Une autre option est d'ouvrir la boîte aux lettres, d'enlever le contenu de la poste, de fermer la boîte aux lettres et de porter le courrier à un point de dépôt désigné.
- Le cheval doit se tenir tranquillement dans une position idéale pour le cavalier pour accéder à la boîte aux lettres.
- Pour les points supplémentaires, le cavalier peut effectuer des pas de côté jusqu'à la boîte aux lettres et à faire une volteface quand il quitte la boîte aux lettres.
- Des points seront déduits pour le cheval qui ne reste pas en place alors que le cavalier accède à la boîte aux lettres, le défaut de fermer la boîte aux lettres, un départ ou une volteface bâclée et le manque de contrôle.

Bosses 3R, 4R, 5R, 6R

- Les bosses peuvent être construites en terre ou en sable.
- Les bosses peuvent être de différents degrés de difficulté, étant de différentes tailles et hauteurs.
- Le cavalier doit faire monter son cheval sur chaque bosse.
- Les points les plus élevés seront donnés au cavalier qui maintient le cheval en motion avant à un rythme régulier, centré sur les bosses avec les rênes lâches et un contrôle parfait.
- Les points seront déduits pour le manque de mouvement vers l'avant, se déplaçant sur le côté ou s'éloignant des bosses, le manque de contrôle, le manque d'équilibre ou avec des rênes serrées.

Déplacer une balle de golf d'un cône à l'autre 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Une balle de golf est placée sur le sommet d'un cône.
- Les cônes varient en taille et en hauteur en fonction du degré de difficulté.
- Plus petit est le cône, plus le cavalier doit se pencher vers le bas, plus la tâche est difficile.

- Cones for Young Guns should be tall.
- While on your horse, lean over and pick up the golf ball from the cone.
- Ride to the second cone and lean over to place the ball on the second cone.
- The highest score will be for an athletic lean down by the rider and the horse standing perfectly still; picking the ball up from the first cone and placing the ball on the second cone.
- Point will be deducted for an uncoordinated lean down; the horse moving during the lean down; inability to pick up the ball from the first cone; inability to place the ball on the second cone or drops the ball.

Narrow Bridge 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- A narrow bridge should not be more than 24" wide and 15' – 20' long.
- The bridge may be slightly elevated, not more than 24" in height.
- The highest scores will go to the horse and rider that crosses at a safe speed, without hesitation, the horse working with a low head and a loose rein.
- Point deductions will be made for balking, spooking, refusing to go on the bridge or not crossing the full length of the bridge. Additional points will be taken for crossing the bridge at an unsafe speed; the horses head being too high and heavy hands.

Open and Close Gate (rope gate or regular gate) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- The rider is judged on approach, opening and closing the gate without bumping or hitting the gate or gate post in a smooth, controlled manner.
- A higher score will go to the rider whose hand does not come off the gate in the opening and closing process.
- The rider must unlatch and re-latch the gate as instructed by the judges for this particular obstacle.

- Les cônes pour les Rookies devraient être hauts.
- À cheval, le cavalier doit se pencher et ramasser la balle de golf sur le cône.
- Montez au deuxième cône et penchez-vous pour placer la balle sur le deuxième cône.
- Le pointage le plus élevé sera attribué pour un cavalier qui se penche de façon athlétique alors que le cheval reste debout parfaitement immobile; la balle est ramassée du premier cône et est placée sur le second cône.
- Des points seront déduits pour un manque de coordination lorsque penché vers le bas; le cheval en mouvement pendant le penché; l'incapacité à ramasser la balle du premier cône; l'incapacité à placer la balle sur le deuxième cône ou le fait d'échapper la balle.

Pont étroit 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Un pont étroit ne devrait pas être plus de 24 "de large et 15 ' à 20' de long.
- Le pont peut être légèrement élevé, pas plus de 24 " de hauteur.
- Les pointages les plus élevés iront à l'équipe cavalier/cheval qui traverse le pont à une vitesse sécuritaire, sans hésitation, le cheval qui traverse avec la tête basse et avec des rênes longues.
- Des déductions de points seront faites lors d'hésitation de la part du cheval, s'il fait un écart, s'il refuse d'aller sur le pont ou s'il ne traverse pas toute la longueur du pont. D'autres points seront soustraits s'il traverse le pont à une vitesse dangereuse; pour les chevaux avec la tête trop haute et des mains trop dures ou brusques.

Ouvrir et fermer une barrière (corde ou régulière) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier est jugé sur l'approche, l'ouverture et la fermeture de la porte sans se cogner ou frapper la porte, en effectuant la manœuvre d'une manière régulière et contrôlée.
- Un pointage plus élevé ira au cavalier dont la main ne se détache pas de la porte dans le processus d'ouverture et de fermeture.
- Le cavalier doit déverrouiller et verrouiller la porte comme indiqué par les juges pour cet obstacle particulier.

- Points will be deducted for hesitation on the approach to the gate, the rider's hand losing contact with gate or failure to open and close the gate.

Pallet Pull (Controlled) 4R, 5R, 6R

- This is a pulling challenge designed to show complete control of the horse.
- Example: A 3' X 4' pallet is loaded with approximately 350 pounds of small square hay bales. A 5 gallon bucket of water is placed on top of the stacked hay.
- A lariat rope is tied to the middle of the pallet in a good pulling position.
- The rider must then pull the stacked hay and bucket of water the allotted distance, 15' – 20'.
- The highest score is given to the rider that can pull the pallet smooth, straight and easy without spilling the bucket of water.
- Points will be deducted for poor control while pulling the pallet and spilling the water.

Pick Up Horses Feet 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This a task that is performed while on the course at a designated area where the contestant stops, dismounts and is required to pick up 1,2,3 or all 4 feet.
- Contestant then remounts and rides to the next obstacle.
- Riders are judged on their stop; dismount; handling of the feet and how well the horse stands for the procedure and remount.
- Highest scores are given for a smooth stop and athletic dismount; the horse standing still and allowing the rider to pick up the feet with very little effort; the riders picking up the feet in an appropriate manner; a smooth remount and departure.
- Points will be deducted for a rough stop; sloppy dismount; the horse moving away to avoid having the feet picked up; the rider having difficulty or being unable to pick up the horse's

- Des points seront déduits pour l'hésitation à l'approche de la porte, la perte de contact entre la main et la porte pendant la procédure ou l'échec pour ouvrir et fermer la porte.

Tirer une palette de bois 4R, 5R, 6R

- Ceci est un défi de traction conçu pour montrer le contrôle complet du cheval.
- Exemple: une palette de 3' X 4' est chargée avec environ 350 livres de petites balles de foin carrées. Un seau de 5 gallons d'eau est placé sur le dessus du foin empilé.
- Un lasso est lié au milieu de la palette dans une bonne position de traction.
- Le cavalier doit alors tirer le foin empilé et un seau d'eau sur la distance allouée : 15' - 20'.
- Le pointage le plus élevé est donné au concurrent qui peut tirer la palette de façon douce, en ligne droite et sans renverser d'eau du seau.
- Des points seront déduits pour un mauvais contrôle lors du tir de la palette ou si de l'eau est renversée.

Prendre les pieds du cheval 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Cette tâche est effectuée pendant le parcours à un endroit désigné où le concurrent s'arrête, descend de sa monture et prend 1,2,3 ou tous les pieds de sa monture.
- Le concurrent remonte en selle et se dirige vers le prochain obstacle.
- Les cavaliers sont jugés sur leur arrêt, leur descente, la manipulation des pieds et comment le cheval se laisse manipuler en plus de la monte en selle.
- Les plus hauts pointages sont donnés pour un arrêt en douceur, une descente athlétique; le cheval doit être immobile et permettre au cavalier de prendre les pieds avec très peu d'efforts; le cavalier prend les pieds d'une manière appropriée; une remise en selle correcte et un départ vers le prochain obstacle.
- Des points seront déduits pour un arrêt abrupt ou résistant, une descente bâclée, un cheval qui s'éloigne pour éviter de se faire prendre les pieds, un cavalier qui a de la difficulté ou est dans l'impossibilité de prendre les pieds du cheval, une remise en selle ou un départ négligé.

feet; a sloppy re-mount and/or departure.

Pin Wheel 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This obstacle is constructed by using a cone and 4 poles that are at least 12' in length. The cone is used as the hub of the obstacle with each pole extending from the cone to form a circle with 4 equal quarters.
- The rider must maneuver the obstacle by riding in a circle around the cone and over each pole.
- Points will be awarded for riding the obstacle at a lope, being on the correct lead; cleanly riding over the poles on a loose rein.
- Points will be deducted for walking or trotting, being on the incorrect lead, not riding over the poles cleanly and having tight reins.

Pistol-Shoot Balloons (black powder mounted shooting blanks) 4R, 5R, 6R Rifle – Shoot Balloons (black powder mounted shooting blanks) 5R, 6R

- A ground handler will hand the pistol to the rider or the rider will pick up the pistol from a safe, stationary location.
- The rider will return the pistol to the handler or to the stationary location upon completion of the obstacle.
- The rider will have the opportunity to familiarize themselves with the pistol during the walk through.
- Riders will shoot from one to three balloons in a straight or triangular pattern.
- The shooting shall always be toward the center of the course away from any observer, judge, spectators or helpers.
- The highest scores will be given to the horse and rider team that works smoothly, without the horse spooking and breaks all the balloon targets.
- Point deductions will be made for horses spooking at the gun fire and failure to break the balloons.
- If the pistol misfires, the rider

Rayon de roue 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est réalisé à l'aide d'un cône et de 4 pôles d'une longueur minimale de 12 pieds. Le cône est utilisé pour représenter le moyeu de l'obstacle avec l'extension de chaque pôle du cône pour former un cercle de 4 quarts égaux.
- Le cavalier doit manœuvrer l'obstacle en effectuant un cercle et en passant par-dessus les perches.
- Les points seront attribués pour une monte au petit galop sur le bon pied, en traversant les perches correctement sans les cogner avec des rênes longues.
- Des points seront déduits lorsque les perches sont traversées au pas ou au trot, sur le mauvais pied, cognées avec des rênes serrées.

Tir de ballon (pistolet poudre noire) 4R, 5R, 6R

Tir de ballon (carabine poudre noire) 5R, 6R

- Un gestionnaire de sol remettra le pistolet au cavalier ou celui-ci ramassera le pistolet à un emplacement fixe en toute sécurité.
- Le cavalier retourne le pistolet au gestionnaire ou à l'emplacement fixe à l'achèvement de l'obstacle.
- Le concurrent aura l'occasion de se familiariser avec le pistolet au cours de la marche des obstacles.
- Les concurrents devront tirer d'un à trois ballons dans un modèle linéaire ou triangulaire.
- Le tir doit toujours être dirigé vers le centre du manège loin de tout observateur, juge, spectateur ou préposé aux obstacles.
- Les pointages les plus élevés seront remis à l'équipe cavalier/cheval qui fonctionne en douceur, sans écart de la part du cheval et lorsque toutes les cibles de ballons sont atteintes.
- Des déductions de points seront faites pour les chevaux qui font des écarts au feu des armes à feu et lorsque les ballons ne sont pas atteints.
- Si le pistolet connaît des ratés, le concurrent ne recevra pas de déduction de points.

will not receive a point deduction.

Pivot Pole Swing 3R, 4R, 5R, 6R

- Materials needed: 10 or 12 foot pole (PVC) and 2 or 3 barrels
- The pole is lying across two barrels that are approximately 8 – 10 feet apart.
- The rider must pick up one end of the pole and walk or sidepass around the other barrel, leaving the other end of the pole in contact with the pivot barrel.

Pony or Lead a Second Horse 3R, 4R, 5R, 6R

- Rider will pick up a second horse from a handler or untie the horse from a stationary object.
- This exchange shall be the same for each rider.
- If the pony horses must be rested, the replacement horses must be of the same temperament and caliber.
- The rider is judged on how well he/she handles and leads the pony horse.
- The rider may be required to lead the pony horse over a predetermined course of obstacles. Example: Logs, ravine or water.
- The highest score is given to the rider that handles this task in a smooth consistent manner.
- Scores will be lower for the pony horse getting loose, the rider's horse kicking at the pony horse or handling the pony horse in a rough manner.

Put on Easy Boots and Then Ride 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a challenge where the rider stops at a designated spot on the course; dismounts and puts on a pair of Easy Boots (protective boots) on the front feet and rides until they reach the designated area where the boots are removed.
- The highest scores are given for a smooth dismount; the horse standing still while the Easy Boots are

Pivoter une pôle 3R, 4R, 5R, 6R

- Matériel nécessaire : perche 10 ou 12 pieds (PVC) et 2 ou 3 barils
- La perche est couchée sur deux barils qui sont à environ 8 - 10 pieds de distance.
- Le cavalier doit ramasser un bout de la perche et marcher ou effectuer des pas de côté autour de l'autre baril, laissant l'autre extrémité de la perche en contact avec l'autre baril servant de pivot.

Mener un deuxième cheval (ponying) 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier prend un deuxième cheval d'un meneur au sol ou détache le cheval d'un objet stationnaire.
- Cet échange doit être le même pour chaque coureur.
- Si le second cheval doit être mis au repos, les chevaux de remplacement doivent être du même tempérament et de même calibre.
- Le cavalier est jugé sur la façon dont il gère et conduit le second cheval.
- Le concurrent peut être appelé à conduire le deuxième cheval sur un parcours prédéterminé d'obstacles. Exemple : billots, ravin ou de l'eau.
- Le pointage le plus élevé est donné au cavalier qui gère cette tâche d'une manière cohérente et harmonieuse.
- Les pointages seront inférieurs si le deuxième cheval est échappé, si le cheval du cavalier donne un coup de pied au second cheval ou si la manipulation du deuxième cheval est effectuée d'une manière brusque ou saccadée.

Mettre des Easy Boots et monter 3R, 4R, 5R, 6R

- Ce défi consiste à arrêter à un endroit désigné sur le parcours : descendre de cheval et mettre une paire de bottes de protection Easy Boots à sa monture sur les pieds antérieurs, remonter en selle et se rendre à un point désigné pour les retirer.
- Les pointages les plus élevés sont donnés pour une descente en douceur; pour un cheval qui demeure immobile lorsqu'on lui met les Easy

put on the front feet; a smooth re-mount and departure to the next obstacle.

- Point deductions are given for an uncoordinated dismount; the horse moving while the rider is putting the Easy Boots on the front feet AND; an awkward re-mount and departure and the horse not accepting the boots in the riding portion.

Ravine Ride (Deep or Shallow) 3R, 4R, 5R, 6R

- A great obstacle where a natural or manmade ravine or gully puts the horse and rider to the test.
- The ravine or gully can be deep or shallow, long or short.
- The entry and exit points can be challenging but must be negotiable.
- The ravine can have brush, debris, logs or water depending on the Division of the riders competing.
- Riders will be judged on position and the horses' willingness, loose rein, smoothness and awareness of their feet.
- Point deductions will be given for lack of control or the inability to negotiate the entire ravine.

Ride a Straight Line 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a challenge for the rider to ride a straight line; the longer the distance the better.
- The straight line can be marked or unmarked. The rider should ride a straight line at the lope to a designated location such as a barrel; turn around the barrel and return in a straight line.
- Highest points are given for riding at a lope without breaking gait in a perfectly straight line; the horse being straight from poll to tail; loose reins; smooth turn and unity between horse and rider.
- Points are deducted for not riding at a lope, breaking gait, not riding in a straight line; tight reins and lack of unity between horse and rider.

Boots; pour une remontée en selle aisée et un départ vers le prochain obstacle.

- Des déductions de points sont données pour une descente non coordonnée; un cheval en mouvement tandis que le cavalier lui met les Easy Boots sur les pieds avant ET une mise en selle et un départ maladroits ainsi qu'un cheval qui accepte mal les bottes pendant une partie du trajet.

Passer un ravin (profond ou peu profond) 3R, 4R, 5R, 6R

- Un super obstacle qui met le cavalier et le cheval à l'épreuve et qui consiste en un ravin naturel ou d'origine humaine.
- Cet obstacle peut être profond ou non, long ou court.
- Les points d'entrée et de sortie peuvent être difficiles, mais doivent être négociables.
- Le ravin peut comporter des débris, des billots ou des branches en fonction de la catégorie des cavaliers en compétition.
- Les cavaliers seront jugés sur la position et l'attitude volontaire du cheval, les rênes longues, l'attention que porte le cheval à l'endroit où il pose ses pieds.
- Des déductions de points seront données pour le manque de contrôle ou l'incapacité à négocier l'ensemble du ravin.

Monter sur une ligne droite 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Le défi consiste à maintenir une ligne droite sur une longueur plus ou moins grande.
- La ligne droite peut être marquée ou non. Le cavalier doit monter une ligne droite au galop à un endroit désigné comme un baril; tourner autour du baril et revenir en ligne droite.
- Les points les plus élevés sont donnés au cavalier qui ne fera pas de bris d'allure sur une ligne parfaitement droite; le cheval en équilibre et droit de la nuque à la queue; des rênes lâches; un virage en douceur et pour l'unité entre le cheval et le cavalier.
- Des points sont déduits pour ne pas être au galop, lorsqu'il y a bris d'allure, pour ne pas maintenir la ligne droite, des rênes serrées et le manque d'unité entre le cheval et le cavalier.

Ride Through Round Bales 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is an obstacle where large round bales are set up in a way that makes a narrow path between them that can be straight or curved that the contestant must negotiate his horse through.
- This obstacle can be short or long depending on the availability of round bales.
- Highest points are given for a clean, smooth and non-hesitant entry into the obstacle and a smooth, quick run through the round bales with loose reins and a willing attitude.
- Point deductions will be made for the horse hesitating or shying from entering the obstacle; hesitating or spooking while completing the obstacle; failure to move through the obstacle at a consistent pace with a willing attitude on a loose rein.

Road Flashers and/or Road Signs 3R, 4R, 5R, 6R

- An obstacle designed to show the confidence of the horse in the rider to ride through or past the flashing lights.
- The lights can be set up in lanes for the rider to ride past or through.
- The lights can be ground level or be hung rider height.
- The high score is given to the horse and rider that goes through without hesitation showing the willing and brave horse.
- Points are deducted if the horse hesitates or is not willing to approach or go through the obstacle; the rider having poor balance, lack of control and tight reins.

Roll backs 3R, 4R, 5R, 6R

- The Roll back should be performed at a lope.
- The judges are looking for a stop and 180 degree turn on the hindquarters going back the other direction the horse and rider came from.

Monter entre deux balles rondes 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un obstacle où de grandes balles rondes sont mises en place de manière à créer un passage étroit qui peut être droit ou sur une courbe que le cavalier doit traverser.
- Cet obstacle peut être court ou long en fonction de la disponibilité des balles rondes.
- Les points les plus élevés sont donnés pour une entrée en douceur, sans hésitation, pour une course rapide en douceur à travers les balles rondes avec rênes lâches et une attitude volontaire.
- Des déductions de points seront appliquées pour un cheval hésitant à faire une entrée au travers de l'obstacle ou se projetant vers la sortie; un rythme irrégulier en traversant l'obstacle demandant la tenue de rênes serrées.

Passer par des feux de route 3R, 4R, 5R, 6R

- Un obstacle conçu pour montrer la confiance du cheval envers le cavalier en traversant ou passant aux côtés de feux clignotants.
- Les lumières peuvent être mises en place sur le trajet du cavalier qui devra les traverser ou passer aux côtés.
- Les lumières peuvent être au niveau du sol ou être accrochées à la hauteur du cavalier.
- Le pointage élevé est donné au cheval et au cavalier qui traversent sans hésitation : montrant un cheval et volontaire et courageux.
- Des points sont déduits si le cheval hésite ou ne veut pas approcher ou passer par l'obstacle; si le cavalier a un mauvais équilibre, pour le manque de contrôle et des rênes serrées.

Volteface 3R, 4R, 5R, 6R

- La volteface doit être effectuée au galop.
- Les juges recherchent un arrêt et virage à 180 degrés sur l'arrière-main remontant dans l'autre sens.

- The first step of the lope after the roll back should be on the new or correct lead.
- Deductions will be made for stopping on the front end, jerking the horse to a stop, horses head high in the air, turning on the front end, trotting off or no lead change going the opposite direction.
- The highest score will be a smooth sliding stop on the hindquarters with a pivot on the hindquarters going back the opposite direction. The first step of the lope should be on the correct lead.
- There shall be 3-5 roll backs to exhibit this maneuver.

Rope Livestock (cattle or horses) 4R, 5R, 6R

- The livestock should be kept, handled and worked in a safe corral.
- Water and feed should be available to the livestock.
- The contestant will be judged on entering the corral or a designated helper can let the participant into the corral.
- At the point of entry the contestant will be told which livestock he/she is to rope.
- The rope shall have a breakaway Honda, unless otherwise determined. The course will provide a rope or the contestant may use their own provided the rope has a bread away Honda, unless otherwise determined.
- The contestant will be allowed to throw two (2) loops. If he/she misses the second loop he/she must move to the next obstacle. If the 30-second whistle sounds prior to the second loop he/ she must move to the next obstacle.
- The highest score is given for quiet handling of the horse and livestock and throwing an expert loop.
- Deductions are given for rough handling of the horse, or livestock and missing with the rope.

- La première étape du galop après la volteface devrait être sur le bon pied au galop.
- Les déductions seront données lorsque l'arrêt est effectué sur l'avant-main, un arrêt saccadé, un cheval avec la tête en l'air, un virage sur l'avant-main, une sortie au trot ou sur le mauvais pied au galop.
- Le pointage le plus élevé sera accordé pour un arrêt en douceur en glissade sur l'arrière-main avec un pivot sur l'arrière-main remontant la direction opposée. La première étape du galop devrait être sur le bon pied.
- Il doit y avoir 3-5 voltefaces pour démontrer cette manœuvre.

Attraper du bétail au lasso (vache ou cheval) 4R, 5R, 6R

- Le bétail doit être gardé, manipulé et travaillé dans un enclos sécuritaire.
- De l'eau et des aliments doivent être à la disposition du bétail.
- Le candidat sera jugé en entrant dans l'enclos ou un assistant désigné peut faire entrer le participant dans l'enclos.
- Au point d'entrée, le candidat sera informé de quel animal il devra attraper au lasso.
- Le lasso doit avoir un Honda à ouverture automatique, sauf s'il y a décision contraire. Le concours fournira un lasso au concurrent ou il pourra utiliser son propre lasso s'il est conforme aux règlements.
- Le concurrent sera autorisé à lancer deux (2) boucles. S'il rate la deuxième boucle, il doit se déplacer vers le prochain obstacle. Si le sifflet de 30 secondes retentit avant la deuxième boucle, il doit se déplacer vers le prochain obstacle.
- Le pointage le plus élevé est donné pour la manipulation calme du cheval et du bétail et la qualité du lancer de la boucle.
- Des déductions sont données pour une manipulation brutale du cheval ou du bétail et un lancer manqué du lasso.

Serpentine Through a Pattern (built with panels, cones, ground poles or any object to create an S or snake-like pattern) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- The serpentine can be built in a variety of configurations that require the horse/rider team to continually change directions and make lead changes when at a lope.
- The highest scores will be given for good balance, good control, proper lead changes and a loose rein.
- Point deductions will be taken for breaking gait, poor lead changes or lack of lead changes, lack of balance and control and tight reins.

Side Pass (logs, ground poles, or panels) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is an obstacle where the rider side passes through panels or over logs or designated obstacles.
- Logs of different diameters may be used in a straight or angled pattern.
- Examples: Two (2) 10' poles are put on the ground in a 90 degree angle.
- The object for the rider is to side pass in one direction with the horses' feet straddling the log with the front feet on one side of the log and the hind feet on the other side of the log. The rider side passes and makes the 90 degree turn while holding this position.
- The high score is given to the rider that maintains cadence, straightness and correctness.
- Points are deducted for stepping over or on the log, lack of straightness and, lack of cadence and poor side pass.

Slicker or Tarp Carry 3R, 4R, 5R, 6R

- The contestant will pick up a slicker or tarp from a handler or stationary location and wear or carry the slicker or tarp and drop it at a designated spot.

Serpentine selon un patron (construit à l'aide de panneaux, bornes, perches et ainsi de suite) 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- La serpentine peut être construite dans une variété de configurations qui demandent à l'équipe cavalier / cheval de changer continuellement les directions et de faire des changements de pieds lorsqu'ils sont au galop.
- Les pointages les plus élevés seront donnés pour un bon équilibre, un bon contrôle, pour des changements de pieds appropriés et des rênes longues.
- Des déductions de points seront appliquées lors de bris d'allure, de changements de pieds de piètre qualité ou en cas d'absence de changements de pied, pour le manque d'équilibre et de contrôle et la tenue des rênes serrées.

Pas de côté au-dessus de billots, perches, ou panneaux 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un obstacle où le cavalier passe de côté au-dessus de billots, perches, panneaux ou d'autres obstacles désignés.
- Des billots ou perches de différents diamètres peuvent être utilisés dans une configuration droite ou coudée.
- Exemple : deux (2) pôles de 10' sont mises au sol dans un angle de 90 degrés.
- L'objectif pour le cavalier est de passer de côté dans une direction avec les membres antérieurs du cheval d'un côté de la perche et les membres postérieurs de l'autre côté. Le cavalier maintient cette position tout en effectuant un virage de 90 degrés.
- Le pointage le plus élevé est donné au cavalier qui maintient la cadence, la rectitude et l'exactitude.
- Des points sont déduits lorsque le cheval enjambe la perche ou le billot ou s'il y pose le pied ainsi que pour le manque de rectitude ou le manque de cadence.

Porter une toile ou un manteau de pluie 3R, 4R, 5R, 6R

- Le cavalier va ramasser un manteau de pluie ou une bâche remise par un assistant ou à partir d'un emplacement fixe et doit le/la porter et déposer à un endroit désigné.

- The highest score is given to the rider that handles the slicker or tarp with absolutely no spook or fear from the horse and travels from point A to point B with speed and control
 - Points shall be deducted if the rider drops or loses the object or if the horse spooks or shy's from said object.

Spearing Stationary Rings 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a challenge obstacle where the riders spear a stationary ring made from 4" PVC pipe with a wooden pole (broom stick handle) from a moving horse.
 - The 4" PVC rings are placed vertically on the top of a piece of 4"- 6" PVC pipe which is secured into the top of a 6' wooden post which is planted in the ground.
 - There should be three (3) rings in a row, which are 20' TO 50'feet apart.
 - The rider should pick up the wooden spear (broom handle) out of a barrel then attempt to spear the three rings that are placed 20' TO 50' apart. If the rider misses or drops a ring they must ride to the next ring.
 - The rider rides to the drop point and drops the spear and rings in a barrel, then moves to the next obstacle.
 - The highest score is given to the rider that picks up the spear, travels at a good pace and collects and deposits all 3 rings and spear in the deposit barrel.
 - Point deductions are taken from the rider that misses or drops the rings or spear and lacks smoothness and control.

Spin 3R, 4R, 5R

- This is a performance move where the rider will step into a designated area or spin box which can be made from poles or logs and the box should be approximately 12 x 12 feet square
 - The rider must do reining horse spins inside the box. Four spins

- Le pointage le plus élevé est donné au cavalier qui manipule le manteau de pluie ou une bâche avec absolument aucun écart ou peur du cheval et se déplace du point A au point B avec vitesse et contrôle.
- Des points seront déduits si le cavalier échappe ou perd l'objet ou si le cheval fait un écart ou s'inquiète de l'objet à transporter.

Harponner des anneaux fixes 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un obstacle où les cavaliers attrapent un anneau stationnaire (fait d'un tuyau de PVC de 4") à l'aide d'une lance en bois (manche à balai) alors que le cheval est en mouvement.
- Les anneaux de PVC de 4" sont placés verticalement sur le dessus d'un morceau de tuyau en PVC " de 4" — 6" qui est fixé dans le haut du poteau en bois de 6 ' planté dans le sol.
- Il devrait y avoir trois (3) des anneaux dans une rangée, qui sont entre 20' et 50' de distance.
- Le coureur doit ramasser la lance en bois (manche à balai) sur un tonneau puis tenter d'harponner les trois anneaux. Si le cavalier manque ou échappe un anneau, il doit poursuivre sa course en tentant d'harponner l'anneau suivant.
- Le cavalier se rend au point de chute et laisse tomber la lance et les anneaux dans un baril puis se déplace vers le prochain obstacle.
- Le pointage le plus élevé est donné au cavalier qui ramasse la lance, se déplace à un bon rythme et recueille et dépose les 3 anneaux ainsi que la lance dans le baril de dépôt.
- Des déductions de points sont données lorsqu'un cavalier manque ou échappe un anneau ou qu'il démontre un manque de fluidité ou de contrôle.

Vrille 3R, 4R, 5R

- Ceci est un mouvement de performance où le cavalier entre dans une zone désignée ou une boîte qui peut être faite à partir de perches ou de poteaux et le carré doit être d'environ 12' x 12'.
- Le cavalier doit exécuter une vrille de reining à l'intérieur du carré. Quatre tours à droite, suivis de quatre tours vers la gauche.

to the right followed by four spins to the left.

- Highest score is given to the horse and rider team that exhibits flat and fast spins each direction with the front end of the horse moving around a stationary hind leg. The spin should start and end with the rider facing the same direction.

- Point deductions will be given for horses that are hopping and are unable to maintain a stationary hind quarter or performs a poor, sloppy spin.

- Slow correct spins are not scored as high as fast correct spins.

- Slow and correct spins are scored higher than fast, incorrect spins.

Stand Up in Saddle, Hit Tennis Ball 6R

- This is a control exercise where the rider goes to a designated area, perhaps inside the spin box, and stops his horse. The rider must then attempt to stand up on his horse and touch a dangling object, such as a tennis ball, which is suspended by rope or string from an overhead or tree limb. Depending on the degree of difficulty, the object should be 10-11 feet high.

- Highest score is given to the rider whose horse stands perfectly quiet, never moving, and the rider exhibits total control and balance and stands completely up on his horse in a confident manner and touches the suspended object.

- Point deductions are given for a moving horse, loss of balance or if a rider jumps or falls from his horse. A rider can re-mount within the allotted time limit to try again.

Step-Down or Up

One step-down or up Rating depends on height. 12" - 2R, 24" - 3R, 36" or higher - 5R, 6R

- A one step is a solid bank that the horse negotiates up or a drop that

- Le meilleur pointage est donné à l'équipe cavalier/cheval qui effectue des vrilles cadencées et rapides dans les deux directions, avec l'avant-main du cheval qui tourne autour d'une patte arrière fixe. La vrille devrait commencer et se terminer par le cavalier au même endroit.

- Des déductions de points seront données pour les chevaux qui sautent et sont incapables de maintenir un arrière-main stationnaire ou effectuent une rotation bâclée ou pauvre.

- Des vrilles correctes et lentes n'obtiennent pas les mêmes points que les vrilles correctes et rapides.

- Des vrilles correctes et lentes obtiennent un plus haut pointage que les vrilles incorrectes et rapides.

Pour des raisons d'assurance, cet obstacle ne peut être effectué au Québec Se tenir debout sur la selle, frapper une balle de tennis 6R**

- Il s'agit d'un exercice de contrôle où le cavalier se rend à un endroit spécifique (p. ex., à l'intérieur de la boîte de vrille) et effectue un arrêt. Le cavalier doit ensuite tenter de se tenir debout sur sa selle pour aller toucher un objet suspendu comme une balle de tennis suspendue par une corde ou une ficelle attachée au plafond ou à une branche d'arbre. Selon le niveau de difficulté, l'objet devrait se trouver à 10 ou 11 pieds de haut.

- Les meilleurs pointages sont accordés pour un cheval complètement immobile et calme alors que le cavalier se tient complètement debout sur sa monture de façon confiante et atteint l'objet suspendu.

- Des déductions de points sont appliquées pour une monture qui bouge, la perte d'équilibre ou si un cavalier saute ou tombe de sa monture. Un cavalier peut remonter dans la limite du temps permis pour essayer de nouveau.

Monter ou descendre un palier

Un pas vers le bas ou vers le haut. La difficulté est établie selon la hauteur : 12" - 2R, 24" - 3R, 36" ou plus haut — 5R, 6R

- Il s'agit d'un talus fixe que le cheval doit monter ou d'une descente que le cheval doit descendre.

the horse negotiates down.

- Riders are to ride up or down smoothly, balanced, in control and on a loose rein.
- Point deductions are given for a balk, refusals, jerking on the horse's mouth and loss of seat or balance.

Two step-down or up Rating depends on height. 12" - 2R, 24" - 3R, 36" or higher - 5R, 6R

- A two step is two banks or drops in a row.
- Riders are to ride up or down smoothly, balanced, in control and on a loose rein.
- Point deductions are given for a balk, refusals, jerking on the horse's mouth and loss of seat or balance.
- High scores are given to the horse/rider team that approaches the obstacle and goes up or down the entire obstacle without hesitation on a loose rein with good balance and control.
- Point deductions are given for balking, tight reins, Poor balance and lack of control.

Three step-down or up. Rating depends on height. 12" - 2R, 24" - 3R, 36" or higher - 5R, 6R

- A three step is three banks or drops in a row.
- Riders are to ride up or down smoothly, balanced, in control and on a loose rein.
- Point deductions are given for a balk, refusals, jerking on the horse's mouth and loss of seat or balance.
- High scores are given to the horse/rider team that approaches the obstacle without hesitation and maneuvers the entire obstacle on a loose rein with good balance and/or control.
- Point deductions are made for balking, tight reins and poor balance and/or control.

- Les cavaliers doivent monter ou descendre en douceur, de façon équilibrée, en contrôle et avec les rênes relâchées.
- Des déductions de points sont données pour un refus, une résistance, des saccades ou des rênes tendues, une perte d'équilibre ou manque de contrôle.

Deux pas vers le bas ou vers le haut. La difficulté est établie selon la hauteur : 12" - 2R, 24" - 3R, 36" ou plus haut — 5R, 6R

- Il s'agit de deux talus fixes ou dénivelés consécutifs.
- Les cavaliers doivent monter ou descendre en douceur, de façon équilibrée, en contrôle et avec les rênes relâchées.
- Des déductions de points sont données pour un refus, une résistance, des saccades ou des rênes tendues, une perte d'équilibre ou manque de contrôle.
- Les pointages les plus élevés sont donnés à l'équipe cavalier/cheval qui se rapproche de l'obstacle sans hésitation et où l'ensemble des manœuvres sont effectuées avec des rênes longues tout en conservant un bon contrôle et un bon équilibre.
- Des déductions de points sont données pour un refus, une résistance, des saccades ou des rênes tendues, une perte d'équilibre ou manque de contrôle.

Trois pas vers le bas ou vers le haut 12" - 2R, 24" - 3R, 36" ou plus haut — 5R, 6R

- Il s'agit de trois talus fixes ou dénivelés consécutifs.
- Les cavaliers doivent monter ou descendre en douceur, de façon équilibrée, en contrôle et avec les rênes relâchées.
- Des déductions de points sont données pour un refus, une résistance, des saccades ou des rênes tendues, une perte d'équilibre ou manque de contrôle.
- Les pointages les plus élevés sont donnés à l'équipe cavalier/cheval qui se rapproche de l'obstacle sans hésitation et où l'ensemble des manœuvres sont effectuées avec des rênes longues tout en conservant un bon contrôle et un bon équilibre.
- Des déductions de points sont données pour un refus, une résistance, des saccades ou des rênes tendues, une perte d'équilibre ou manque de contrôle.

Stops 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a performance maneuver where the rider can exhibit a reining or sliding stop. The stops occur at a designated area on the course. These stops can be in natural ground or a groomed area for better stops.

- Highest points will be given to the rider who stops from a lope or lope, exhibiting a straight sliding stop on the hind quarters. Judges will be looking for a controlled stop with a soft touch.

- Point deductions are given for yanking or ripping the horse in the ground, high headedness by the horse, a gaping mouth, loss of straightness, or stopping on the front end.

Tarp (Drag, Carry, Ride over) 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a moving obstacle, where a rider picks up a tarp from a handler or stationary location and is required to drag a tarp by hand or rope behind his horse to a designated deposit area. The tarp should be dragged 50 to 75 yards.

- The 50 to 75 yards can be in a straight line or a figure 8 pattern and/or end with a backup.

- Highest scores are given to the rider whose horse stays cool, calm and straight during this exercise, exhibiting no fear and travels at the speed the rider requests.

- Point deductions occur for spooky horse, loss of control, running sideways and turning loose and losing the tarp. Judges are looking for the brave horse.

Teeter-Totter Bridge 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a bridge crossing where the bridge is laid on top of a small pole or log causing the bridge to move at some point during the crossing. This obstacle should be an 8 to 10 foot wooden bridge

- Highest scores are given to the rider whose horse crosses this moving

Arrêts 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est une manœuvre de performance où le cavalier peut présenter un arrêt glissé de reining. Les arrêts se produisent à une zone désignée sur le parcours. Ces arrêts peuvent être dans le sol naturel ou dans un manège dont la surface a été préparée pour de meilleurs arrêts.

- Les points les plus élevés seront remis au cavalier qui arrête d'un petit galop, effectuant un arrêt glissé droit en utilisant son arrière-main. Les juges seront à la recherche d'un arrêt contrôlé avec des mains légères et douces.

- Des points seront déduits si les postérieurs du cheval quittent le sol (décrochet), si le cheval maintient une tête/encolure haute, s'il ouvre la bouche de façon marquée, s'il y a perte de rectitude ou si l'arrêt est sur l'avant-main du cheval.

Bâche (traîner, porter, passer dessus) 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un obstacle mobile, où un cavalier prend une bâche à partir d'un emplacement pour la traîner à la main ou par l'intermédiaire d'une corde derrière son cheval à une zone de dépôt désignée. La bâche doit être traînée sur 50 à 75 verges.

- Les 50 à 75 verges peuvent être en ligne droite ou selon un motif ou une figure 8 et peuvent se terminer par un recul.

- Les plus hauts pointages sont donnés au cavalier dont le cheval reste calme et droit au cours de cet exercice, ne présente pas de peur et se déplace à la vitesse demandée par le cavalier.

- Des déductions de points sont appliquées pour un cheval effarouché, lorsqu'il y a perte de contrôle, lorsque le cheval tente de se distancer de la bâche en pas de côté ou lorsque le cavalier échappe la bâche. Les juges recherchent un cheval courageux.

Pont à bascule 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ceci est un pont où la partie supérieure du pont est posée au-dessus d'un petit rondin provoquant la bascule du pont à un moment spécifique pendant la traversée. Cet obstacle devrait être un pont en bois de 8 à 10 pieds.

- Les plus hauts pointages sont donnés au cavalier dont le cheval franchit l'obstacle en se déplaçant

obstacle in a straight methodical manner with no spooking. The horse must travel the complete length of the bridge.

- Point deductions for hesitation, spooking or coming off the bridge prematurely.

Trailer Load 3R, 4R, 5R, 6R

• The trailer will be placed along the course, many times being the last obstacle in the race. Although not a requirement, a favorite is a simple stock-style trailer. For safety the trailer should be hitched to a truck. There are different ways a rider may load his horse in the trailer. A rider may dismount and lead or send his horse into the trailer. A rider may also ride his horse into the trailer. A rider may also grab the top of the trailer and swing off as his/her horse enters the trailer. Remember, safety to horse and rider is paramount and the judges are taking this into consideration with each style of trailer load. Depending on the requirement of each race, usually the trailer door is open on approach and the rider is required to close the trailer door after loading making certain the trailer is road ready.

• The highest score goes to the rider whose horse loads willingly, smoothly, without hesitation. The rider that chooses to ride into the trailer or swing off must do so in an athletic, smooth and safe manner to receive a high score. Horses should stand still and quiet in the trailer.

• Scoring deductions will come from hard to load, hesitating horses. Deductions will also come from unsafe or sloppy attempts by the rider to ride in or swing off. Points will also be taken for horses that turn around, unload or attempt to unload.

d'une manière méthodique, droite et décontractée (sans sursaut ou écart). Le cheval doit parcourir la longueur entière du pont.

- Des points seront soustraits s'il y a hésitation, écart ou si le cheval quitte le pont prématurément.

Monter dans une remorque 3R, 4R, 5R, 6R

- La remorque sera placée le long du parcours et sera la plupart du temps le dernier obstacle de la course. Bien que ce ne soit pas une exigence, on utilise typiquement une remorque de style "stock". Pour la sécurité, la remorque doit être attelée à un camion. Un concurrent peut charger son cheval dans la remorque de différentes façons. Un cavalier peut descendre et conduire ou envoyer son cheval dans la remorque. Un concurrent peut également rester sur sa monture et la charger dans la remorque. Un concurrent peut également saisir la partie supérieure de la remorque pour descendre de son cheval alors que ce dernier entre dans la remorque. Rappelez-vous, la sécurité est primordiale et les juges prennent cela en considération pour évaluer chaque style de monte en remorque. En fonction des besoins de chaque course, la porte de la remorque est généralement ouverte à l'approche et le cavalier doit fermer la porte de la remorque après le chargement du cheval, démontrant qu'ils sont prêts à quitter pour la route.
- Le pointage le plus élevé va au concurrent dont le cheval monte en remorque de façon volontaire, en douceur et sans hésitation. Le concurrent qui choisit de monter dans la remorque à cheval ou qui se balance hors de la remorque lorsque son cheval y entre se voit attribuer un pointage plus élevé. Les chevaux doivent rester immobiles et calmes dans la remorque.
- Des déductions au pointage seront données lorsque le cheval est difficile à charger ou hésitant. D'autres déductions seront également données lors de tentatives dangereuses ou bâclées par le concurrent qui monte à cheval dans la remorque ou se balance à l'extérieur de la remorque lorsque son cheval y entre. Des points seront enlevés pour les chevaux qui se retournent, sortent ou tentent de sortir de la remorque.

Trash Ride (trash between two panels) 3R, 4R, 5R, 6R

- This obstacle is created by making a 10' wide alley with portable panels approximately 12-24' long. The alley is then littered with trash such as feed sacks, cans, paper bags, plastic bottles simulating trash on the highway or messy campsites. DO NOT use any litter that is unsafe for the horse or rider. The rider must then negotiate his/her horse through this littered alley.
- The highest score is given to horses that do not hesitate and travel the alley with their heads down on a loose rein, looking where they are going.
- Point deductions are taken from horses that spook or shy away or once in the alley, they run through out of fear.

Tunnel 3R, 4R, 5R, 6R

- This is an object that can be created with tarps, panels, hay bales etc. to create a tunnel effect.
- The tunnel can be long or short but must be safe in construction, height and width. Common sense in constructing the tunnel is paramount. The tunnel should simulate a tight canyon, ravine or concrete road culvert.
- The rider must ride his/her horse forward through the tunnel.
- If the horse is hesitating, backing through the tunnel will receive a lower score.
- The highest scores are given to riders whose horses move through the tunnel without hesitation in a smooth manner at the speed the rider wishes to go. Riders may go fast as long as they have control.
- Deductions will be taken for hesitation, lack of control and inability to negotiate the tunnel.

Water Box 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- When a natural water challenge is unavailable, creating a water challenge by digging out a low spot on the course and lining it with a

Passer par-dessus des ordures (entre deux panneaux) 3R, 4R, 5R, 6R

- Cet obstacle est créé en installant une allée large de 10' avec des panneaux portatifs d'approximativement 12-24' de long. L'allée est ensuite jonchée de débris tels que des sacs d'aliments, des boîtes, des sacs en papier et des bouteilles en plastique simulant des déchets sur la voie publique ou un site de camping en désordre. NE PAS utiliser des articles qui sont dangereux pour le cheval ou le cavalier. Le concurrent doit traverser avec sa monture cette allée recouverte de débris.
- Le pointage le plus élevé est donné aux chevaux qui n'hésitent pas et qui se déplacent dans l'allée en regardant où ils vont avec les rênes longues.
- Des déductions de points sont données aux chevaux qui font des écarts, qui hésitent, qui se précipitent à sortir de l'allée par peur.

Tunnel 3R, 4R, 5R, 6R

- Le tunnel peut être créé avec des bâches, des panneaux, des balles de foin pour créer un effet de tunnel.
- Le tunnel peut être long ou court, mais il doit être sécuritaire au niveau de sa construction, de sa hauteur et de sa largeur. Le tunnel doit simuler un canyon serré, un ravin ou un ponton de la route.
- Le concurrent doit monter son cheval vers l'avant à travers le tunnel.
- Si le cheval hésite, un reculer à travers le tunnel recevra un pointage inférieur.
- Les pointages les plus élevés sont donnés aux cavaliers dont les chevaux se déplacent à travers le tunnel sans hésitation d'une manière régulière et harmonieuse à la vitesse souhaitée par le concurrent. Les cavaliers peuvent aller à bonne vitesse tant qu'ils ont le contrôle.
- Des déductions seront prises lors d'hésitations, manque de contrôle et incapacité à négocier le tunnel.

Boîte contenant de l'eau 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Quand une accumulation d'eau naturelle n'est pas disponible, la création d'un trou d'eau en creusant sur le parcours et en doublant le tout d'une bâche en plastique (si nécessaire) afin de

plastic tarp (if necessary) and filling it with water is a good substitute to create a water hazard. The boundary of the box can be made with posts or railroad ties which help to hold the plastic tarp in place.

- Avoid making the water box a hole. The water box should have a safe sloping bank for entry and exit.

- High scores are given for smooth entry and exit with the rider staying centered on a loose rein.

- Point deductions are given for the horse balking, jumping, leaping, tight reins and an uncentered or unbalanced rider.

Water Carry 4R, 5R, 6R

- Carry a full 5 gallon bucket of water from the pickup station and empty the bucket into a water tank or container.

- The rider picks up a full 5 gallon bucket of water that is placed on top of a 55 gallon drum. The rider must then carry the bucket of water approximately 30' and pour the water into a water tank

- High points are earned by the rider who carries the water quietly, without spilling excessive amounts of water, in a straight line to the water tank. At the water tank the rider is able to pour the water with two hands in an exaggerated fashion, while his horse is standing still on loose reins or dropped reins exhibiting no fear.

- Point deductions-the rider is unable to pick up the water, spills the water, or drops the water bucket. Deductions are also given for traveling crooked with the water. Poor scores result from inability to control the horse when pouring the water into the water tank.

Water Crossing (shallow or deep) 3R, 4R, 5R, 6R

- Water crossings can be as shallow as 6 inches or so deep that it requires the horse to swim which would be for our professional riders. A

le remplir d'eau est un bon substitut pour créer un obstacle d'eau. On peut également construire une boîte dont les contours sont faits de poteaux ou planches de bois qui permettent de maintenir la bâche de plastique en place.

- Évitez de faire de la boîte d'eau un trou. La boîte d'eau doit présenter une pente douce à l'entrée ainsi qu'à la sortie pour assurer la sécurité des concurrents et des chevaux.

- Un pointage élevé sera attribué pour une entrée et une sortie en douceur avec un cavalier centré et des rênes longues.

- Des déductions de points sont données pour le cheval qui hésite, se dérobe, saute, est tenu les rênes serrées, pour une trajectoire non centrée ou un cavalier qui n'est pas en équilibre.

Porter de l'eau 4R, 5R, 6R

- Porter un seau de 5 gallons d'eau de la station de ramassage et le vider dans un réservoir d'eau ou un conteneur.

- Le concurrent prend un seau d'eau de 5 gallons placé sur le dessus d'un baril de 55 gallons. Il doit alors porter le seau d'eau sur une distance d'environ 30' et verser l'eau dans un réservoir d'eau.

- Un pointage élevé sera attribué au concurrent qui transporte l'eau calmement, sans répandre de quantités excessives d'eau, sur une ligne droite vers le réservoir d'eau. Au réservoir, le cavalier déverse l'eau avec les deux mains de façon exagérée, tandis que son cheval se tient toujours les rênes longues ou relâchées et ne présente aucune crainte.

- Des déductions seront données lorsque le concurrent est incapable de ramasser l'eau, si l'eau se renverse, s'il laisse tomber le seau d'eau, si la trajectoire du cavalier est tortueuse ou lorsque le cavalier est incapable de contrôler son cheval au moment de verser l'eau dans le réservoir d'eau.

Traverse d'eau (profonde ou peu profonde) 3R, 4R, 5R, 6R

- Une traverse d'eau peut avoir une profondeur de 6" et aller jusqu'à devoir être traversée à la nage par le cheval (pour les cavaliers professionnels).

good average depth for a challenging water crossing would be 3 feet.

- Water crossings should start shallow and go deep and end shallow so the horse and rider have a safe entry and exit.

- High points go to the horse and rider team that enters willingly, travels straight, without fear, and exits with no problem. Crossings that are made with speed but maintain safety and control can receive higher scores.

- Point reductions will be assessed for hesitating horses, horses that leap into the water from fear, attempt to exit the water prematurely or nearly unseat or unseat their riders.

Waterfall 4R, 5R, 6R

- This is an obstacle made with a volume of water flowing or falling to create a waterfall effect.

- Depending on the design of the obstacle, the rider must ride near or through the falling water.

- High points are given for a spook less approach and a non-hesitant ride near or through the obstacle.

- Point deductions are given for the horse hesitating or spooking on the approach to the obstacle; shying or hesitant ride through the obstacle; poor balance and tight reins.

Water Sprinkler 3R, 4R, 5R, 6R

- Water sprinklers may be positioned where the water goes up, down or sideways to create a challenging obstacle.

- Ride your horse around the perimeter of the active sprinkler

- Ride your horse through the water coming from the sprinkler.

- The highest scores will be given for passing through the water without hesitation on a loose rein with a willing attitude.

- Deductions will be given for balking or failure to move through the water. Rough handling of the horse is always a deduction on any and all

Une profondeur moyenne de 3' est considérée comme étant un niveau de difficulté élevé.

- La traverse d'eau doit commencer peu profonde et augmenter progressivement en profondeur pour terminer peu profonde de sorte que le cheval et le cavalier aient une entrée et une sortie sécuritaires.

- Un pointage élevé sera attribué à l'équipe cavalier/cheval qui pénètre volontairement, se déplace en ligne droite, sans crainte, et sort sans problème. Une traverse de bassin rapide tout en étant sécuritaire et en conservant un contrôle de sa monture recevra des pointages plus élevés.

- Des déductions seront données lors d'hésitations, pour des chevaux qui sautent dans le bassin d'eau par peur, qui tentent de quitter prématurément, qui éjectent ou tentent d'éjecter leur cavalier.

Passer par une chute d'eau 4R, 5R, 6R

- Ceci est un obstacle fait avec un volume d'eau qui coule, ou qui crée un effet de cascade.

- Selon la conception de l'obstacle, le cavalier doit monter à proximité ou au travers de la chute d'eau.

- Des points élevés sont donnés à un cheval confiant avec une approche volontaire lorsqu'à proximité et au travers de l'obstacle.

- Des déductions de points sont données au cheval hésitant ou qui fait un écart à l'approche de l'obstacle; un cheval inquiet ou hésitant lorsqu'il traverse l'obstacle; un manque d'équilibre de la part du cavalier et des rênes serrées.

Gicleur 3R, 4R, 5R, 6R

- Les gicleurs à eau peuvent être placés vers le haut, le bas ou latéralement pour créer un obstacle difficile.

- Montez votre cheval autour du périmètre de l'arrosoir actif

- Montez votre cheval à travers l'eau provenant du gicleur.

- Les pointages les plus élevés seront donnés à ceux qui passent à travers l'eau sans hésitation avec rênes longues et avec une attitude volontaire.

- Des déductions seront données lors d'hésitations ou de refus à traverser l'eau. Une manipulation brutale du cheval entraîne toujours une déduction, quel que soit l'obstacle.

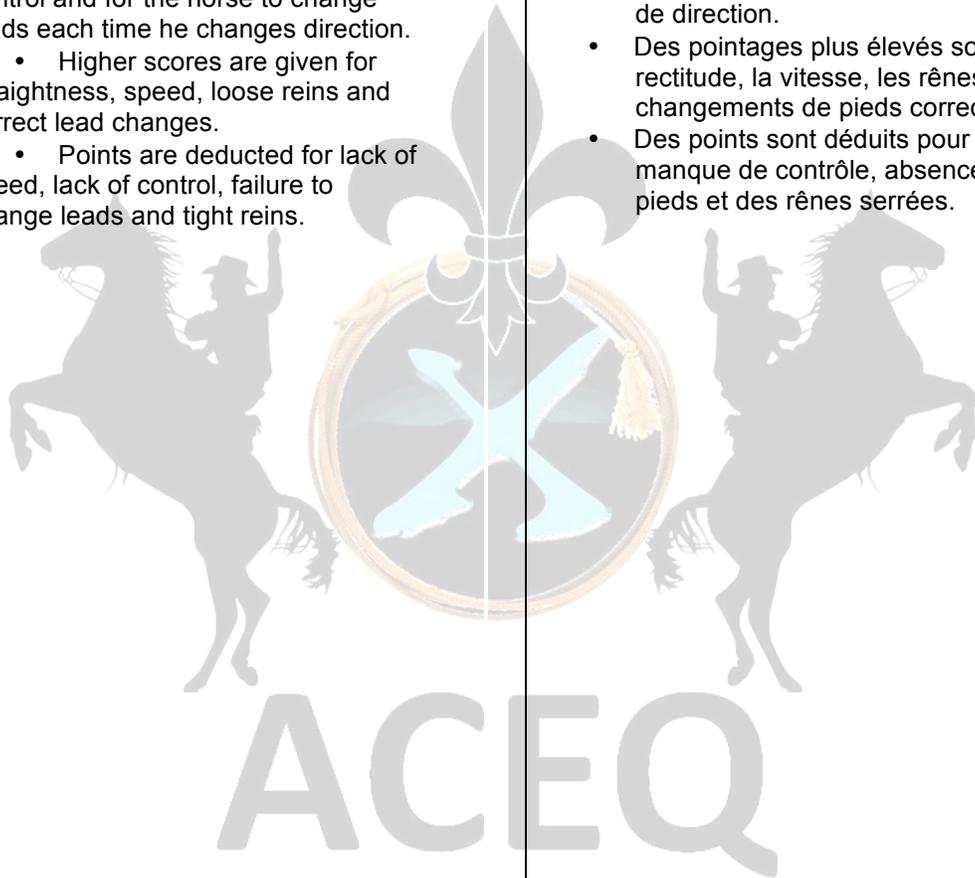
obstacles.

Zigzag 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- This is a pattern that tests the handiness of the horse.
- This obstacle can be set up with cones or poles.
- The obstacle is set up in a zigzag configuration where the rider maneuvers around each cone or pole.
- Judges are looking for speed, control and for the horse to change leads each time he changes direction.
- Higher scores are given for straightness, speed, loose reins and correct lead changes.
- Points are deducted for lack of speed, lack of control, failure to change leads and tight reins.

Zigzag 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ce parcours permet de tester la maniabilité du cheval.
- Cet obstacle peut être mis en place avec des cônes ou des poteaux.
- L'obstacle est mis en place dans une configuration en zigzag, où le cavalier chemine autour de chaque cône ou poteau.
- Les juges recherchent la vitesse, le contrôle et les changements de pied pour chaque changement de direction.
- Des pointages plus élevés sont donnés pour la rectitude, la vitesse, les rênes lâches et les changements de pieds corrects.
- Des points sont déduits pour manque de vitesse, manque de contrôle, absence de changement de pieds et des rênes serrées.





ACEQ