

Regelbok för Extreme Cowboy Association (EXCA)



Bildkälla: swedenexcaracers.se, extremecowboyassociation.com

åttonde upplagan

i svensk översättning av Hanna Mattsson 2018

Den här regelboken ska vara en fullständig redogörelse av alla regler som gäller för säsongen 2018. Om någon situation eller oklarhet uppstår är det EXCA Association Policy som råder hela säsongen 2018. Policyn bestäms EXCA:s exekutiva kommitté som består av det exekutiva kontoret, verksamhetschefen och ordföranden.

Om en regel ifrågasätts under en tävling är det domaren (eller domarna om det är fler än en) som har auktoritet och ansvar att upprätthålla andan och avsikten för regeln ifråga.

- A. EXCA är den erkända organisationen för hästsporten Extreme Cowboy Race. EXCA är den enda organisationen som tillhandahåller de officiella reglerna och riktlinjerna för sporten.
- B. EXCA erkänner endast de evenemang som hålls i enlighet med de regler och riktlinjer som framställs i denna regelbok.
- C. Extreme Cowboy Racing är en mångsidig hästsport som kräver att ryttaren visar både fart och hästmannaskap/horsemanship.
- D. Säkerheten för ryttare och häst är alltid det viktigaste.
- E. Den här regelboken innehåller de specifika regler och riktlinjer som har antagits av Extreme Cowboy Challenge Inc.
- F. Alla EXCA-medlemmar ska signera överenskommelsen för deltagande och ansvar ("The Participation and Liability Release Agreement"). Young Gun och Youth-medlemmar ska signera överenskommelsen genom sina föräldrar eller förmyndare. Se vidare i avsnittet för deltagande och ansvar.
- G. När en EXCA-division har åldersgränser, är det EXCA-medlemmens ålder 1 januari innevarande år som räknas för hela tävlingssäsongen.
- H. EXCA:s domarprotokoll lägger en proportionell vikt på tid. För att tillgodoräkna sig tidsbonuspoäng måste banan klaras av inom 8 minuter för alla divisioner. Om banan inte klaras av inom maximalt 8 minuter blir tidsbonuspoäng lika med 0.
- I. En häst får ridas en gång per division, förutom vad gäller Young Guns och Youth där en häst får ridas maximalt 3 gånger.
- J. Ryttare får delta på flera hästar i samma division. Ryttaren måste betala en anmälningsavgift för varje häst. Samma häst får ridas maximalt 3 gånger per EXCA-tävling.
- K. Non-Pro tävling ska läggas före Ride Smart tävling. Orsaken är att alla Ride Smart-ryttare kan tävla i Non-Pro, men alla Non-Pro kan inte tävla i Ride Smart på grund av att ålderskravet i Ride Smart är att ryttaren ska vara 55 år eller äldre.
- L. Pro-divisionen ska alltid ligga sist i varje tävling.
- M. En Novice, Intermediate, Youth, Ride Smart eller Non-Pro kan rida i Pro-divisionen på samma häst.

1. Definitioner:

- En regel säger "ska"
- En riktlinje säger "bör"

2. Tävlingsdivisioner

Young Guns – mellan 7 och 11 år. Alla ryttare i åldrarna mellan 7 och 11 år är berättigad att delta i Young Guns-divisionen. Young Guns får, med förälders eller förmyndares tillstånd, delta i Youth-divisionen.

- Samma Young Gun får rida max 2 hästar.
- Tävlingsbanan ska innehålla 8 hinder plus övergripande horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 2.

Youth – mellan 12 och 17 år.

- En Youth-ryttare får rida max 3 hästar.
- Tävlingsbanan ska innehålla 13 hinder plus övergripande horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 4.

Novice – från 18 år och över. Novice-divisionen är till för ryttare på basnivå som endast har grundläggande ridkunskaper, som till exempel att galoppa, backa och sidepassa etc., och som har haft liten eller ringa framgång i andra hästsportstävlingar. Novice-divisionen betraktas som en ingångsnivå som gör det möjligt för ryttaren att utveckla självförtroende och ytterligare horsemanship-kunskaper som i sin tur gör det möjligt för ryttaren att gå över till Intermediate-divisionen. Syftet med Novice-divisionen är att vara en division som är rättvis för alla ryttare på basnivå. Novice-ryttare får rida "upp" i de högre divisionerna.

Vid slutet av tävlingsåret ska styrelsen besluta om en ryttare ska klassas upp från Novice-divisionen. Styrelsen ska granska tävlingsstatistik på hur många gånger en Novice-ryttare har vunnit sin division och hur många ryttare som deltog i Novice-divisionen vid varje tillfälle. Styrelsen får ta rekommendationer från domare och andra arrangörer angående lämplig placering av en Novice-ryttare i beaktande. De får också avväga ryttarens placering i Världsfinalen, från fall till fall. En ryttare som har flyttats från Novice-divisionen kan ansöka till styrelsen om att få vara kvar i Novice-divisionen.

- Tävlingsbanan ska innehålla 10 hinder plus övergripande horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 3.

Intermediate – en Intermediate-ryttare är en deltagare som är redo att flyttas från Novice-divisionen men som ännu inte är redo att tävla i Non-Pro-divisionen, och som inte tar emot ersättning för att rida eller träna hästar, ponnyer eller mulor. En Intermediate-ryttare har ökade kunskaper i Horsemanship, som exempelvis en högre fart och självförtroende och är förberedd för utmaningarna på denna högre nivå. En ryttare på den här nivån har haft en del erfarenhet av tävling i andra hästsporttävlingar och/eller i Extreme Cowboy Racing.

Vid slutet av tävlingsåret ska styrelsen besluta om en ryttare ska klassas upp från Intermediate-divisionen. Styrelsen ska granska tävlingsstatistik på hur många gånger en Intermediate-ryttare har vunnit sin division och hur många ryttare som deltog i Intermediate-divisionen vid varje tillfälle. Styrelsen får ta rekommendationer från domare och andra arrangörer angående lämplig placering av

en Intermediate-ryttare i beaktande. De får också avväga ryttarens placering i Världsfinalen, från fall till fall. En ryttare som har flyttats från Intermediate-divisionen kan ansöka till styrelsen om att få vara kvar i Intermediate-divisionen.

- Tävlingsbanan ska innehålla 13 hinder plus övergripande Horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 4.

Non-Pro – en Non-Pro-ryttare är en deltagare som har en del erfarenhet som ryttare men som inte tar emot ersättning för att rida eller träna hästar, ponnyer eller mulor. Definitionen gäller för alla ryttare som är 18 år eller äldre, förutom en Youth-ryttare med förälders eller förmyndares tillstånd.

- Tävlingsbanan ska innehålla 13 hinder plus övergripande horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 5.

Pro – en Pro-ryttare räknas som en professionell ryttare om hon/han är 18 år eller äldre och tar emot ersättning för att rida eller träna hästar, ponnyer eller mulor.

- En Pro-ryttare får rida ett obegränsat antal hästar i Pro-divisionen och får också tävla i Futurity-divisionen.
- För att en Pro-ryttare ska få återgå till en lägre nivå av tävlingen, får inte hon/han ha mottagit betydande ersättning eller arbetat heltid med att rida hästar, ponnyer eller mulor, på en period om 5 år före det att hon/han återgår till en längre nivå av tävlingen.
- Tävlingsbanan ska innehålla 13 hinder plus övergripande horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 6.

Ride Smart – Denna division är designad för icke-professionella ryttare som är 55 år och äldre.

- Tävlingsbanan ska innehålla 13 hinder plus övergripande Horsemanship- och tidspoäng.
- Hindren ska klassas som 1 till 5.

Medlemmar som är registrerade som Non-Pro och Ride Smart får inte delta i Novice- eller Intermediate-divisionerna, men medlemmen kan förnya sitt medlemskap på en lägre division, såsom Intermediate.

Futurity-divisionen (endast för 3- och 4-åriga hästar)

- Futurityhästar får ridas av ryttare som är 12 år eller äldre.
- Futurity-divisionen förekommer endast vid EXCA World Championship.
- Alla hästar måste vara antingen 3 eller 4 år under tävlingsåret då de ska delta i World Championship.
- En Futurity-häst måste nomineras senast 1 augusti för att bli antagen till EXCA World Championship-tävlingen.
- Sena nomineringar medför en förseningsavgift på 100 USD vid nomineringen.
- Hästar av alla raser accepteras. Hästen måste inte vara registrerad. För blandrashästar måste ett Coggins-test som visar hästens ålder lämnas in (*Coggins-test används för att upptäcka hästsjukdomen infektiös anemi, EIA, översättarens anmärkning*).

- Futurity-avgiften betalas enligt följande avbetalningsplan: 250 USD betalas med nomineringsblanketten och registreringsbeviset den 1 augusti; 100 USD betalas 1 september och 100 USD betalas 1 oktober. Notera att 10 dagars anstånd kan medges om poststämpeln inte är senare än 10 augusti, 10 september och 10 oktober varje år. En avbetalning som inkommer efter anståndsperioden beläggs med en förseningsavgift på 25 USD.
- Om en Futurity-häst stryks från nomineringen, är avgifterna inte möjliga att återbetala men är möjlig att överlåta.
- Alla utställare och eller ägare måste ha ett giltigt EXCA-medlemskap.
- Nomineringsblanketten finns på EXCA:s hemsida och kan ges in elektroniskt eller via post till EXCA:s kontor.
- En häst som är nominerad till Futurity får endast tävla i EXCA Green Horse-divisionen för att vara berättigad att tävla i World Finals.

Green Horse-divisionen – Denna division är till för att utveckla äldre hästar som är nya i EXCA och för Futurity-hästar.

- Green Horse-divisionen är till för hästar i alla åldrar.
- En Green Horse får ridas av alla ryttare som är 12 år eller äldre
- Green Horse-divisionen ska ha 10 hinder plus övergripande Horsemanship- och tidspoäng på domarprotokollet. Poängen noteras inte av EXCA. Poängavgifter är inte aktuellt för denna division.
- Hindren ska klassas som 1 till 3.
- Green Horse-divisionen finns INTE med på World Finals.
- En Green Horse **får inte** ridas i några andra divisioner.
- Green Horse tävlingspoäng måste registreras på ett separat domarprotokoll eftersom dessa resultat inte sänds till EXCA:s kontor och poängen inte noteras av EXCA.

3. Sanktionerade tävlingar

- En klubb ska ge in en ansökan till EXCA om att anordna en tävling minst 30 dagar före tävlingen ska äga rum.
- Varje klubb ska årligen betala in en sanktioneringsavgift (årsavgift) om 265 USD till EXCA. Klubben kan hålla en eller flera tävlingar under året. Klubbens ordförande eller utsedde representant måste vara en fullvärdig medlem av EXCA för att få arrangera en tävling.
- Klubben bestämmer anmälningsavgiften för varje tävling. EXCA ska erhålla 10 USD för varje anmälningsavgift i administrationsavgift. Exempel: Om ni bestämmer att anmälningsavgiften ska vara 55 USD för varje ryttare, föreslår EXCA att ni tar 60 USD för varje ryttare för att täcka era kostnader och avgiften på 10 USD för varje ryttare i administrationsavgift. Det är upp till varje klubb hur de resterande 50 USD ska användas, men EXCA rekommenderar att 50 % av pengarna efter att utgifterna är betalda, går tillbaka till deltagarna i prispengar eller återbetalning, för alla divisioner utom Pro vilken bör få en högre procentandel av anmälningsavgiften tillbaka i prispengar eller återbetalning.
- Om en klubb väljer att ge en buckla med EXCA:s logotyp som pris, eller använda ordföljden "Extreme Cowboy Association" eller "Extreme Cowboy Race" på bucklan **måste** klubben beställa bucklan genom EXCA:s kontor. **Inga undantag.**
- Efter tävlingen måste klubben skicka in domarprotokollen i original till results@extremecowboyassociation.com. Skicka administrationsavgiften (10 USD per ryttare per tävling) till EXCA inom 5 arbetsdagar, via post till EXCA, PO Box 50, Bluff Dale, TX, 76433.

Alla avgifter ska postas till EXCA-kontoret i Bluff Dale. Domarprotokoll som inte ges in inom 5 arbetsdagar från det att tävlingen har slutförts beläggs med ett vite om 50 USD per dag.

- Efter en tävling, kommer poäng inte att tillkännages förrän alla papper och avgifter har tagits emot av EXCA-kontoret.

4. Säkerhet

- Alla ryttare förväntas att tävla på sin individuella kompetensnivå.
- Om en ryttare blir avkastad eller ramlar av, får hon/han fortsätta tävla förutsatt att hon/han kan fånga sin häst utan hjälp och kan sitta upp inom 1 minut. Om hästen lämnar tävlingsbanan, blir ryttaren diskvalificerad från den tävlingsrundan.
- Alla ryttare förväntas säkerställa att deras häst är i kondition att tävla i Extreme Cowboy Challenge.
- Föräldrar eller den de satt i sitt ställe får vara på banan när Young Guns tävlar. Syftet med dess närvaro är för säkerhet, inte för att coacha ryttaren genom hindren. Av säkerhets-, rättvis- och försäkringsskäl, är det inte tillåtet för någon att följa en ryttare till häst för att coacha, stödja, uppmuntra eller assistera en ryttare i någon division.
- Om det fordras av en Young Gun, Youth-ryttare eller Ride Smart-ryttare att sitta av, får hon/han använda en pall eller höbal. Att bli upplyft är inte tillåtet.
- Ryttaren eller förälder/förmyndare till ryttare under 18 år tar på sig allt ansvar för deltagande i en Extreme Cowboy Challenge-tävling.

5. Tävlingsbanan på Extreme Cowboy Challenge

- Hindren ges svårighetsgrad från 1 till 6, där 1 är det lättaste och 6 det svåraste.
- För Young Guns ska banan innehålla 8 hinder, plus poäng för övergripande Horsemanship och tidspoäng.
- För Novice ska banan innehålla 10 hinder, plus poäng för övergripande Horsemanship och tidspoäng.
- För alla andra divisioner ska banan innehålla 13 hinder, plus poäng för övergripande Horsemanship och tidspoäng.
- I Regional Championships ska banan innehålla 14 hinder, plus poäng för övergripande Horsemanship och totalpoäng.
- EXCA:s styrelse bestämmer hur många hinder tävlingsbanan ska innehålla i World Championship.
- Tävlingsbanan för Young Guns ska endast innehålla hinder av klass 1 och 2.
- Tävlingsbanan för Youth ska innehålla hinder av klass 1 till 4.
- Tävlingsbanan för Novice ska innehålla hinder av klass 1 till 3.
- Tävlingsbanan för Intermediate ska innehålla hinder av klass 1 till 4.
- Tävlingsbanan för Non-Pro och Ride Smart ska innehålla hinder av klass 1 till 5.
- Tävlingsbanan för Pro ska innehålla hinder av klass 1 till 6.
- Tävlingsbanan i Futurity-divisionen ska innehålla hinder av klass 1 till 6.
- Hindren på tävlingsbanan bör tillkännages 1 timme innan tävlingen och bör inte numreras.

6. Hopp hinder, bankar och nedhopp

- Inga fasta hopp hinder över 22 tum (55,88 cm).
- Upphopp på bankar får inte vara högre än 36 tum (91,44 cm).
- Nedhopp får inte vara högre än 54 tum (137,16 cm).

7. Alla hinder måste konstrueras med säkerheten för ryttare och häst i åtanke.

- Exempelvis: Inga exponerade T-stolpar eller armeringsjärn.

8. Hindren på Extreme Cowboy Challenge

Svårighetsgraden på varje hinder anvisas till höger på varje hinder; exempelvis 1R, 2R, 3R, 4R, 5R och 6R – R står för rating, alltså svårighetsgrad.

- Varje division har tilldelats en specifik svårighetsgrad avseende hindren, som deltagarna tillåts försöka ta sig igenom. Det är ryttarens ansvar att ha förståelse för deras egen förmåga som de har uppnått tillsammans med sin häst. Om en ryttare rider an ett hinder som hon/han känner är över sin förmåga, förväntas hon/han rida förbi det och istället rida an nästa hinder.
- Varje hinder har en tidsgräns på 30 sekunder. Tiden börjar räknas från det att ryttaren närmar sig hindret och börjar försöka ta sig igenom det. Om tiden rinner ut, blåses en visselpipa och ryttaren måste gå vidare till nästa hinder. Domaren kan tillåta att ryttaren fortsätter att försöka ta sig igenom hindret om ekipaget gör betydande framsteg med att ta sig igenom hindret när visselpipan blåstes.
- Om ryttaren inte tar sig igenom hindret, ges eller dras poäng baserat på ryttarens försök. Ett giltigt försök får ges poäng från 0,5 till 2. Domaren ska inte ge 0 poäng om ett giltigt försök görs.
- Om en ryttare rider förbi ett hinder och börjar med nästa (till exempel: ryttaren fullföljer hinder 1-4, rider förbi hinder 5 och påbörjar hinder 6), får hon/han inte gå tillbaka till det som hon/han red förbi. Om ryttaren rider tillbaka till ett hinder den tidigare ridit förbi, räknas det som att hon/han avvikit från tävlingsbanan vilket resulterar i en diskvalificering (DQ) av den tävlingsrundan. Ryttaren får 0 poäng och 30 sekunders tidstillägg för varje hinder som rids förbi.
- Hinder bör inte numreras.

9. Bedömnings- och poängberäkningssystemet i EXCA

Följande är en förklaring av poängberäkningssystemet i EXCA. Domarna kommer att se på hindren på detta sätt och det ingår att hjälpa ryttarna lära sig hur domarna gör sin bedömning. Bedömningen görs på en skala från 1 till 10, där 5,5 är den genomsnittliga poängen. Varje hinder bedöms i 3 delar; Anridningen (+1 till -1 poäng), Genomförandet (0 till 8 poäng) och Avslut (+1 till -1 poäng). Trots att bedömningen sker i 3 delar, noterar domaren endast 1 siffra för varje hinder i en sammanvägd bedömning. Syftet med detta är att förbättra horsemanship

(hästmannskapet) och för att domaren ska kunna ge en tydlig poäng för varje hinder, såväl som att kunna ge återkoppling på vad som kan bli bättre. Följande är en nedbrytning av poängberäkningssystemet där varje fas definieras, och vad domaren tittar på vid varje hinder.

ANRIDNINGEN

Varje ryttare börjar anridningen med en poäng på 0, och kan ges bonus- eller straffpoäng i fjärdedelar enligt nedan beroende på hur anridningen utförs. Totalpoängen för anridningen får inte överstiga -1 eller +1 poäng.

Anridningen till hindren kan innebära en minskning av tempo till trav eller skritt från galopp. EXCA lägger tyngdpunkt på att rida på en lös tygel. Domaren kommer att titta på vad som händer när den lösa tygeln plockas upp för att ändra tempo eller starta en manöver.

Minskningen av tempo ska ske mjukt och balanserat. Hästen bör gå i sin naturliga form och ska villigt svara på ryttarens hjälper. Hästen ska agera som om den vet hur den ska göra tempoväxlingarna, och att de följer hjälperna som den lärt sig. Hästen ska inte bete sig som att den dras i med kraft, gapa eller kasta med huvudet för att gå emot ryttarens hjälper. Hästen ska inte byta galopp på väg in i anridningen. Anridningen ska vara så rak som möjligt.

Straffpoäng (penalties) -1/4 per händelse

- Fel galopp
- Gapande mun
- Korsgalopp
- Överdrivet användande av sporrarna
- Hänga i tyglarna för att hålla balansen
- Rida för snabbt på dåligt underlag
- Vara hård i handen
- Rida an i för högt tempo som skapar onödiga risker för ryttare och häst.
- Hästens bakben är inte i marken under en vändning
- Att inte korsa frambenen korrekt under en vändning

Bonuspoäng (awards) +1/4 per händelse

- Inleda och hålla rätt galopp
- Rida med lös tygel
- Hålla hästens innerben i marken under en vändning
- Visa fart och korsa frambenen korrekt under en vändning utan att "hoppa"
- Göra ett stort slide stop utan att dra hästen i munnen och därmed orsaka ett högt huvud och gapande mun
- God fartkontroll och hög fart
- Backa rakt genom ett hinder med rytm, takt och fart samtidigt som hästen går i god form och med god bärighet.
- Hålla hästen samlad genom hela tävlingsbanan.

GENOMFÖRANDET AV HINDRET

Ryttaren startar genomförandedelen med en poäng om 5,5. Domaren kan ge upp till 3 extra poäng för genomförandet av hindret, och kan dra av poängen ner till 0. Hindrets maxpoäng ska vara 8. Ryttaren kan ges bonus- eller straffpoäng i fjärdedelar enligt nedan.

Efter att ha växlat ned till ett lämpligt och säkert tempo, bör hästen agera som om den har sett och genomfört hindret tidigare och letar efter en lämplig väg ut. Under hindrets genomförande vill EXCA se en häst som arbetar på en lös och mjuk tygel. Ser hästen till exempel aggressiv ut och som om den vill angripa hindret? Vet ryttaren var hästens hovar är? I bästa fall ska häst och ryttare se självsäkra och till och med lite avslappnade ut.

Återigen, tonvikten ligger på Horsemanship såväl som på fart med kontroll.

Straffpoäng (penalties) – ¼ per händelse

- Fel galopp
- Gapande mun
- Korsgalopp
- Hänga i tygeln för att hålla balansen
- Rida för snabbt på dåligt underlag
- Vara hård i handen
- Ha för hög fart utan kontroll på ett sätt som skapar onödiga risker för ryttare och häst.
- Hästens bakben är inte i marken under en vändning
- Att inte korsa frambenen korrekt under en vändning
- Göra ett stort slide stop, dra hästen i munnen och därmed orsaka ett högt huvud och gapande mun

Bonuspoäng (awards) + ¼ per händelse

- Inleda och hålla rätt galopp
- Rida med lös tygel
- Hålla hästens innerben i marken under en vändning
- Visa fart och korsa frambenen korrekt under en vändning utan att "hoppa"
- God fartkontroll och hög fart
- Backa rakt genom ett hinder med rytm, takt och fart samtidigt som hästen går i god form och med god bärighet.
- Hålla hästen samlad genom hela tävlingsbanan.

AVSLUT AV HINDRET

Vid avslutet av hindret ska ryttaren ges upp till 1 bonus- eller 1 straffpoäng beroende på sin prestation, i fjärdedelar.

Att avsluta ett hinder och förmodligen lättare att utföra och bedöma. Hur hindret genomförs kommer bero mycket på hur häst och ryttare avslutar det. Om genomförandet av hindret gick bra, kommer EXCA förvänta sig en mjuk utgång och en effektiv väg till nästa hinder, som hoppryttare som landar från ett hinder samtidigt som de ser nästa hinder och börjar rida an till det.

Tempoväxlingen uppåt bör vara mjuk och i rätt galopp för den aktuella riktningen. Rätt galopp är viktigt men kanske inte alltid inträffar i hindrets omedelbara närhet. Många ryttare travar ut och fattar ny galopp på väg till nästa hinder. Rätt galopp bedöms i kategorin övergripande horsemanship.

Balans, takt och självförtroende är det som EXCA vill se när man kommer till och från ett hinder. Mjukhet uppåt och nedåt i gångartsväxlingarna ska vara som en automatlåda i en bil, till skillnad från en manuell låda med dålig koppling.

Straffpoäng (penalties) – ¼ per händelse

- Fel galopp
- Gapande mun
- Korsgalopp
- Överdrivet användande av sporrarna
- Hänga i tyglarna för att hålla balansen
- Rida för snabbt på dåligt underlag
- Vara hård i handen
- Rida i onödigt högt tempo
- Hästens bakben är inte i marken under en vändning
- Att inte korsa frambenen korrekt under en vändning

Bonuspoäng (awards) + ¼ per händelse

- Inleda och hålla rätt galopp
- Rida med lös tygel
- Hålla hästens innerben i marken under en vändning
- Visa fart och korsa frambenen korrekt under en vändning utan att "hoppa"
- Göra ett stort slide stop utan att dra hästen i munnen och därmed orsaka ett högt huvud och gapande mun
- God fartkontroll och hög fart
- Backa rakt genom ett hinder med rytm, takt och fart samtidigt som hästen går i god form med god bärighet.
- Hålla hästen samlad genom hela tävlingsbanan.

En poäng på 8 eller 9 visar att ekipaget gjorde en enastående anridning, genomförande och avslut.

En perfekt ritt med poäng på 10 ska vara extremt sällsynt.

10. Onödig uppvisning (Showboating)

Ryttare får inte lägga till några komponenter till ett hinder som inte krävs, utan att ha godkännande på förhand från domaren/domarna. Om ytterligare komponenter läggs till kommer det att klassas som "onödig uppvisning" och poäng kommer att dras av från hindret. Om ryttare har en kreativ idé bör de konsultera domaren innan tävlingen. Originalitet och finesse är uppmuntrat om det inte tar onödig tid.

11. Ansökan om regeländring

Om du har en idé till en ny regel, eller regeländring, uppmuntras du kontakta EXCA. Du får lämna in dina förslag till din lokala klubb och den som är medlemsansvarig i din region. De kommer att föra vidare förslaget till EXCA.

12. Begäran om att godkänna hinder

Om du har ett hinder du skulle vilja använda på en tävling, som inte finns upptaget i förteckningen av existerande hinder, kontakta EXCA via e-post:

president@extremecowboyassociation.com eller ring: 254.728.3082.

13. Domare

- Domare måste vara giltiga medlemmar av EXCA och måste ha genomgått domarutbildningen med godkänt resultat. Domarutbildningen finns på EXCA:s hemsida: www.extremecowboyassociation.com. Avgiften för att genomföra provet är 35 USD under år 2018. Varje sökande ska genomföra provet online och skicka in det genomförda provet till president@extremecowboyassociation.com. Provet kommer att betygssättas och sökanden kommer att meddelas resultatet. Provresultatet måste vara 90 % eller högre för att bli certifierad EXCA-domare. När man klarat provet får domaren sitt domarkort och en kopia av regelboken för 2018.
- Domare klassificeras 1 till 5 beroende på deras erfarenhet och rykte. Betyget 5 är det högsta och 1 det lägsta. Alla domare uppmuntras delta i Domarseminariet som Craig Cameron håller i. Närmare information om dessa seminarier finns på: www.craigcameron.com
- Om en sökande misslyckas den första gången de gör domarprovet, kostar det andra provet 20 USD.
- Om en sökande misslyckas den andra gången de gör domarprovet, måste hon/han vänta i 60 dagar med att göra provet igen. En avgift om 35 USD tas ut för att göra provet och förnya processen.
- Notera: Eftersom en del EXCA-regioner växer, kan det vara svårt att hitta domare i en del geografiska områden. Om detta inträffar, ska en NAB-medlem från den regionen kontakta EXCA-kontoret via den här adressen: president@extremecowboyassociation.com eller via post, och begära ett undantag från certifieringsprocessen.
- Det ska vara två domare vid varje EXCA-tävling.
- En domare får inte bedöma någon i sin familj.
- Den som anordnar en tävling får inte döma den.
- Varje domare ska ha ett domarbiträde som hjälper till att notera domarens poäng och noteringar.
- Domare ska ha kunskap om god Horsemanship och ska döma varje tävling baserat på gott Horsemanship och fart med kontroll.
- Domare ska särskilt bedöma ryttarens balans, takt, mjuka händer (lösa tyglar), hur de använder sina ben och säte, samt fart med kontroll. Domare ska särskilt bedöma att hästen går i rätt galopp i anridningen till ett hinder, och i avslutningen av ett hinder när de rör sig mot nästa hinder.

- Domare ska ha kännedom om olika hästraser och ha rasen i åtanke när de dömer. Detta betyder att de måste bedöma rörelsemönstret för rasen i fråga och bedöma den därefter. Exempel: En domare ska inte bedöma den hästras de själva föredrar högre än en annan hästras, såvida inte den ras de föredrar har ett bättre "go" än den andra. Domare måste alltid hålla i minnet att den här tävlingsgrenen går ut på att "få det gjort på rätt sätt"; det är inte en popularitetstävling.
- En domare får be ryttaren att ta av huvudlaget efter att tävlingsrundan är fullgjord. En domare får diskvalificera ett ekipage om hästen har blod i munnen som beror på ovarsam hantering.
- En domare får diskvalificera en deltagare för vad de anser är djurmisshandel eller om de inte följt dessa regler och inte anger ett giltigt skäl.
- En domare eller arrangör ska diskvalificera en deltagare om det verkar som att deltagaren har använt alkohol eller droger som eventuellt kan påverka dess förmåga att genomföra tävlingsbanan. Ryttare ska inte konsumera någon alkohol under tävlingen förrän tävlingen är genomförd, den dagen tävlingen slutar.
- Om en domare anser att en häst inte är i skick eller kondition att tävla av något skäl, ska hästen diskvalificeras från tävlingen.
- Om en deltagare inte kan genomföra tävlingsbanan av något skäl, ska deltagaren diskvalificeras från den tävlingsrundan. Om tävlingen har fler tävlingsrundor kvar, ska deltagaren tillåtas tävla i den eller dessa rundor.
- Domare ska inte samråda med varandra när en ryttare är på banan eller är under bedömning.
- Vid en domares gottfinnande, kan en ryttare ges möjlighet att rida om tävlingsrundan, om en störning som kommer utifrån banan bedöms vara så stor att ryttaren blir hindrad att tävla. Om en sådan störning inträffar, måste ryttaren ändå slutföra rundan, få en officiell till och sedan ansöka om omridning inom en minut från det att rundan fullgjordes. Om omridning tillåts, ska ryttaren rida om banan sist i sin division samma dag. Domarens avgörande om omridning får inte bestridas på något sätt, av något skäl.
- Domaren måste signera sina domarblanketter innan de lämnas in till tävlingskontoret för databehandling.
- Om en tävlande väljer att lämna in ett klagomål mot en domare, utgår en inlämningsavgift om 50 USD. Klagomålet kommer att granskas av en NAB-medlem i regionen och av tävlingsarrangören. Om klagomålet bedöms giltigt, återbetalas de 50 USD till den tävlande som lämnade in klagomålet. NAB skickar en skriftlig rapport om klagomålet och vad de kommit fram till, till EXCA-kontoret på denna adress: president@extremecowboyassociation.com
- En domare kan bli borttagen från EXCA-styrelsen om hon/han sagt eller gjort något som anses skadligt för organisationen.

14. Utrustning

- All utrustning måste vara traditionell western eller australisk om inte annat anges för en specifik tävling.
- Det är inte tillåtet att använda mekanisk hackamore, tie down, martingal, kapson, nosgrinna, eller några former av gag- eller slip-bett.

- En bosalita kommer att betraktas som en kapson förutom om den används på traditionellt sätt som dubbla tyglar. En bosalita får inte användas med ett get down rope (ett extra rep som fästs runt hästens hals eller i sadeln).
- Det är tillåtet att rida barbacka och/eller utan huvudlag.

15. Lottning av startordning

Lottning av startordning kan ske på tre sätt:

- Elektroniskt, slumpmässigt med de tävlande närvarande, eller i anmälningsordning/i den ordning de tävlande anmälde sig.
- Lottningen av startordningen får inte ifrågasättas, och ryttarna måste tävla i den ordning som är lottad, om de inte fått särskilt tillstånd av domarna.
- Ryttarna ska vara beredda för start i den ordning som lottats fram. Om ryttaren inte är startklar kan utgöra grund för diskvalifikation av den tävlingsrundan.

16. Att gå banan

- Ryttare går banan med domarna före start. Inga hästar är tillåtna på banan när ryttarna går banan, och det är inte tillåtet att öva på banan före eller under tävlingen.
- Vilka hinder och regler som gäller repeteras vid bangång.
- Endast ryttarna får ställa frågor om hindren eller reglerna på banan.
- Det är deltagarens ansvar att till fullo förstå reglerna, hindren och i vilken ordning hindren ska klaras av, före start.
- Det är tillåtet för arrangören/tävlingsledaren att ha en bangång för alla divisioner. Det betyder att varje hinder som ska användas under tävlingsdagen ska förklaras. Det är ryttarens ansvar att veta vilka hinder som ska manövreras i deras division och i vilken ordning de ska genomföras. Om en bangång görs för flera divisioner, ska arrangören tillhandahålla en karta för varje division.

17. När det står lika (Tie Breaker)

- Om det när tävlingen är slut står lika mellan ekipage i topplacering, ska vinnaren utses genom den snabbaste tiden.

18. Tidtagning

- Elektroniska tidtagare eller minst två stoppur ska användas på tävling. 30-sekunders-gränsen vid varje hinder ska mätas med ett separat stoppur.
- Det ska finnas en primär, och en sekundär timer för totaltiden.

19. Klädkod

- Traditionella westernkläder eller australiska stock-kläder krävs.
- Färgade jeans är tillåtna.
- Ryttare ska bära långärmad skjorta med krage utan knappar på kragen.
- Det är inte tillåtet att ha kläder med logotyper, annat än tillverkarens logotyp, om det inte är godkänt av EXCA:s kontor.
- Skjortan måste vara nedstoppad när ryttaren börjar tävlingen.
- Ryttare måste bära ridskor eller boots med klack. Gymnastiskor är inte tillåtet.
- Ryttare ska bära en westernhatt eller certifierad ridhjälm. Keps är inte tillåtet.
- Chaps och sporrar är valfritt.

20. EXCA-medlemmens förpliktelser

- Att vara medlem i EXCA är ett privilegium, inte en rättighet.
- EXCA:s styrelse kan besluta om disciplinära åtgärder eller sanktioner mot en medlem, domare eller klubb.
- Gott sportmannaskap är alltid obligatoriskt. Att visa dåligt sportmannaskap är grund för vite upp till 250 USD, suspendering eller indraget medlemskap. En tävlande kan inte utestängas från en tävling om de inte har agerat på ett sätt som anses skadligt för EXCA.
- Varje medlem är ansvarig för sin egen säkerhet och sin hästs säkerhet.
- Exempel på vad som kan anses som ett agerande som är skadligt för EXCA:
- Att vara hotfull eller bete sig aggressivt mot andra under eller efter tävling
- Att manipulera med en annan ryttares häst eller utrustning
- Att inte betala en skuld till EXCA eller EXCA-klubb
- Att tävla påverkad av icke receptbelagd medicin eller alkohol
- Arrangörer och funktionärer är strängeligen förbjudna att konsumera alkohol under tävling.
- Att utan tillåtelse använda EXCA:s logotyp eller material som är belagt med upphovsrättsskydd.
- Att inte anordna EXCA-sanktionerade tävlingar på det sätt som föreskrivs av EXCA.

21. Umgänge

- Ryttare får inte umgås kamratligt med funktionärer eller EXCA-personal under tävlingen eller utanför tävlingsbanan förrän hela tävlingen är slutförd.

22. Tävlingar som kvalificerar till World Points: Single (WPQ) eller Double Points (DWPQ)

- WPQ (Single points, enkla poäng) – administrationsavgift för enkla poäng för varje tävling
- DWPQ (Double points, dubbla poäng) – administrationsavgift för dubbla poäng för varje tävling
- Det får inte anordnas fler än två WPQ eller DWPQ-tävlingar på samma plats under en helg.

- En begränsning av antalet ryttare vid en tävling ska anslås 30 dagar före tävlingen på EXCA:s hemsida.
- En tävling där WPQ kan erhållas får inte hållas under samma helg som Regional Championships, inom samma region.
- Det ska vara maximalt 2 domare vid varje EXCA-tävling.
- När 2 domare används, ska domarnas poäng läggas ihop och sedan delas med 2 för att bestämma ekipagens poäng för den tävlingsrundan.
- Varje tävlande ska vara redo att rida när de ropas upp. Om den tävlande inte är redo att rida mellan 30 till 60 sekunder efter att den föregående ryttaren har lämnat tävlingsbanan, får hon/han diskvalificeras från den tävlingsrundan.

23. EXCA Cowboy Classic (Trippla poäng, en administrationsavgift)

- Varje nuvarande klubb som ingår i EXCA kan ansöka om att få anordna en EXCA Cowboy Classic-tävling.
- Den måste vara godkänd i förväg.
- Den måste äga rum i samband med annan större händelse, t.ex. utställning, uppvisning eller marknad.

24. EXCA State Championships (Dubbla poäng, en administrationsavgift)

- Datum och ort för State Championships ska vara godkända av EXCA.
- Varje stat får ha en State Championship-tävling.
- State Championships ska erbjuda alla 7 divisioner.
- Alla EXCA-medlemmar får tävla i State Championship.

25. EXCA Regional Championships (Trippla poäng, en administrationsavgift)

- Datum och ort för Regional Championships ska vara godkända av EXCA och får hållas när som helst under året före World Championship.
- Regional Championships ska erbjuda alla 7 divisioner.
- Alla EXCA-medlemmar får tävla i Regional Championship.
- Regional Championship ska vara en enskild tävling.
- Varje region får begränsa antalet tävlande på en "först till kvarn"-basis.
- En Regional Championship-tävling ska ha minst 1 Level 3-domare.
- EXCA kommer att utse "Top World Point earning Cowboy" och "-Cowgirl" i varje EXCA-region. Alla poäng som intjänats under innevarande säsong räknas för att bestämma varje divisions Regional Champion.
- En EXCA-medlem måste tävla i Regional Championships för att kunna vinna Regional Championships. En ansökan om dispens ska ges in till EXCA:s kontor för godkännande vid dödsfall i familjen.

26. EXCA International/Provincial Championship Series (fem gånger poängen, en administrationsavgift)

- Datum och ort för International/Provincial Championship ska vara godkända av EXCA.
- Varje land/provins får ha en International/Provincial Championship-tävling.
- International/Provincial Championship ska erbjuda alla 7 divisioner.

- Alla EXCA-medlemmar får tävla i International/Provincial Championship.
- International/Provincial Championship ska vara en enskild tävling.

27. EXCA World Championship

- Datum och ort för EXCA World Championship ska bestämmas av EXCA:s kontor.
- Kvalificering för att delta i EXCA World Championship kräver att ekipaget måste vara rankat i de övre 60 % i sin division i National Point-position.
- En häst får ersättas av en annan endast om det finns ett skriftligt intyg från en veterinär att hästen inte kan tävla något mer på hela tävlingssäsongen. Hästen som den byts ut mot får inte ha vunnit en Divisionstitel i EXCA World Championship under de senaste 3 åren.

28. Hästar

- Hästarna som deltar i EXCA-tävlingar får vara av vilken ras som helst.
- Det finns inga restriktioner beträffande ålder eller kön, om det inte anges för en specifik tävling, i vilket fall åldersrestriktion kan gälla. Alla tävlingar med åldersrestriktion måste godkännas av EXCA.
- Det ska vara veterinärundersökning efter varje klass av en licensierad veterinär på alla EXCA-tävlingar.
- Det ska vara veterinärundersökning efter varje klass av en licensierad veterinär på Regional Championships och World Championships.
- *Tillägg av styrelsen i Sweden EXCA Racers: Vid tävlingar i Sverige sker veterinärbesiktning i enlighet med svenska djurskyddslagar och -regler.*

29. Hästens välfärd

- Alla hästar ska behandlas med värdighet och respekt.
- Varje handling eller behandling som bedöms vara grym, hänsynslös eller inhuman leder till omedelbar diskvalificering från den EXCA-sanktionerade tävlingen.
- Sådan diskvalifikation ska rapporteras till tävlingsledningen. Tävlingsledningen ska rapportera incidenten till EXCA:s kontor inom 3 arbetsdagar efter EXCA-tävlingen. EXCA:s styrelse kommer att gå igenom händelsen i detalj och har befogenhet att vidta de ytterligare disciplinära åtgärder som anses nödvändiga.

30. Hälsa

- EXCA:s domare och veterinärer har skyldighet, ansvar och befogenhet att diskvalificera varje häst som uppenbarligen är halt.
Hälta konstateras om:
 - A. Hästen visar konsekvent hälta i trav.
 - B. Hästen rör sig nickande, ryckigt och med ett kortat steg.
 - C. Hästen bär minimalt med vikt när den rör sig eller står stilla.

31. Försäkring

- Fastighetsägaren som står värd för evenemanget täcks av EXCA:s publik-försäkring.

- Fastighetsägaren som står värd för evenemanget eller dennes utsedda företrädare måste vara medlem i EXCA.
- Om fastighetsägaren som står värd för evenemanget behöver ett försäkringsbevis ska fastighetsägaren begära in det genom att beställa det via EXCA:s hemsida; www.extremecowboyassociation.com. Försäkringsbeviset bör beställas minst 14 dagar före tävlingen.
- Fastighetsägaren som står värd för evenemanget eller dennes utsedda företrädare ska betala de avgifter som förknippas med erhållandet av försäkringsbeviset.

32. Medlemsavgifter

En individuell medlemsavgift för att gå med i EXCA ska utformas enligt följande:

- 650 USD för livstids medlemskap. Ett livstids medlemskap inkluderar också en EXCA Lifetime-buckla. En nuvarande medlem kan konvertera sitt medlemskap till livstids medlemskap för 575 USD.
- 65 USD per år för ett individuellt medlemskap i divisionerna Novice, Intermediate, Non-Pro, Pro, Futurity och Ride Smart.
- 45 USD per år för Youth och Young Gun-medlemskapen.
- 105 USD per år för ett familjemedlemskap.
- EXCA-medlemskap genom en klubb: Medlemmar kan gå med i EXCA genom sin lokala klubb. De måste då betala klubben direkt (med en rabatt om 10 USD för individuellt eller familjemedlemskap) och klubben måste lämna in medlemmens ansökan och betalning till EXCA. Klubben som lämnat in flest medlemmar vid slutet av tävlingsåret kommer att få ett pris och ett erkännande av EXCA.
- 35 USD för ett Greenhorn-medlemskap för att tävla på EXCA-sanktionerade tävlingar under en period om 30 dagar. När de 30 dagarna gått ut, måste Greenhorn-medlemmen betala de ytterligare 30 USD för en individuell medlemsavgift för att tävla på en EXCA-sanktionerad tävling. Inga undantag.
- 25 USD för ett delmedlemskap. Delmedlemmar får inte tävla på en EXCA-sanktionerad tävling.
- En "klubb" får vara en individuell EXCA-medlem i en grupp av EXCA-medlemmar som står värd för EXCA-sanktionerade tävlingar under året.
 - "Klubben" ska betala en årlig sanktionsavgift om 265 USD till EXCA
 - "Klubben" får stå värd för en eller flera EXCA-tävlingar under året.
- En administrationsavgift om 10 USD per tävlande vid varje EXCA-tävling. Den här avgiften ska skickas vidare till EXCA inom 5 arbetsdagar efter varje EXCA-tävling.

33. Ytterligare medlemskapförmåner

- Varje EXCA-medlem ska få ett EXCA medlemskort.
- Varje EXCA-medlem ska få "The Brave Horse", EXCA:s elektroniska nyhetsbrev med EXCA-nyheter, intervjuer med medlemmar och tävlande, intressanta reportage och "Horsemanship Tips & Tales" från EXCA:s grundare Craig Cameron.
- Medlemmar har rabatterade priser på varor som köps från EXCA Tack & Gift Shop som finns på EXCA:s hemsida.

EXCA:S GODKÄNDA HINDER

R=rate, svårighetsgrad, övers.anm.

Bågskytte (Archery Shoot) stillastående 3R, i skritt eller trav - 4R i galopp - 5R, 6R

- Ryttaren måste plocka upp pil (utan vass spets) och båge och skjuta på ett fast mål.
- Maximalt 2 pilar.
- Målet måste vara fäst mot en höbal, halmbal eller annan slags säkerhetsbarriär/pilfång.
- Ryttaren får tillfälle att bekanta sig med bågen när de går banan.
- Skjutningen ska ske mot mitten av banan, riktad från publik, domare, funktionär, medtävlare eller medhjälpare.
- Ryttarens kontrollförmåga och jämnhet bedöms.
- Poängavdrag görs för dålig träffsäkerhet, dålig koordination och/eller kontrollförlust över hästen.

Backning (Backing) - 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- I detta moment ska den tävlande backa rakt eller på ett anvisat mönster från en punkt till en annan.
- Backningen kan variera mellan 10 till 60 grader.
- Domarna vill se en flytande backning med rakhet där hästen är villig och har en bra samling.
- Poängavdrag görs om hästen inte är villig, ryttaren har hårda händer, hästen har huvudet upp och om raketten går förlorad.

Backning nedför (Backing - Downhill) - 3R, 4R, 5R, 6R

- I detta moment ska ryttaren backa i nedförsbacke eller i nedförslutning
- En flytande backning som är rak och följer det aktuella mönstret kommer få den högsta poängen.
- Domarna vill se rakhet, lös tygel, samling och en flytande backning.
- Att gå utanför mönstret eller banan ger poängavdrag.
- Poängavdrag kan göras för en häst som verkar ovillig eller går med huvudet högt.
- Ryttaren bör arbeta med mjuka händer och på lös tygel.

Backning uppför (Backing - Uphill) - 4R, 5R, 6R

- I detta moment ska ryttaren backa i uppförsbacke eller uppförslutning.
- En flytande backning som är rak och följer det aktuella mönstret kommer få den högsta poängen.
- Domarna vill se rakhet, lös tygel, samling och en flytande backning.
- Att gå utanför mönstret eller banan ger poängavdrag.
- Poängavdrag kan göras för en häst som verkar ovillig eller går med huvudet högt.
- Ryttaren bör arbeta med mjuka händer och på lös tygel.

Barbacka (Bareback) – endast Non-Pro och Pro

- Ryttaren sadlar av på anvisad plats på banan.
- Ryttaren sitter upp från marken eller med hjälp av en pall eller höbal.
- Ryttaren rider sedan till anvisad plats på banan. Gångarten kan vara skritt, trav eller galopp.
- Högsta poäng ges för en smidig uppsittning från marken och att ryttaren sedan håller en god balans och fart med kontroll på en lös tygel.
- Poängavdrag görs om ryttaren inte klarar av att sitta upp.
- Ytterligare poängavdrag görs för dålig balans, kontrollförlust, korta tyglar och låg fart.

Dubbla ryttare barbacka (Bareback Double Rider) – endast 6R

- Ryttaren sadlar av på anvisad plats på banan.
- Ryttaren sitter upp från marken eller med hjälp av en pall eller höbal.
- Ryttaren rider sedan till anvisad plats på banan och plockar upp ryttare nummer 2 (den dubbla ryttaren).
- Det bör finnas höbalar för den dubbla ryttaren att stå på för att svinga sig upp eller sitta upp bakom den första ryttaren.
- Högsta poäng ges för en smidig uppsittning från marken och att ryttaren sedan håller en god balans och fart med kontroll på en lös tygel. När ryttare nummer 2 suttit upp, ska ekipaget hålla sådan fart att ryttare nummer 2 kan hålla balansen tills det är dags att sitta av. Fart med kontroll ger högsta poäng.
- Poängavdrag görs om ryttaren inte klarar av att sitta upp.
- Ytterligare poängavdrag görs för dålig balans, kontrollförlust, korta tyglar och låg fart, oförmåga att bära ryttare nummer 2 och korta tyglar.

Hopp över tunna (Barrel Jumps) – 4R, 5R, 6R

- Det här är ett hopp hinder som är gjort av 50 gallon-tunnor (189,27 liter) som läggs horisontellt, sida vid sida på marken.
- Vanligtvis består det här hindret av 3-4 tunnor för att vara ett brett hopp hinder.
- Som för alla hopp hinder så ges höga poäng för villighet, raket, lösa tyglar och att hästen gör en tilltalande och atletisk anridning, hopp och landning.
- Man kan göra 3-4 hopp hinder efter varandra med 25-30 fot (7,62–9,14 meter) mellan hopp hindren.
- Högsta poäng ges för en rak, tveklös anridning mot tunnorna, att ryttaren håller god balans och position, att hästen gör hoppet centrerat med god eftergift och (händerna framåt) vid avsatsen och landningen. Ytterligare poäng ges om ryttaren håller korrekt antal steg/språng mellan flera hopp hinder, att hon/han alltså inte gör hoppet för korta eller för långa.
- Poängavdrag görs vid tvekan, skygning eller vägran, att inte vara centrerad över hopp hindret, dålig eftergift vid avsats eller landning, dålig balans och position och att inte hålla korrekt antal språng/steg mellan hopp hinder.

Vändningar mellan tunnor (Barrel Turns) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här är en utmaning där ryttaren rider runt 50 gallon-tunnor (220,24 liter) i ett traditionellt 3 klöver-mönster, 4 klöver-mönster eller i ett enkelt 8-mönster.

- Högsta poäng ges för tajta, flytande svängar, rätt galopp, galoppombyte, rakhet, fart och kontroll.
- Poängavdrag görs för vida, slarviga svängar, fel galopp, oförmåga att göra galoppombyte, avsaknad av rakhet, avsaknad av fart, dålig kontroll och felaktigt användande av tyglarna.

Leda hästen med ögonbindel (Blindfold and Lead Your Horse)– endast 6R Non-pro och Pro

- Ögonbindeln kan göras av en flughuva med en påsydd bit tyg så att hästens synfält täcks.
- Den tävlande ska belägga sin häst med ögonbindel på anvisad plats på banan och leda hästen anvisad sträcka över eller genom ett hinder.
- Domarna kommer att se om hästen låter sig ledas enkelt och utan tvekan.
- Hindret ska visa hästens förtroende för sin ledare.
- Hindret anses börja när ögonbindeln är på hästen.
- Högsta poäng ges till det ekipage som visar en atletisk avsittning, att hästen villigt accepterar ögonbindeln och villigt låter sig ledas till och/eller genom hindret.
- Poängavdrag görs för en klumpig och slarvig avsittning, om hästen tvekar eller är ovillig att ha ögonbindeln på sig eller om hästen tvekar eller är ovillig att ledas till eller genom hindret.

Märkning med krita (Branding-chalk)- 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

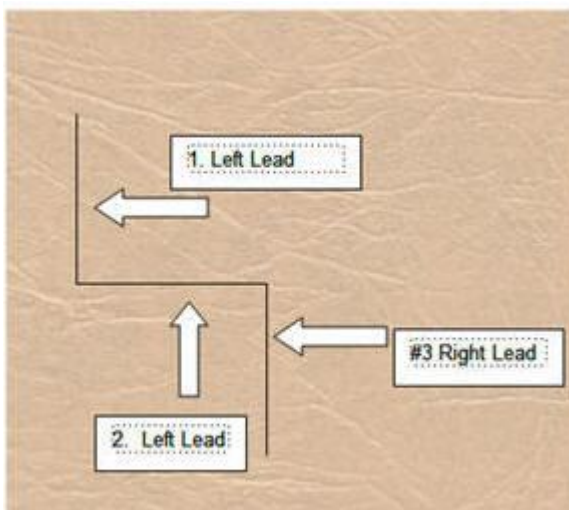
- Det här är en uppgift i Extreme Cowboy Challenge där den tävlande sitter av sin häst på anvisad plats, plockar upp ett märkningsjärn, doppar märkningsjärnet i krita och märker en uppbunden häst på en specifik del av kroppen, till exempel på bogen eller höften; stoppar tillbaka märkningsjärnet i krit-hinken, sitter upp och rider till nästa hinder.
- Ryttarna bedöms och får poäng för sin avsittning, hur de närmar sig hästen som ska märkas, hur de applicerar märket, hur väl deras häst står i ground tie, och hur de sitter upp igen.
- Höga poäng ges för en atletisk avsittning, att de närmar sig hästen som ska märkas på ett lugnt sätt, smidig applicering av märket, att ryttarens häst står stilla i ground tie och en smidig uppsittning och ivägridning.
- Poängavdrag görs för en dåligt koordinerad avsittning, att närma sig hästen som ska märkas på ett slarvigt sätt som kan skrämja den, slarvig applicering av märket, om ryttarens häst inte står stilla i ground tie och dåligt koordinerad uppsittning och ivägridning.

Bro (Bridge) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Bron får vara något upphöjd, men inte mer än 24 tum (60,96 cm) i höjd.
- Högsta poäng ges till det ekipage som korsar bron i ett säkert tempo, utan tvekan, och att hästen har en låg huvudställning och lös tygel.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, blir rädd, vägrar gå på bron eller inte korsar den i sin fulla längd. Ytterligare poäng dras av om ekipaget korsar bron i en osäker fart, om hästens huvud är för högt och för hårda händer.

Brutet hopp (Broken Jump) - 4R, 5R, 6R

- Det här hindret konstrueras genom en serie om 3 hopp hinder som hör ihop, där 2 av hopp hindren sätts vertikalt och det tredje horisontellt. Se bild:



- Det här hindret kan ridas an antingen i vänster eller höger galopp och det ska säkerställas att det blir minst 1 galoppombyte då ekipaget tar sig över de 3 hindren.
- Poäng ges för anridning och avslut i korrekt galopp på lös tygel, att varje hopp görs rent och att galoppombyte görs när så krävs.
- Poäng dras av för anridning och avslut i fel galopp, att inte göra hoppen rent och att ha korta tyglar.

Lyfta föremål (Cache Hoist) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här hindret är konstruerat genom att ett rep är knutet runt ett föremål som ska lyftas från marken. Det simulerar att lyfta matsäck eller tillhörigheter från marken vid en campingplats.
- Hästen närmar sig hissen/repet och ryttaren sträcker sig efter repet och börjar backa eller sidepassa från föremålet som repet är knutet runt, och lyfter därmed föremålet från marken. Repet kan knytas så att föremålet lämnas hängande i luften eller så kan det hissas ned till marken igen.

Bära sadelväsor (Carry Saddlebags)– 3R, 4R, 5R

- Ekipaget rider till anvisad plats på banan för att plocka upp sadelväskorna. Sadelväskorna bör ha lösa föremål i sig, till exempel burkar med något i som skapar ljud.
- Ryttaren bär sedan sadelväskorna till en anvisad avlämningsplats.
- Högsta poäng ges för en smidig, tveklös anridning till att plocka upp väskorna, samt ett bra stopp på hästens bakdel, en smidig balanserad ritt på lös tygel till avlämningsplatsen, ett bra stopp på avlämningsplatsen och att väskorna placeras på anvisad plats.
- Poäng dras av om hästen tvärstannar, blir rädd eller tvekar när ekipaget närmar sig sadelväskorna, ett tvärt stopp på frambdelen, eller skygga för sadelväskorna. Poäng dras också av för korta tyglar, en obalanserad ritt och ett tvärt stopp när ekipaget närmar sig avlämningsplatsen.

Volter, stora och små, sakta och snabbt (Circles Big and Small – Slow and Fast) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här är ett prov där ryttaren ska rida anvisade volter perfekt, först i lågt tempo, sedan i högt tempo.

- Hästen ska sätta av i, och hålla korrekt galopp.
- Ryttaren kan avkrävas att byta tempo när som helst i mönstret.
- Man kan välja på att ryttaren ska vända på mitten av volten för att byta riktning genom att be hästen byta galopp, antingen flygande galoppombyte eller enkelt galoppombyte.
- Flygande galoppombyte ger högre poäng än enkelt galoppombyte (ett enkelt galoppombyte är när hästen bryter av till trav för att byta galopp).
- Poängavdrag görs om tempot inte ändras där det krävs, byte av gångart, att hästen går med högt huvud, korta tyglar och om ryttaren lutar inåt i volten.

Klättra upp i väderkvarn och ringa i klocka (Climb Windmill) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren sitter av vid väderkvarnen, eller liknande objekt såsom en stega lutad mot en lada på ett säkert sätt, och får antingen ställa sin häst i ground tie eller binda hästen i ett lämpligt objekt.
- Ryttaren klättrar sedan upp i stegen/väderkvarnen och ringer i klockan. Ryttaren kommer ner för stegen och sitter upp på hästen och rider vidare till nästa hinder.
- Högre poäng ges för ett smidigt stopp vid väderkvarnen, att klättra upp och ned för stegen på ett atletiskt och koordinerat sätt, att hästen står still i ground tie eller står stilla om den är uppbunden, och att ryttaren sitter upp smidigt igen för att rida till nästa hinder.

Sortera kor (Cow Sort) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Ekipaget måste sortera ut en numrerad ko eller en ko av en viss färg från hjorden.
- Beroende på hur fållan ser ut, kan det krävas att ryttaren öppnar och stänger grinden när hon/han rider in i och ut ur fållan. Fållan kan vara enkel eller dubbel med en andra grind inuti.
- Högsta poäng ges till den ryttare som öppnar och stänger grinden på ett smidigt sätt (om det krävs att grind ska öppnas och stängas), som går in i hjorden på ett lugnt, kontrollerat sätt, sorterar ut den anvisade kon inom den tid som angivits och som öppnar och stänger utgångsgrinden på ett smidigt sätt.
- Poäng dras av om ryttaren inte förmår öppna grinden eller öppnar den på ett klumpigt sätt (om det krävs att grind ska öppnas och stängas), att gå in i hjorden på ett snabbt, omilt sätt, att STÖRA HJORDEN, att inte sortera ut anvisad ko inom den angivna tiden och om ryttaren inte förmår att öppna och stänga utgångsgrinden på ett smidigt sätt.

Draperi (Cowboy Curtain) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren måste vara uppsutten
- Draperiet får vara konstruerat av rep eller plastband och ska vara 7-10 fot (2,13–3,04 meter) brett och högt nog för en säker passage.
- Högsta poäng ges för en tveklös anridning mot hindret, galopp genom hindret med god balans på lös tygel och att rida smidigt mot nästa hinder.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar eller tvekar vid anridningen, om den hoppar eller skuttar genom hindret, dålig balans, dålig kontroll och korta tyglar.

Rida i eker- eller blommönster (Daisy Chain) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Hindret ska konstrueras genom att 5 pole bending-pinnar eller 5 koner används. 4 av pinnarna/konerna placeras på en fyrkant med 21-28 fot (6,40–8,53 meter) mellan varje hörn. En kon eller pinne ställs i centrum av fyrkanten och bildar ett nav. Navet ska också vara 21-28 fot (6,40–8,53 meter) från varje hörnpinne eller hörnkon.
- Ryttaren rider in i hindret genom att rida mot navet och rider runt navet i vänster galopp och närmar sig sedan en hörnpinne eller hörnkon genom att rida i ett 8-mönster vilket kräver att man byter till höger galopp, återvänder till navet, byter till vänster galopp och så vidare. Varje hörnkon eller hörnpinne räknas in i hindret.
- Alla svängar runt nav-konen eller nav-pinnen ska ridas i vänster galopp och alla svängar runt hörnkonerna eller hörnpinnarna ska ridas i höger galopp.
- Poäng ges om man rider i rätt galopp, flygande galoppombyten och lösa tyglar.
- Poängavdrag görs om man bryter av från galopp, rider i fel galopp, gör enkla galoppombyten och har korta tyglar.
- Se nedanstående diagram:



Plockepinn (Dead Fall) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Hindret plockepinn representerar tuff terräng som kan påträffas i skogen eller på en ranch, och är pinnar, stockar, grenar, stubbar eller andra lösa föremål från naturen.
- Hindret ska vara minst 15 fot (4,57 meter) och inte längre än 120 fot (36,57 meter) långt.
- Beroende på hur tätt plockepinnet är uppbyggt, får ryttaren korsa hindret i trav eller skritt.
- Högsta poäng ges till en häst som är säker på foten, går med lågt huvud och korsar hindret på ett säkert sätt.
- Poängavdrag görs för dumdristig fart, om hästen snubblar, går med högt huvud och dålig kontroll.

Vända in mot staketet (Doubling (turning) into the Fence) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Detta är en uppvisningsmanöver där hästen ska vända in mot staketet mellan två markeringar på staketet som är ungefär 60 fot (18,28 meter) isär.
- Manövern kan bestå av mellan 2 och 5 svängar.
- Till skillnad från en roll back är det här en förflyttande sväng, liknande när man vänder en ko mot staketet i grenen Working Cow Horse.
- Hästen och ryttaren bedöms utefter sin lätthet, smidighet och villighet.
- Hästen bör vända, pivotera och driva från bakdelen.
- Vid galopp bör hästen byta galopp i varje vändning.

- Högsta poäng ges för en smidig vändning mot staketet, en kraftfull, atletisk pivotering och att hästen driver från bakdelen när de rider mot nästa vändning eller nästa hinder. Den här manövern ska ridas med lösa tyglar. Högsta poäng ges till ett ekipage som jobbar i galopp.
- Poängavdrag görs för klumpiga, ovarsamma vändningar in mot staketet, för slarvig eller dåligt koordinerad pivotering, att hästen inte driver från bakdelen och för korta tyglar.

Rida med flagga (Flag Race) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren plockar upp en mindre handhållen flagga som står i en hink med sand i en 55 gallon-tunna (242,27 liter) och tar med sig flaggan till nästa tunna och sätter ner flaggan i en hink med sand i den tunnan.
- Högsta poäng ges till det ekipage som närmar sig flaggan på ett smidigt sätt och kan plocka upp flaggan utan att hästen stannar; som bär flaggan till nästa tunna med fart, balans och kontroll på lös tygel och som framgångsrikt sätter ner flaggan i sandhinken i tunnan.
- Poängavdrag görs för det ekipage som har svårt att närma sig flaggan på grund av dålig kontroll, att hästen tvärstannar eller blir rädd, som inte kan plocka upp eller sätta ner flaggan på ett smidigt, atletiskt sätt, bristande balans, oförmåga att rida rakt, som har dålig fart och korta tyglar.

Bloss/fladder och rök (Flares and Smoke) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Blossen kan placeras på marken och ekipaget måste kunna rida förbi blossens rök.
- Högsta poäng ges för en lugn, smidig anridning och genomridning genom blossen/röken på lös tygel.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, skyggar eller tvekar i anridningen, dålig balans och korta tyglar.

Frivarv (Free Ride) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Free Ride är en spännande och viktig del av varje Extreme Cowboy Challenge.
- Free Ride kan göras till musik över ljudsystemet för extra spänning.
- I Free Ride har ryttaren möjlighet att tydligt visa fart med kontroll.
- Free Ride kan vara i början, mitten eller slutet av banan.
- Free Ride kan förläggas till runt banans omkrets, gå genom mitten av banan, runtom hindren, eller någon annan stans på banan.
- Free Ride kan innehålla hinder såsom hopp hinder, svänga runt tunnor eller vilket annat hinder som helst som inte saktar ner det här spännande inslaget i banan.
- Höga poäng ges för mjuka händer, lösa tyglar, fart och kontroll.
- Poängavdrag görs för bristande rakhet, korta tyglar, dålig fart och dålig kontroll.

Parkera hästen (Ground Tie) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ground tie kan göras på flera sätt; Sitta av och lämna hasten och gå en anvisad sträcka från hasten, eller gå i en cirkel uppritad med krita, där hästen står kvar i cirkeln.
- Höga poäng ges för en smidig, atletisk avsittning, att gå iväg från hästen på ett lugnt sätt där hästen lugnt står kvar utan att röra sig eller gå iväg; att åter närma sig hästen och sitta upp på ett smidigt sätt och att hästen står lugnt vid uppsittning.

- Poängavdrag görs för en slarvig, jäktad avsittning, att hastigt gå iväg från eller runt hästen, om hästen rör sig eller går iväg, att åter närma sig hästen på ett hastigt sätt, slarvig eller klumpig uppsittning eller om hästen inte står stilla vid uppsittning.

Bära hö (Hay Carry) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Bära hö består av två koner som är placerade på marken ungefär 10 fot (3,04 meter) isär. 3 eller 4 höbalar är staplade bredvid en av konerna. Målet med det här hindret är att sitta av och ställa hästen i ground tie medans du flyttar höbalarna till den andra konen på ett prydligt sätt.
- Högsta poäng ges om hästen lugnt står kvar i ground tie utan att röra sig när du flyttar och staplar höbalarna.
- Poängavdrag görs om hästen inte står stilla i ground tie och för oförmåga att flytta eller stapla höet prydligt.

Hö-labyrint (Hay Maze) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här hindret konstrueras med höbalar om det finns. Om rundbalar inte finns, får fyrkantiga balar användas. Balarna ska simulera en tunnel eller en vindlande stig som ekipaget ska ta sig igenom.
- Beroende på vilken division ekipaget tävlar i, kan gångarten vara skritt, trav eller galopp.
- Högsta poäng ges för en smidig, balanserad ritt genom labyrinten i galopp på lös tygel.
- Poängavdrag görs för bristande balans eller kontroll, korta tyglar, långsamt tempo, eller oförmåga att ta sig igenom labyrinten.

Hö-ring (Hay Ring)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Ringen måste vara en foderring för tjurar vilket betyder minst 6 fot (1,82 meter).
- Ryttaren måste rida upprätt genom ringen.
- 2 eller 3 ringar får användas för att skapa ett längre, tunnel-liket hinder.
- Ringarna ska ha jord på "golvet" av ringen för att säkerställa att hästen får bra fotfäste.
- Ringarna ska förankras på varje sida så att de inte rullar eller flyttar på sig.
- Högsta poäng ges till det ekipage som närmar sig ringen utan att sakta ner, tvärstanna eller skygga, och som går igenom ringen på ett smidigt och avslappnat sätt med lösa tyglar.
- Poängavdrag görs om ekipaget stannar eller saktar ner när de närmar sig ringen, om hästen tvärstannar, skyggar eller vägrar gå igenom ringen, för bristande balans, bristande kontroll och korta tyglar.

Nyckelhål (Key Hole) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Sätt fyra koner för att forma en fyrkant eller använd krita för att göra en nyckelhålsform. Fyrkanten eller nyckelhålet bör vara stort nog för att hästen ska kunna gå in i fyrkanten med fart, stanna och göra en snygg rollback för att gå ut ur fyrkanten och vidare till nästa hinder.
- Höga poäng ges för att rida in i nyckelhålet på ett smidigt sätt, ett smidigt stopp med lösa tyglar och en bra rollback på bakdelen.
- Poängavdrag görs för att rida in i nyckelhålet för sakta, ha korta tyglar, ett ovarsamt stopp eller slarvig eller dålig rollback.

Leda över vattenhinder (Lead Across a Water Obstacle)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren måste sitta av och leda sin häst genom vattnet.
- Vattnet som hästen ska ledas igenom måste gå upp till magen på hästen.
- Högsta poäng ges för en häst som villigt följer ryttaren ned i vattnet och leds genom vattnet på en lös tygel eller ledrep, om ryttaren väljer att inte leda hästen i tygeln. Ytterligare högre poäng ges till en ryttare om den håller balansen och ett jämnt tempo och går ur vattnet smidigt.
- Poängavdrag görs om hästen vägrar eller tvärstannar och inte låter sig ledas genom vattnet. Ytterligare avdrag görs för korta tyglar eller ledrep, om ryttaren tappar balansen och/eller drar i hästen i vattnet eller som har svårighet att gå ur vattnet.

Leda hästen (Leading Horse – from ground) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Led hästen i skritt, trav eller galopp från punkt A till punkt B såsom anvisats på banan.
- Att leda hästen med löst ledrep (mycket slack) ger högre poäng än om du måste dra hästen med dig.
- Hästen ska hålla samma tempo som ledaren, med sitt huvud vid ledarens skuldra, med löst ledrep.

Gå över stockar (Log Crossing) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Ett naturligt hinder som är gjort av stockar eller bommar av olika storlekar, längder och höjder. Höjd på stocken i Novice-klass max 12 tum (30,48 cm).
- Exempel: 4 stockar, 30 tum (76,20 cm) isär som ryttaren rider över efter varandra.
- Högsta poäng ges till den ryttare som rider/hoppar med lös tygel, korsar centrum på stockarna på en rak linje med full kontroll.
- Detta kan göras i skritt, trav eller galopp, där en kontrollerad långsam galopp (lope) ger högsta poäng.
- Poängavdrag görs för vägran, om hästen undviker hindret, ”dyker” in i hindret, slår i hindret, korta tyglar och om ryttaren studsar eller ramlar av.

Dra stock (Log Pull) - 3R, 4R, 5R, 6R

- Repet ska vara ordentligt fäst vid stocken.
- Repet och stocken ska placeras på samma sätt och ställe för varje ryttare.
- Medellängden för sträckan som stocken ska dras bör vara 30 fot (9,14 meter).
- Ryttaren tar repet och slår en dally och drar stocken, eller drar stocken för hand.
- Stocken kan vara tung eller lätt.
- Högsta poäng ges för en häst som inte skyggar, går rakt, har bra takt, lösa tyglar och om stocken inte rör hästens bakben.
- Poängavdrag görs om hästen skyggar, går snett, avsaknad av takt, korta tyglar och om stocken rör vid hästens bakben.

Postlåda (Mail Box)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren ska öppna och stänga postlådan från hästryggen.

- Ett annat alternativ är att öppna brevlådan, ta "posten", stänga brevlådan och bära "posten" till en anvisad avlämningsplats.
- Hästen ska stå lugnt i en perfekt position så att ryttaren kan komma åt postlådan.
- För ytterligare poäng kan ryttaren sidepassa till brevlådan och göra en rollback när de lämnar brevlådan.
- Poängavdrag görs om hästen inte står lugnt när ryttaren ska komma åt brevlådan, om ryttaren inte kan stänga brevlådan, att lämna platsen på ett slarvigt sätt eller göra en slarvig rollback eller dålig kontroll.

Puckelpist (Moguls) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Puckelpisten kan göras av jord eller sand.
- Pucklarna kan ha olika svårighetsgrad, olika storlek och höjd.
- Ryttaren måste rida hästen över varje puckerl.
- Högsta poäng ges till den ryttare som håller hästen i ett jämnt tempo, centrerad över pucklarna med lösa tyglar och i full kontroll.
- Poängavdrag görs för bristande bjudning/framåtrörelse, gå snett eller i sidled över puckeln, dålig kontroll, dålig balans och/eller korta tyglar.

Flytta golfboll från en kon till en annan (Move Golf Ball from one cone to another cone)– 2R, 3R 4R, 5R, 6R

- En golfboll placeras på toppen av en kon.
- Konerna har olika storlek och höjd beroende på svårighetsgrad.
- Ju lägre konen är, desto lägre ned måste ryttaren böja sig, alltså är det en svårare uppgift.
- Koner för Young Guns bör vara höga.
- När du sitter på hästen, böj dig ner och plocka upp golfbollen.
- Rid till den andra konen och böj dig ner och lägg golfbollen på den andra konen.
- Högsta poäng ges för en ryttare som böjer sig atletiskt ner och att hästen står helt stilla, sedan plockar upp golfbollen från den första konen och lägger ner den på den andra konen.
- Poängavdrag görs för en ryttare som böjer sig ner med dålig koordination, om man inte kan plocka upp golfbollen, inte kan lägga ner golfbollen på den andra konen eller om man tappar bollen.

Smal bro (Narrow Bridge)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- En smal bro ska inte vara mer än 24 tum (60,96 centimeter) bred och 15-20 fot (4,57–6,09 meter) lång.
- Bron kan vara något upphöjd, men inte mer än 24 tum (60,96 centimeter) hög.
- Högsta poäng ges till ett ekipage som korsar bron i en säker fart, utan tvekan, att hästen går med lågt huvud och med lösa tyglar.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, skyggar, vägrar gå över bron, eller inte går över hela bron. Ytterligare poängavdrag görs om ekipaget korsar bron i en osäker fart, om hästens huvud är för högt och om ryttaren har hårda händer.

Öppna och stänga grind (repgrind eller vanlig grind) (Open and Close Gate, rope gate or regular gate)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren bedöms på sin anridning, att öppna och stänga grinden utan att slå i grinden eller grindstolpen på ett smidigt, kontrollerat sätt.
- Högre poäng ges om ryttarens hand inte lämnar grinden under öppning och stängning.
- Ryttaren ska haka av och haka på regeln såsom domaren anvisar för detta hinder.
- Poängavdrag görs för tvekan vid anridning, om ryttarens hand lämnar grinden eller om ryttaren inte kan öppna eller stänga grinden.

Dra pall (kontrollerat) (Pallet Pull, controlled) – 4R, 5R, 6R

- Det här är en utmaning för att visa full kontroll över hästen.
- Exempel: en 3x4-fots pall (91,44x121,92 cm) lastas med ungefär 350 pund (158,75 kilo) småbalshö. En 5 gallon-hink (22,02 liter) ställs på hölasset.
- Ett rep knyts till mitten av pallen i bra drag-position.
- Ryttaren ska sedan dra den lastade pallen den anvisade sträckan, 15-20 fot (4,57–6,09 meter).
- Högsta poäng ges till den ryttare som kan dra pallen smidigt, rakt och enkelt utan att spilla ut vattnet.
- Poängavdrag görs för dålig kontroll och om man spiller ut vattnet.

Lyfta hovar (Pick Up Horses Feet) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Den här uppgiften utförs på banan på en anvisad plats där den tävlande stannar, sitter av och ska lyfta 1, 2, 3 eller alla 4 hovar.
- Tävländan sitter upp och rider sedan vidare mot nästa hinder.
- Ryttarna bedöms på hur de stannar, sitter av, hur de hanterar hovarna och hur väl deras hästar står genom proceduren och uppsittningen.
- Högsta poäng ges för ett smidigt stopp och en atletisk avsittning, att hästen står stilla och låter ryttaren lyfta hovarna med väldigt liten ansträngning, att ryttaren lyfter hovarna på ett lämpligt sätt, en smidig uppsittning och ivägridning.
- Poängavdrag görs för ett ovarsamt stopp, slarvig avsittning, om hästen rör sig för att undvika att hovarna lyfts upp, om ryttaren har svårt eller inte kan lyfta hovarna, en slarvig uppsittning och ivägridning.

Kägelhjul (Pin Wheel) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Detta hinder byggs av en kon och 4 bommar som är minst 12 fot (3,65 meter) långa. Konen används som hindrets nav som varje bom utgår ifrån och formar en cirkel med 4 lika delar.
- Ryttaren manövrerar hindret genom att rida i en cirkel runt konan, över varje bom.
- Poäng ges för att rida hindret i galopp, i korrekt galopp, rida rent över bommarna på lös tygel.
- Poängavdrag görs vid skritt och trav, att rida i fel galopp, att inte rida rent över bommarna och ha korta tyglar.

Pistolskytte på ballonger (beridet skytte med svartkrut, blanka skott) (Pistol-Shoot Balloons, black powder mounted shooting blanks)– 4R, 5R, 6R

Gevärsskytte på ballonger (beridet skytte med svartkrut, blanka skott)(Rifle-Shoot Balloons, black powder mounted shooting blanks) – 5R, 6R

- En funktionär räcker pistolen till ryttaren, eller så plockar ryttaren upp pistolen från en säker, fast plats.
- Ryttaren återlämnar pistolen till funktionären, eller till den fasta platsen när de har gjort klart hindret.
- Ryttaren får chans att bekanta sig med pistolen vid bängenomgången.
- Ryttaren ska skjuta mellan 1 och 3 ballonger i ett rakt eller triangulärt mönster.
- Skyttet ska alltid ske mot centrum av banan, i riktning från publik, domare, funktionärer m.fl.
- Högsta poäng ges till det ekipage som jobbar smidigt utan att hästen skyggar och som träffar alla ballonger.
- Poängavdrag görs om hästen skyggar för skotten och om ballongerna inte går sönder.
- Om pistolen feltänder eller klickar, ska inga poäng dras av.

Svänga bom på tunna (Pivot Pole Swing) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Material som behövs: en plastbom som är 10 eller 12 fot (3,04–3,65 meter) lång och 2 eller 3 tunnor.
- Bommen ligger över 2 tunnor som står 8-10 fot (2,43–3,04 meter) isär.
- Ryttaren ska plocka upp bommen i ena änden och skritta eller sidepassa runt den andra tunnan, medan den andra ändan av bommen ligger kvar på den andra tunnan.

Handhäst (Pony or Lead a Second Horse)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren plockar upp en andra häst från en funktionär, eller binder upp den från en fast plats.
- Detta utbyte ska ske på samma sätt för alla ryttare.
- Om handhästen behöver bytas ut, ska utbyteshästen vara av samma kaliber och temperament.
- Ryttaren bedöms på hur hon/han hanterar och leder handhästen.
- Ryttaren kan behöva leda handhästen genom förutbestämda hinder såsom över stockar, nedför raviner eller genom vatten.
- Högsta poäng ges till den ryttare som hanterar uppgiften på ett smidigt och konsekvent sätt.
- Poängen blir lägre om handhästen kommer lös, om ryttarens häst sparkar mot handhästen eller om handhästen hanteras ovarsamt.

Sätta på benskydd och rida vidare (Put on Easy Boots and Then Ride)– 3R, 4R, 5R, 6R

- I den här uppgiften ska ryttaren stanna på anvisad plats på banan, sitta av och sätta på ett par benskydd på hästens framben och rider vidare till anvisad plats där benskydden tas av.
- Högsta poäng ges för en smidig avsittning, att hästen står stilla när benskydden sätts på frambenen, en smidig uppsittning och ivägridning till nästa hinder.

- Poängavdrag görs för en dåligt koordinerad avsittning, om hästen rör sig när benskydden sätts på frambenen, och för en klumpig uppsittning och ivägridning, samt om hästen inte accepterar att ha benskydden på sig under rid-delen.

Rida ned i ravin (djup eller grund) (Ravine Ride, deep or shallow) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Ett bra hinder där häst och ryttare sätts på prov i en naturlig eller konstruerad ravin eller klyfta.
- Ravinen kan vara djup eller grund, kort eller lång.
- Ingång och utgång kan vara utmanande men måste gå att ta sig igenom.
- Ravinen kan ha buskar, lösa föremål, stockar eller vatten i, beroende på i vilken division ryttarna tävlar.
- Ryttarna bedöms utefter sin positionering, hästens villighet, lösa tyglar, smidighet och hur medvetna de är om sina hovar.
- Poängavdrag görs för bristande kontroll och för oförmåga att ta sig igenom hela ravinen.

Rida på rak linje (Ride a Straight Line) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- I denna utmaning ska ryttaren rida på en rak linje, ju längre dess bättre.
- Den raka linjen kan vara markerad eller ommarkerad. Ryttaren ska rida på en rak linje i galopp till en anvisad plats såsom en tunna, vända runt tunnan och sedan rida tillbaka på den raka linjen.
- Högsta poäng ges om man rider i galopp, utan att byta gångart, på en absolut rak linje, att hästen är rak från nacke till svans, lösa tyglar, en smidig vändning och att häst och ryttare har ett bra samspel och är som en enhet.
- Poängavdrag görs om man inte rider i galopp, byter gångart, att inte rida på en rak linje, korta tyglar och bristande samspel mellan häst och ryttare.

Rida igenom rundbalar (Ride Through Round Bales)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- I detta moment sätts stora rundbalar upp så att det bildas en smal stig bildas mellan dem, som kan vara rak eller svängd, som ryttaren ska ta sig igenom.
- Detta hinder kan vara långt eller kort beroende på hur många rundbalar som finns att tillgå.
- Högsta poäng ges för en ren, smidig och tveklös ingång mellan balarna, och en smidig och snabb ritt genom dem, med lösa tyglar och en villig attityd.
- Poängavdrag görs om hästen tvekar eller skyggar för att gå in mellan balarna, tvekar eller skyggar under ritten, om ekipaget inte tar sig igenom hindret i ett konsekvent tempo med villig attityd och på lös tygel.

Vägskyltar och/eller blinkande lampor (Road Flashers and/or Road Signs)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här hindret är gjort för att visa hästens tillit till ryttaren genom att gå förbi eller igenom de blinkande lamporna.
- Lamporna kan ställas upp i filer som ryttaren ska rida igenom eller förbi.
- Lamporna kan vara i marknivå eller i nivå med ryttaren.
- Hög poäng ges till det ekipage som går igenom utan tvekan och som visar en villig och modig häst.

- Poängavdrag görs om hästen tvekar och inte är villig att närma sig eller gå igenom hindret, om ryttaren har dålig balans, dålig kontroll och korta tyglar.

Rollback (Roll backs)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Rollbacken ska göras i galopp.
- Domarna vill se ett stopp och en 180-graders vändning på bakdelen mot det håll ryttaren kom från.
- Första steget i galoppen efter rollbacken ska vara i den nya eller korrekta galoppen.
- Poängavdrag görs om hästen stannar på frambdelen, att dra i hästen för att stanna, högt huvud, vända på frambdelen, trava iväg eller inte göra något galoppombyte i motsatt riktning.
- Högsta poäng ges för ett smidigt slide stop på bakdelen med en pivotering på bakdelen under vändningen till motsatt håll. Första steget i galoppen ska vara rätt galopp.
- Det ska vara 3-5 rollbacks för att utföra den här manövern.

Kasta lasso på boskap (kor eller hästar) (Rope Livestock, cattle or horses) – 4R, 5R, 6R

- Boskapen ska hållas, hanteras och arbetas i en säker fålla.
- Vatten och foder ska hållas tillgängligt för boskapen.
- Den tävlande bedöms på hur den rider in i fållan, eller så kan en funktionär släppa in tävlanden i fållan.
- När tävlanden går in i fållan får hon/han reda på vilket djur som ska fångas.
- Repet ska ha en breakaway honda, om inte annat har bestämts. Banan tillhandahålla ett rep, eller så kan ryttaren använda sitt eget rep, om det har en breakaway honda, om det inte bestämts att det inte är nödvändigt.
- Tävlanden får lov att kasta två gånger. Om hon/han missar det andra kastet måste hon/han rida vidare till nästa hinder. Om 30-sekunders visslan blåses före det andra kastet måste hon/han rida vidare till nästa hinder.
- Högsta poäng ges för en lugn hantering av hästen och boskapen och för professionella kast.
- Poängavdrag görs för ovarsam hantering av hästen, boskapen och om man inte träffar.
- *Tillägg av styrelsen i Sweden EXCA Racers: Vid tävlingar i Sverige kan en dummy komma att användas istället för levande djur.*

Serpentin genom ett mönster (byggd av grindpaneler, koner, bommar eller annat föremål som skapar en S-form eller ett ormliknande mönster) (Serpentine Through a Pattern) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Serpentina kan byggas på flera olika sätt som kräver att ekipaget hela tiden får byta riktning och göra galoppombyten om de rider i galopp.
- Högsta poäng ges för god balans, god kontroll, korrekta galoppombyten och lös tygel.
- Poängavdrag görs om man byter gångart, dåliga galoppombyten, dålig balans, dålig kontroll och kort tygel.

Sidepass (sidvärtsrörelse över stockar, bommar eller paneler) (Sidepass) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- I det här hindret ska ryttaren göra sidepass över paneler, stockar eller andra objekt.
- Stockar av olika diameter kan användas i ett rakt eller vinklat mönster.
- Exempel: 2 st.10 fots-bommar (3,04 meter) placeras i 90 graders vinkel.
- Ryttaren ska sidepassa över objektet med hästens framben på ena sidan och bakbenen på andra sidan. Ryttaren ska hålla denna position även i 90-graderssvängen.
- Höga poäng ges till den ryttare som håller takt, rakhet och korrekthet.
- Poängavdrag görs om hästen kliver över stocken, bristande rakhet, bristande takt och en dålig sidepass.

Bära regnrock eller presenning (Slicker or Tarp Carry)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Ryttaren tar emot en regnrock eller presenning av en funktionär eller plockar upp den från en fast plats, och har på sig regnrocken eller bär presenningen och lägger av den på en anvisad plats.
- Högsta poäng ges till den ryttare som hanterar regnrocken eller presenningen helt utan att hästen skyggar eller blir rädd, och som rider mellan punkt A och punkt B med fart och kontroll.
- Poängavdrag görs om ryttaren tappar objektet eller om hästen skyggar för objektet.

Trä ringar på lans (Spearing Stationary Rings) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- I den här utmaningen ska ryttaren trä en lans (t.ex. ett kvastskaft) igenom en fast ring gjord av 4-tums (10,16 cm) PVC-rör från en häst i rörelse.
- Ringarna av 4-tums (10,16 cm) PVC-rör ska placeras vertikalt på en bit- tums PVC-rör vilket i sin tur är fastsatt på en 6-fots (1,82 meter) trästople som är fast förankrad i marken.
- Det bör vara 3 ringar på rad, som ska vara 20 till 50 tum (50,80-127,00 cm) isär.
- Ryttaren ska plocka upp lansen (kvastskaftet) ur en tunna och sedan försöka trä de 3 ringarna på lansen. Om ryttaren missar eller tappar en ring måste de rida till nästa ring.
- Ryttaren rider till en avlämningsplats och ställer lansen och ringarna i en tunna, och rider sedan vidare till nästa hinder.
- Högsta poäng ges till den ryttare som plockar upp lansen, rider i ett gott tempo och fångar och lämnar alla 3 ringar i avlämningstunnan.
- Poängavdrag görs för den ryttare som missar eller tappar en eller flera ringar eller lansen, och som saknar smidighet och kontroll.

Spin (Spin)– 3R, 4R, 5R

- Detta är ett uppvisningsmoment där ryttaren rider till en anvisad plats eller spin-box som kan göras med bommar eller stockar. Rutan ska vara ungefär 12 fot (3,65 meter) i kvadrat.
- Ryttaren måste göra reining-spins i boxen. 4 spin till höger följt av 4 spin till vänster.
- Högsta poäng ges till det ekipage som visar jämna och snabba spins i varje varv där framdelen rör sig runt ett stationärt bakben. Spinnen ska inledas och avslutas med ryttarens ansikte åt samma håll.

- Poängavdrag görs om hästen hoppar runt och inte kan ha kvar bakdelen stationär eller som gör en dålig, slarvig spin.
- Långsamma korrekta spins ger inte lika höga poäng som snabba korrekta spins.
- Långsamma korrekta spins ger högre poäng än snabba inkorrekta spins.

Stå upp i sadeln och slå en tennisboll (Stand Up in Saddle, Hit Tennis Ball)– 6R

- Det här är en kontroll-övning där ryttaren rider till anvisad plats, kanske in i spin-boxen, och stannar hästen. Sedan ska ryttaren försöka ställa sig upp på hästen och vidröra ett hängande objekt, såsom en tennisboll, som hänger i ett rep från en hög gren. Beroende på svårighetsgrad bör objektet hänga 10-11 fot (3,04–3,35 meter) upp i luften.
- Högsta poäng ges till den ryttare vars häst står helt stilla, inte rör sig och där ryttaren visar full kontroll och balans och som står helt rak på sin häst på ett självsäkert sätt och som rör vid det hängande objektet.
- Poängavdrag görs om hästen rör sig, dålig balans eller om ryttaren hoppar eller ramlar av hästen. Ryttaren kan sitta upp igen, inom hindrets tidsgräns för att göra ett nytt försök.

Upp- eller nerhopp (1, 2 eller 3 st.) (Step-Down or Up)

Svårighetsgraden för 1 upp- eller nerhopp (R) beror på höjden: 12 tum (30,48 cm) – 2R, 24 tum (60,96 cm) – 3R, 36 tum (91,44 cm) eller högre – 5R, 6R

- 1 upp- eller nerhopp är en fast bank som hästen ska ta sig uppför eller nerför.
- Ryttaren ska rida upp eller ner på ett smidigt, balanserat och kontrollerat sätt och på lös tygel.
- Poängavdrag görs för om hästen tvärstannar eller vägrar och om ryttaren drar hästen i munnen, ramlar av eller tappar balansen.

Svårighetsgraden för 2 upp- eller nerhopp (R) beror på höjden: 12 tum (30,48 cm) – 2R, 24 tum (60,96 cm) – 3R, 36 tum (91,44 cm) eller högre – 5R, 6R

- 2 upp- eller nerhopp är två bankar på rad.
- Ryttaren ska rida upp eller ner på ett smidigt, balanserat och kontrollerat sätt och på lös tygel.
- Poängavdrag görs för om hästen tvärstannar eller vägrar och om ryttaren drar hästen i munnen, ramlar av eller tappar balansen.
- Höga poäng ges till det ekipage som rider an hindret och går upp eller ner för hela hindret utan tvekan på lös tygel med god balans och kontroll.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, korta tyglar, dålig balans och dålig kontroll.

Svårighetsgraden för 3 upp- eller nedhopp (R) beror på höjden: 12 tum (30,48 cm) – 2R, 24 tum (60,96 cm) – 3R, 36 tum (91,44 cm) eller högre – 5R, 6R

- 3 upp- eller nerhopp är 3 bankar på rad.
- Ryttaren ska rida upp eller ner på ett smidigt, balanserat och kontrollerat sätt och på lös tygel.
- Poängavdrag görs för om hästen tvärstannar eller vägrar och om ryttaren drar hästen i munnen, ramlar av eller tappar balansen.

- Höga poäng ges till det ekipage som rider an hindret och går upp eller ner för hela hindret utan tvekan på lös tygel med god balans och kontroll.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, korta tyglar, dålig balans och dålig kontroll.

Stop (Stops) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här är en uppvisningsmanöver där ryttaren kan visa ett reiningstop eller ett slide stop. Stoppen ska göras på anvisad plats på banan, på naturligt eller preparerat underlag för bättre stop.
- Högsta poäng ges till den ryttare som gör ett stop från galopp, eller som gör ett rakt slide stop på bakdelen. Domarna vill se ett kontrollerat stop med endast lätt beröring.
- Poängavdrag görs om man sliter i hästen, ”kör” ner den i marken, om hästen har högt huvud, gapande mun, bristande rakhet, eller om man stoppar på framdelen.

Presenning (dra, bära eller rida över) (Tarp, Drag, Carry or Ride over) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här är ett rörligt hinder, där ryttaren plockar upp en presenning från en funktionär eller från en fast plats och ska dra presenningen i handen eller i ett rep efter hästen till en anvisad avlämningsplats. Presenningen bör dras mellan 50 och 70 yards (45,72-64,00 meter).
- De 50 till 70 yards (45,72-64,00 metrarna) kan vara en rak linje eller i ett 8-mönster och/eller sluta med en backning.
- Högsta poäng ges till den ryttare vars häst är oberörd, lugn och rak under övningen, som inte visar någon rädsla och som går i det tempo som ryttaren ber om.
- Poängavdrag görs för om hästen skyggar, tappar kontrollen, springer i sidled, eller om ryttaren släpper eller tappar presenningen. Domarna vill se en modig häst.

Vipp-bro (Teeter-Totter Bridge)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- En bro läggs över en stock eller bom så att bron rör sig när man korsar den. Bron bör vara 8-10 fot (2,43–3,04 meter) och gjord av trä.
- Högsta poäng ges till den ryttare vars häst korsar detta rörliga hinder på ett rakt, metodiskt sätt utan att skygga. Hästen måste gå över hela bron.
- Poängavdrag görs för tvekan, skyggande eller om hästen går av bron för tidigt.

Lasta hästen i transport (Trailer Load)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Transporten ställs utmed banan, många gånger som sista hinder på banan. Även om det inte är ett krav, är favoriten en boskapstransport. För säkerhets skull ska transporten vara kopplad till en bil. Det finns olika sätt som ryttaren kan lasta sin häst. Ryttaren kan sitta av och leda eller skicka in hästen i transporten. Kom ihåg att säkerheten för häst och ryttare är det viktigaste, och detta tar domarna i beaktande för varje sätt att lasta. Beroende på kraven för varje enskild tävling, är vanligtvis dörren eller luckan till transporten öppen när ryttaren kommer, och ryttaren ska stänga dörren eller luckan efter att ha lastat hästen, och försäkra sig om att transporten är klar att åka iväg med.
- Högsta poäng går till den ryttare vars häst villigt låter sig lastas, smidigt och utan tvekan. Om ryttaren väljer att rida in i transporten eller svinga sig av, måste göra det på ett atletiskt, smidigt och säkert sätt för att få en hög poäng. Hästen ska stå stilla och tyst i transporten.

- Poängavdrag görs om hästen är svårlastad eller tvekar att gå in. Poängavdrag görs också om ryttaren gör slarviga försök att rida in eller svinga sig av. Poängavdrag görs också om hästen vänder om, kastar sig ur eller försöker kasta sig ur.

Rida bland sopor (Trash Ride) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här hindret skapas genom att göra en 12-24 fot (3,65–7,31 meter) lång korridor av portabla paneler 10 fot (3,04 meter) isär. Sedan skräpas korridoren ner av fodersäckar, burkar, papperspåsar och plastflaskor så att det ser ut som skräp på en motorväg eller en skräpig campingplats. ANVÄND INTE skräp som kan vara farligt för häst eller ryttare. Ryttaren ska sedan rida hästen genom korridoren med skräp.
- Högsta poäng ges till den häst som inte tvekar och som går genom korridoren med lågt huvud på lös tygel, och ser sig för var de går.
- Poängavdrag görs om hästen blir rädd eller skyggar för hindret, eller när de är inne i det, springer igenom det av rädsla.

Tunnel (Tunnel)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här hindret kan skapas av presenningar, paneler, höbalar etc. för att få en tunnel-effekt.
- Tunneln kan vara lång eller kort men måste vara säker i sin konstruktion, höjd och bredd. Sunt förnuft när man konstruerar tunneln är av största vikt! Tunneln ska simulera en trång ravin, dalgång eller betongtunnel/kulvert.
- Ryttaren måste rida hästen framåt genom tunneln.
- Om hästen tvekar eller backar får man mindre poäng.
- Högsta poäng ges för ryttare vars häst rör sig genom tunneln utan att tveka, på ett smidigt sätt i den fart som ryttaren önskar. Ryttaren får rida fort, bara de har kontroll.
- Poängavdrag görs för tvekan, kontrollförlust och oförmåga att ta sig igenom tunneln.

Vattenlåda/box (Water Box)– 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Om det inte finns ett naturligt vattenhinder, kan ett vattenhinder skapas genom att gräva ut en ruta på ett lågt ställe på banan, klä in det utgrävda hålet med presenning (om det behövs) och sedan fylla det med vatten. Ramen på vattenboxen kan göras med stolpar eller bommar så att presenningen hålls på plats.
- Undvik att göra vattenboxen till ett hål. Vattenboxen ska ha en säker, sluttande bank för i- och urstigning.
- Höga poäng ges för en smidig nedgång i och uppgång ur vattnet, där ryttaren är centrerad och rider på lös tygel.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar, hoppar eller skuttar, om ryttaren har korta tyglar och är ocentrerad eller obalanserad.

Bära vatten (Water Carry)– 4R, 5R, 6R

- Bär en full 5 gallons-hink (22,02 liter) från ett upphämningsställe och håll det i en vattentank eller vattenbehållare.
- Ryttaren plockar upp en 5 gallons-hink som står på en 55 gallons-tunna (242,27 liter). Sedan bär ryttaren hinken ungefär 30 fot (9,14 meter) och håller vattnet i vattentanken.
- Höga poäng förtjänas av den ryttaren som bär vattnet lugnt, utan att spilla så stora mängder, i en rak linje till vattentanken. Vid vattentanken ska ryttaren kunna hålla vattnet genom att

använda två händer på ett överdrivet sätt, medan hästen står stilla på lös tygel, eller att ryttaren har släppt tygeln, och att hästen inte visar någon rädsla.

- Poängavdrag görs om ryttaren inte kan plocka upp vattnet, spiller vatten, eller tappar vattenhinken. Avdrag görs också om man inte rider rakt till vattentanken. Låga poäng ges för oförmåga att kontrollera hästen när man håller vattnet i vattentanken.

Korsa vatten (grunt eller djupt) (Water Crossing, shallow or deep) – 3R, 4R, 5R, 6R

- Vattnet som ska korsas kan vara så grunt som 6 tum (15,24 cm) eller så djupt att hästen måste simma, vilket skulle vara för de professionella ryttarna. Ett medeldjup på ett utmanande vattenhinder skulle vara 3 fot (91,44 cm).
- Vattenhinder bör börja och sluta grunt och vara djupare i mitten så att ekipaget kan gå i och ur vattnet på ett säkert sätt.
- Höga poäng går till det ekipage som går i vattnet villigt, rider rakt, utan rädsla och går ur vattnet utan problem. Att korsa vattnet snabbt men på ett säkert sätt kan ge högre poäng.
- Poängavdrag görs för tvekande hästar, hästar som hoppar eller skuttar ner i vattnet av rädsla, försöker gå ur vattnet i förtid eller som kastar av eller nästan kastar av sin ryttare.

Vattenfall (Waterfall)– 4R, 5R, 6R

- Det här hindret görs med en mängd vatten som faller eller flödar för att skapa en vattenfalls-effekt.
- Beroende på hur hindret är konstruerat ska ryttaren rida nära eller igenom det fallande vattnet.
- Höga poäng ges för en anridning utan att hästen skyggar och en tveklös ritt nära eller igenom hindret.
- Poängavdrag görs om hästen tvekar eller skyggar vid andridningen, tvekar eller skyggar när hindret rids igenom, och för dålig balans och korta tyglar.

Vattenspridare (Water Sprinkler)– 3R, 4R, 5R, 6R

- Vattenspridaren kan placeras så att vattnet går uppåt, nedåt eller åt sidan så att ett utmanande hinder skapas.
- Rid hästen runt vattenspridarens omkrets.
- Rid hästen genom vattnet som kommer från vattenspridaren
- Högsta poäng ges för att passera genom vattnet utan tvekan på lös tygel med en villig attityd.
- Poängavdrag görs om hästen tvärstannar eller inte vill gå igenom vattnet. Att hantera hästen rått eller ovarsamt leder alltid till poängavdrag oavsett vilket hinder det gäller.

Sicksack (Zigzag) – 2R, 3R, 4R, 5R, 6R

- Det här mönstret prövar hur smidig hästen är att hantera.
- Mönstret kan sättas upp med koner eller stolpar.
- Mönstret sätts upp i sicksack där ryttaren rider runt varje kon eller stolpe.
- Domarna vill se fart, kontroll och att hästen byter galopp varje gång den byter riktning.
- Högre poäng ges för rakhet, fart, lösa tyglar och korrekta galoppombyten.
- Poängavdrag görs för låg fart, dålig kontroll, att inte göra galoppombyten och korta tyglar.