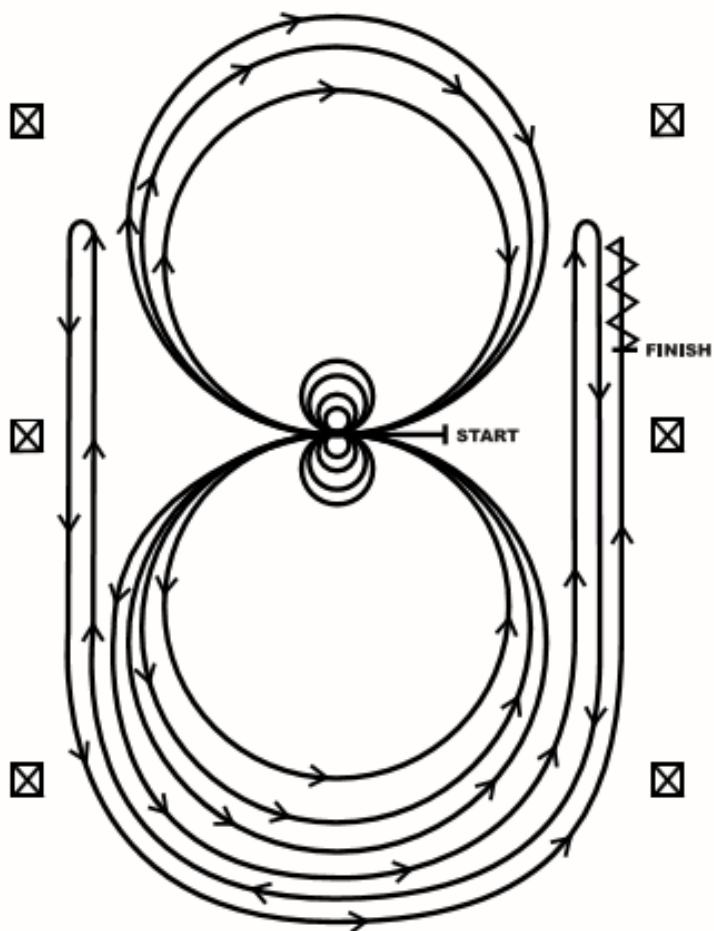


PATTERN 6



PATTERN 6

Koně mohou dojít krokem nebo klusem do středu arény. Zde musí přejít do kroku nebo zastavit před zahájením úlohy. Zahájení ve středu arény čelem k levému hrazení (stěně).

1. Dokončit čtyři spiny vpravo. Prodleva.
2. Dokončit čtyři spiny vlevo. Prodleva.
3. Zahájení cvalem na levou nohu, dokončit tři kruhy vlevo – první dva kruhy velké a rychlé, třetí kruh malý a pomalý. Přeskok ve středu arény.
4. Dokončit tři kruhy vpravo – první dva kruhy velké a rychlé, třetí kruh malý a pomalý. Přeskok ve středu arény.
5. Pokračovat velký rychlý kruh vlevo, ale neuzavírat jej. Cvalem podél pravé stěny arény minout středovou značku a udělat rollback vpravo alespoň 6 m od stěny. Bez prodlevy.
6. Pokračovat zadem kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cvalem podél levé stěny arény minout středovou značku a udělat levý rollback alespoň 6 m od stěny. Bez prodlevy.
7. Pokračovat zadem kolem předchozího kruhu, ale neuzavírat jej. Cvalem podél pravé stěny arény minout středovou značku a provést zastavení skluzem alespoň 6 m od stěny arény. Zacouvat minimálně 3 m. Následuje prodleva signalizující dokončení úlohy.