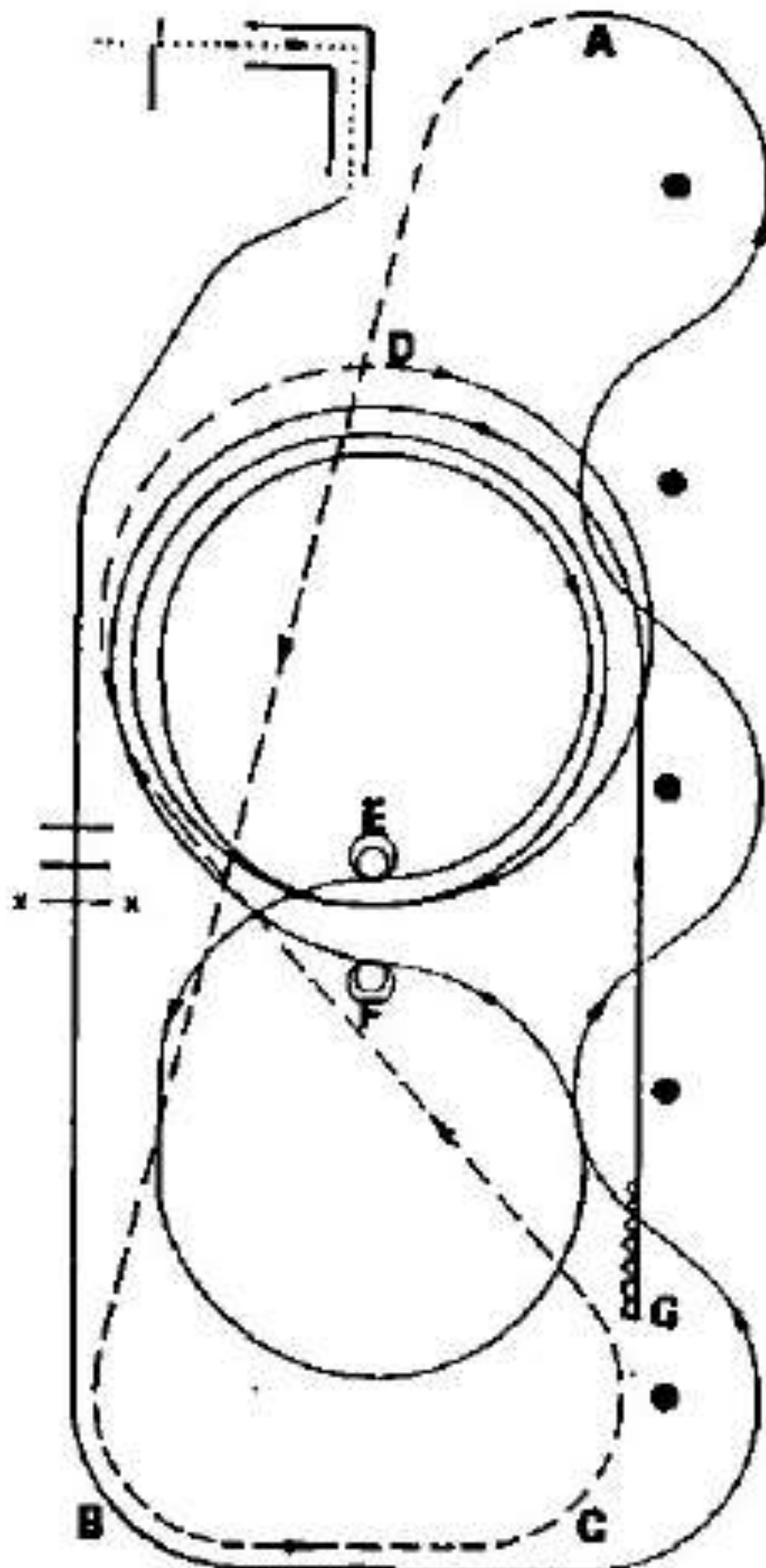


Schemat nr 1



A.Trail

- 1.Otwarcie i zamknięcie bramki prawą ręką.
- 2.Cofanie w L
- 3.Zagalopowanie z lewej nogi i przeskok przez drąg

B.Western Riding

- 4.Galopowanie do punktu A , pomiędzy pachołkami z lotnymi zmianami nogi.

C.Western Pleasure

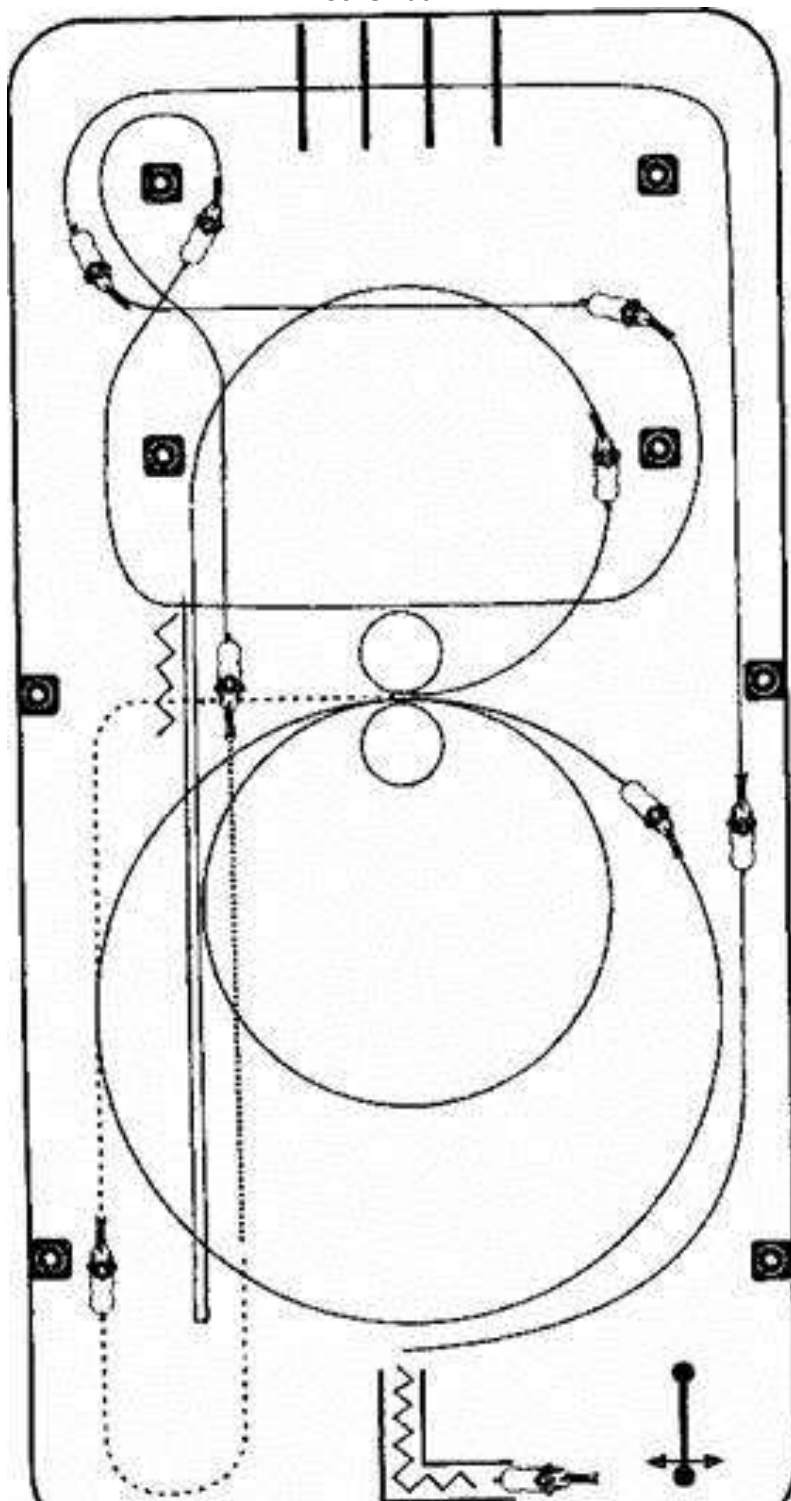
- 5.od A do B kłus dodany
od B do C kłus roboczy
od C do D kłus dodany

D.Reining

6. 1,5 koła duże, szybkie w prawo
1 małe wolne w prawo
7. Stop , 2 spiny w prawo – zatrzymanie
8. 1 małe wolne koło w lewo
Stop , 2 spiny w lewo – zatrzymanie
9. Wykonać $\frac{3}{4}$ koła w prawo, nie zamykając go , jechać wzdłuż długiej ściany i wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6m) od ściany areny, pomiędzy przedostatnim i ostatnim markerem. Cofnąć przynajmniej 10 stóp. **Zatrzymać się na chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu

Schemat nr 2



A. Trail

1. Otwarcie i zamknięcie bramki prawą ręką.
2. Cofanie w L
3. Zagalopowanie z lewej nogi, przejazd wzdłuż długiej ściany po prostej i galop przez drągi na krótkiej ścianie

B. Western Riding

4. Galop do przeciwległej długiej ściany i lotna zmiana pomiędzy markerami, galop do drugiej długiej ściany, wykonanie ósemki z lotną zmianą nogi pomiędzy markerami, dojazd do środka areny i przejście do kłusa.

C. Western Pleasure

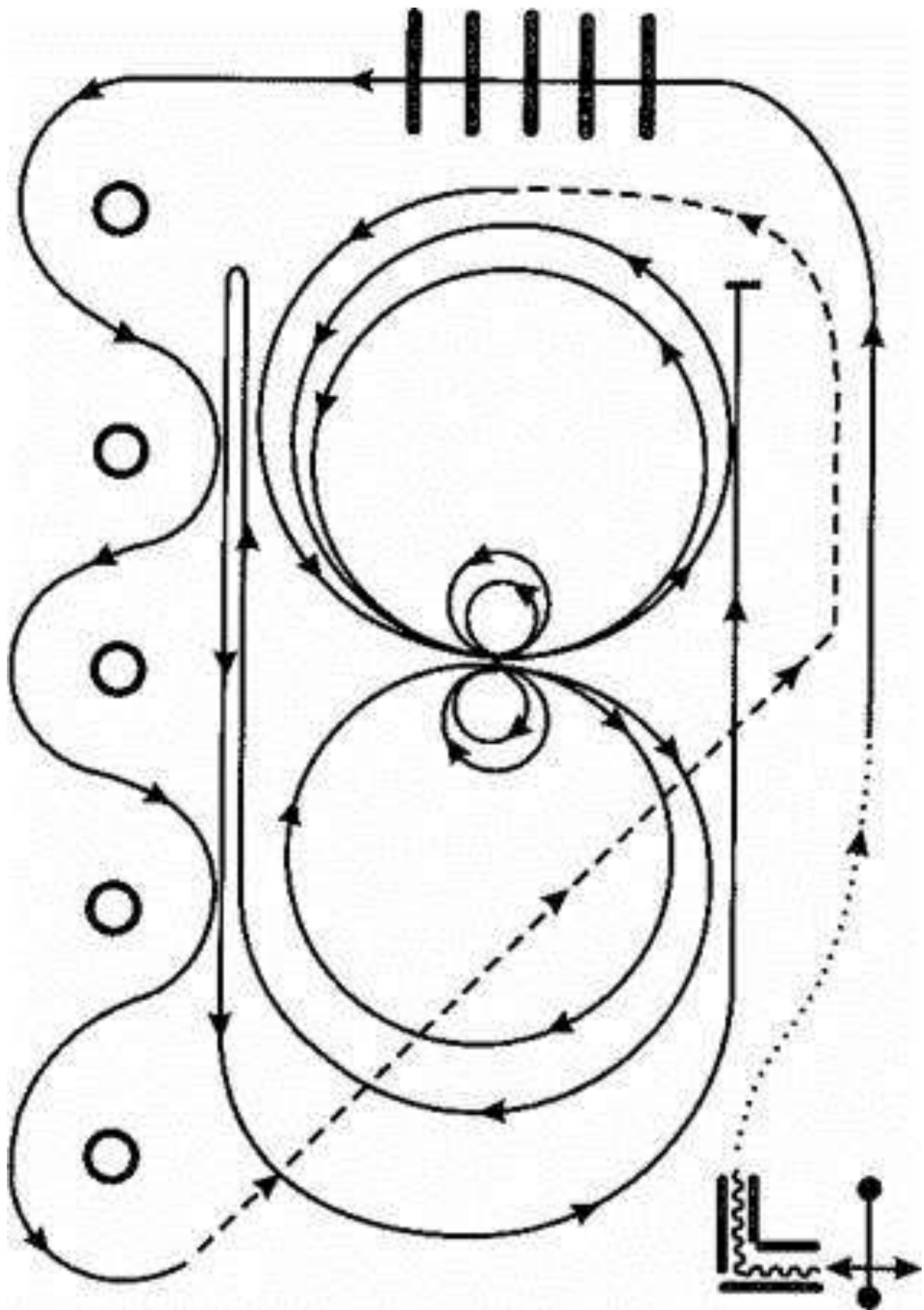
5. od środka do ostatniego markera kłus dodany na łuku do ostatniego markera kłus roboczy
6. od ostatniego markera wykonanie łuku w prawo, jazda wzdłuż długiej ściany i na wysokości markera w prawo do środka areny kłus roboczy

D. Reining

7. Na środku areny zagalopowanie, jedno duże i szybkie w prawo
1 małe wolne w prawo, Stop
8. 2 spiny w prawo – zatrzymanie, 2 spiny w lewo-zatrzymanie
1 małe wolne koło w lewo, nie zamykając go, jechać wzdłuż długiej ściany i wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.** Jechać wzdłuż długiej osi areny do przeciwległej krótkiej ściany i za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 10 stóp (3 m). **Zatrzymać się na chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu

Schemat nr 3



A. Trail

1. Otwarcie i zamknięcie bramki prawą ręką.
2. Cofanie w L
3. Zagalopowanie z lewej nogi, przejazd wzdłuż długiej ściany po prostej i galop przez drągi na krótkiej ścianie

B. Western Riding

4. Galopowanie wzdłuż długiej ściany areny, pomiędzy pachotkami z lotnymi zmianami nogi

C. Western Pleasure

5. za ostatnim markerem przejście do kłusa roboczego, dojazd do środka przeciwległej długiej ściany i wzdłuż niej do środka krótkiej ściany (cały czas kłus roboczy)

D. Reining

6. Na środku krótkiej ściany zagalopowanie w lewo, wykonać 1½ koła dużego szybkiego i jedno małe wolne - zatrzymanie
7. 2 spiny w lewo – zatrzymanie, 2 spiny w prawo - zatrzymanie
8. Wykonać 1½ koła w prawo, jechać wzdłuż długiej ściany i przed ostatnim markerem wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.** Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie przed ostatnim markerem wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Zatrzymać się na chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określoneemu sędziemu