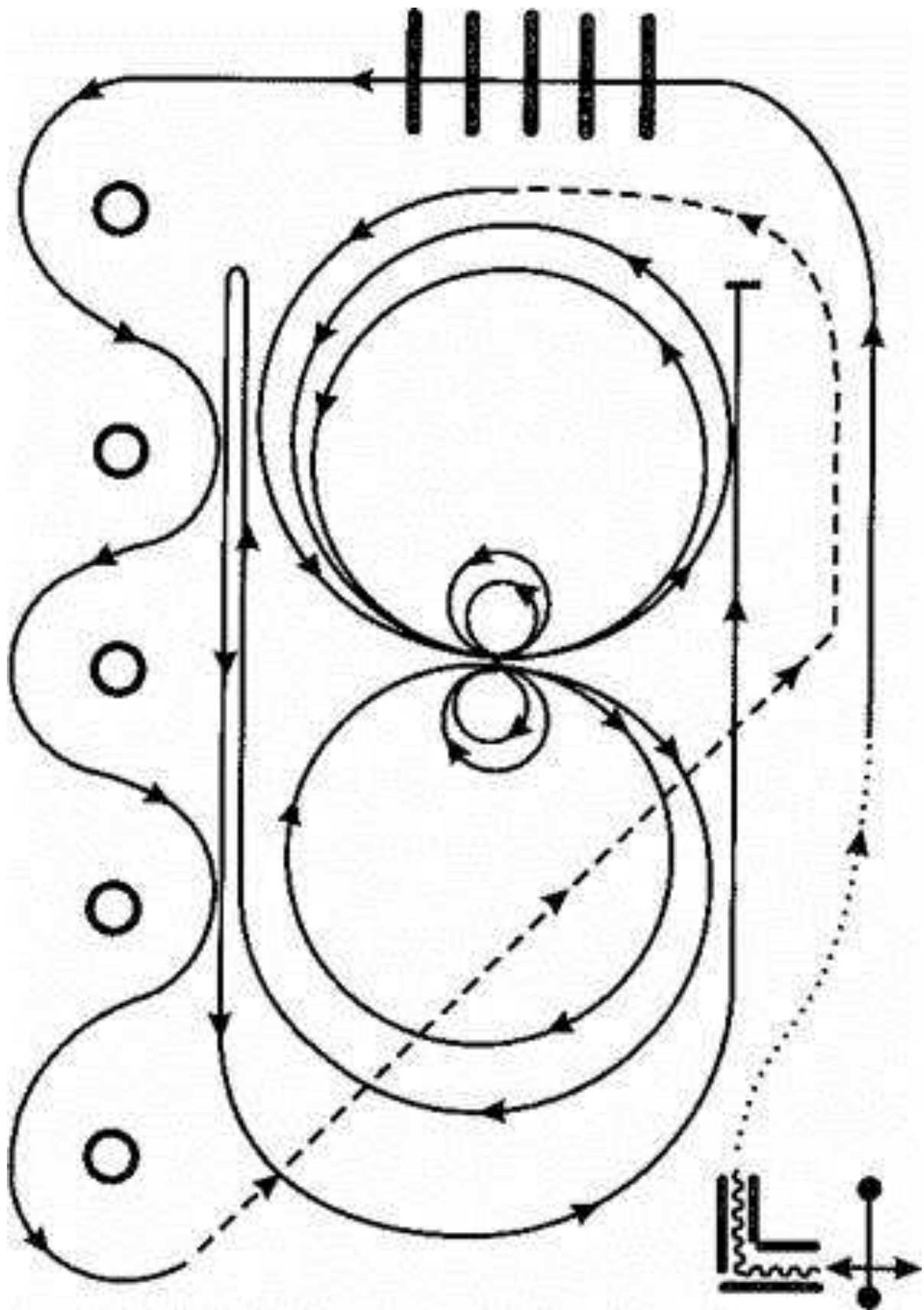


Schemat nr 3



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 określonemu sędziemu