

Pattern # 2

Kone môžu prísť krokom alebo klusom do stredu arény. V strede arény musia prejsť do kroku alebo zastaviť pred začatím úlohy.

Začiatok úlohy je v strede arény čelom k ľavému hradeniu (stene).

1. Zčať cvalom na pravú nohu, dokončiť tri kruhy vpravo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva veľké a rýchle. V strede arény preskok.

2. Dokončiť tri kruhy vľavo: prvý kruh malý a pomalý, ďalšie dva kruhy veľké a rýchle. Preskok v strede arény.

3. Pokračujte okolo predošlého kruhu doprava, na vrchole tohto kruhu choďte stredom arény až na jej vzdialený koniec, minúť poslednú značku a spraviť pravý rollback – bez výdrže.

4. Cvalom k opačnému koncu arény, minúť poslednú značku a urobiť ľavý rollback – bez výdrže.

5. Cvalom minúť stredovú značku a zastaviť sklzom. Zacúvať ku stredu arény alebo aspoň 3 m. Výdrž.

6. Dokončiť štyri spiny vpravo.

7. Dokončiť štyri spiny vľavo. Nasleduje výdrž, ktorá signalizuje dokončenie úlohy.

Pred určeným rozhodcom jazdec musí zosadnúť z koňa a sňať uzdičku.

