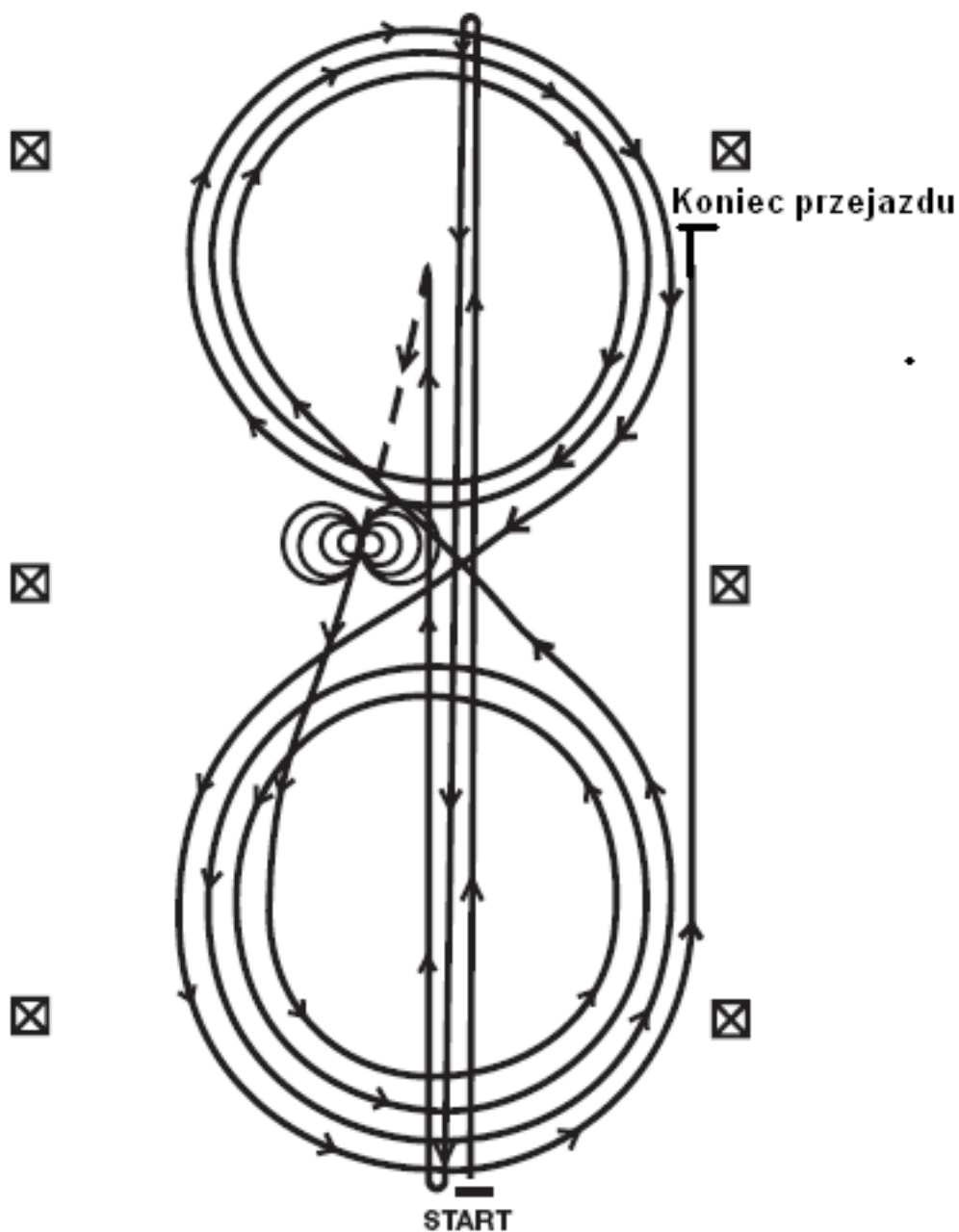


### Schemat nr 1

1. Dojechać z pełną szybkością od krótkiej ściany areny do przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać *rollback* w lewo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
2. Dojechać do przeciwległej ściany areny za ostatni znacznik i wykonać *rollback* w prawo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
3. Jechać w stronę przeciwległej ściany areny, minąwszy środkowy znacznik wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
5. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
6. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
7. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
8. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo. Nie zamykać tego koła, ale pojechać wzdłuż ściany areny za środkowy znacznik i wykonać *sliding stop* co najmniej 6 m od ściany areny. Zatrzymać się na chwilę, by zasignalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

## Schemat nr 1



## Schemat nr 2

### Dojechać do środka areny stępem lub klusem

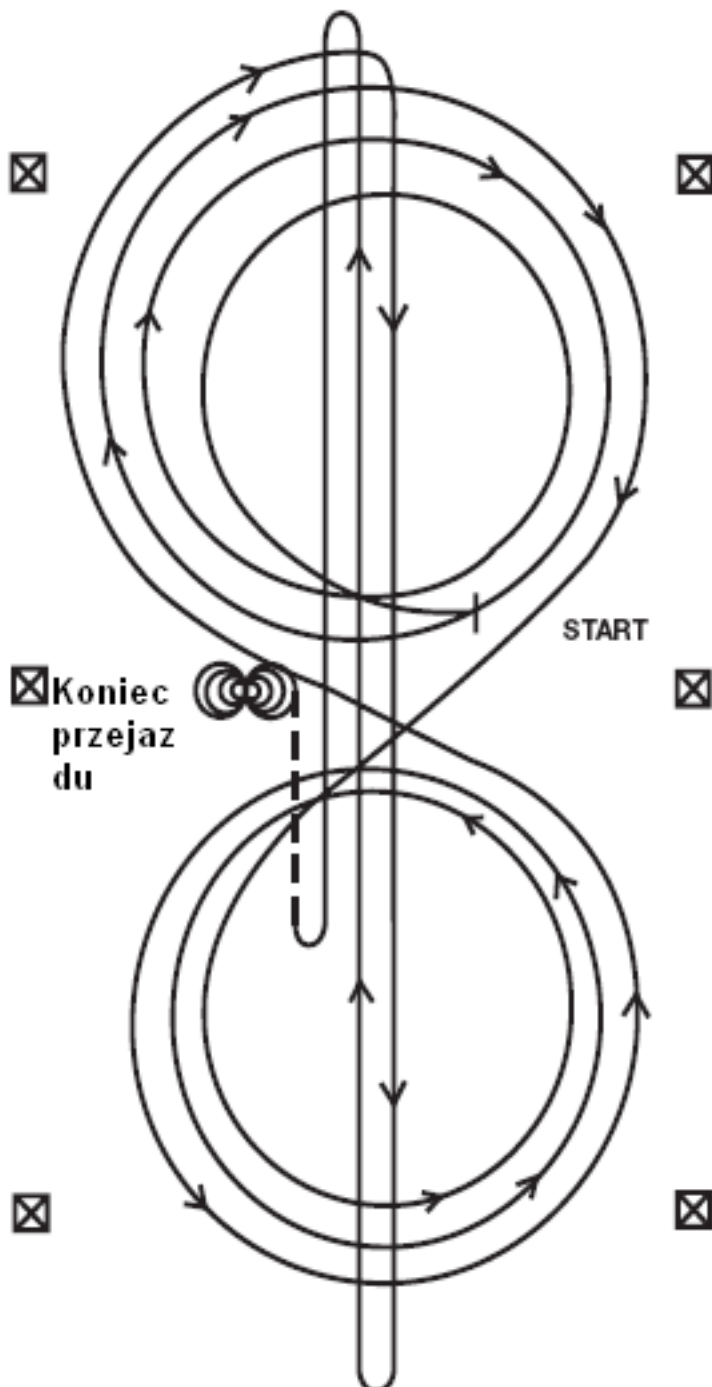
Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny

#### Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło małe i wolne, dwa pozostałe duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
2. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe i wolne, dwa pozostałe duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
3. Rozpocząć duże koło w prawo. Na szczycie koła przy krótkiej ścianie areny skrócić, pojechać wzdłuż długiej osi areny poza ostatni znacznik i wykonać *rollback* w prawo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
4. Pojechać wzdłuż długiej osi areny do jej przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać *rollback* w lewo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
5. Pojechać wzdłuż długiej osi areny do jej przeciwległej ściany za środkowy znacznik i wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 3 m. Przerwa.
6. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
7. Wykonać cztery spiny w lewo. Zatrzymać się na chwilę, by zasygnalizować koniec przejazdu.

Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

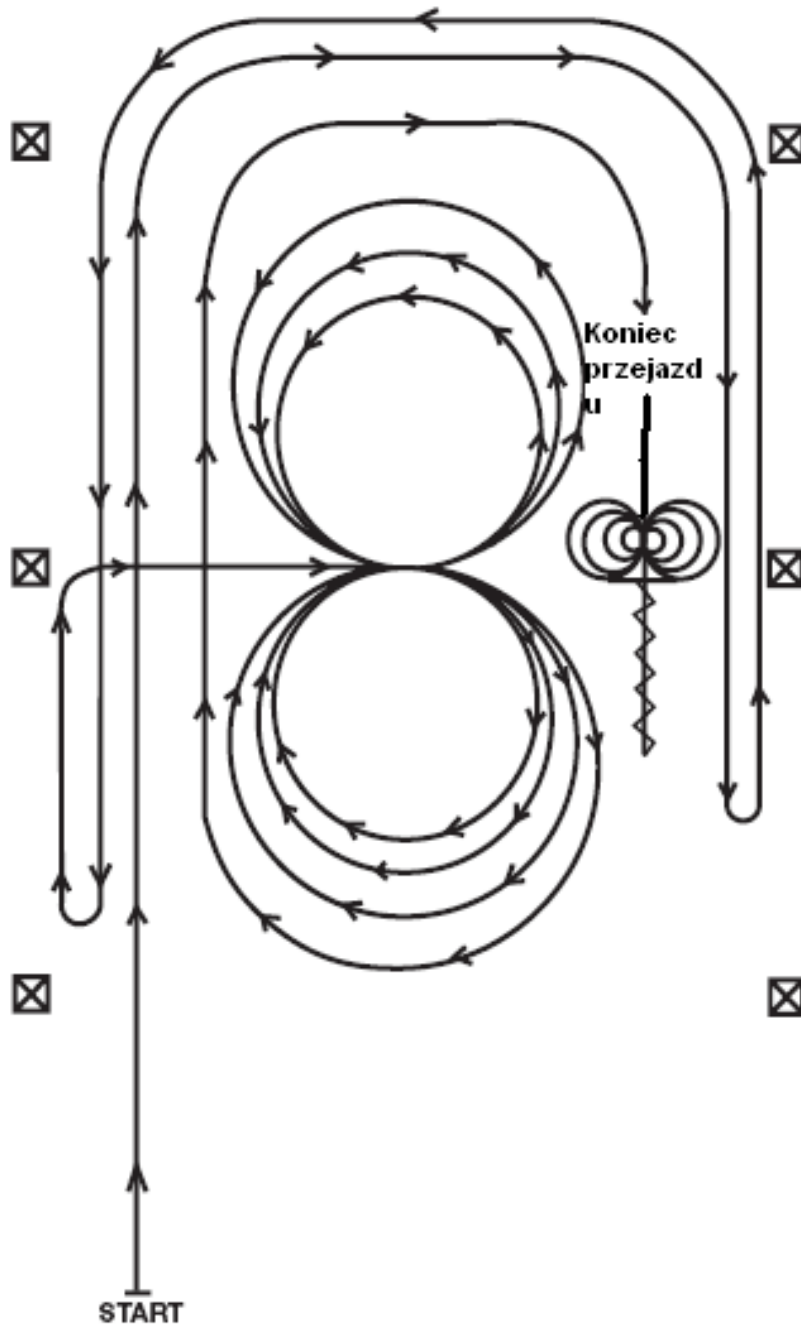
## Schemat nr 2



### Schemat nr 3

1. Rozpocząć galopem na wprost w stronę lewej krótkiej ściany areny, objechać ją łukiem i kontynuować wzdłuż przeciwległej długiej ściany areny *minimum 6 m od niej*. Za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w lewo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
2. Jechać wzdłuż długiej ściany areny w stronę krótkiej, objechać ją i kontynuować wzdłuż przeciwległej długiej ściany areny *minimum 6m od niej* i za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w prawo; po jego wykonaniu nie przerywać przejazdu.
3. Jechać wzdłuż ściany do środkowego znacznika. Przy środkowym znaczniku koń powinien galopować z prawej nogi. Skierować konia do środka areny galopując z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie koło – małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie koło – małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie *minimum 6m od niej* za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop*. Cofnąć co najmniej 3 m. *Przerwa*.
6. Wykonać cztery spiny w prawo. *Przerwa*.
7. Wykonać cztery spiny w lewo. *Zatrzymać się na chwilę*, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

## Schemat nr 3



#### Schemat nr 4

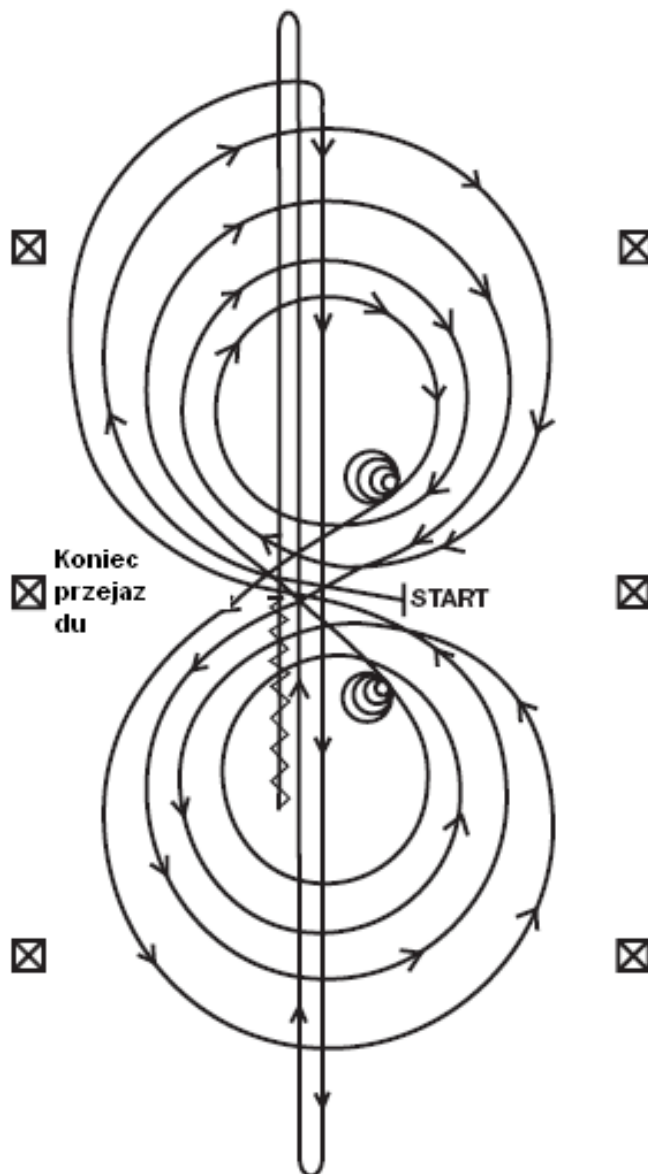
##### Dojechać do środka areny stępem lub klusem

Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

##### Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze duże i szybkie, trzecie – małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. **Przerwa.**
2. Wykonać cztery spiny w prawo. **Przerwa.**
3. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze duże i szybkie, trzecie – małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. **Przerwa.**
4. Wykonać cztery spiny w lewo. **Przerwa.**
5. Zagalopować z prawej nogi i wykonać duże szybkie koło w prawo. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny, przejechać duże szybkie koło w lewo i wykonać ponownie lotną zmianę nogi na środku areny ("ósemka").
6. Rozpocząć koło w prawo i przy krótkiej ścianie skierować konia do środka areny; jechać wzdłuż długiej osi areny i za ostatnim znacznikiem wykonać *rollback* w prawo – **nie przerywać przejazdu.**
7. Jechać wzdłuż długiej osi areny do przeciwległej krótkiej ściany i za ostatnim znacznikiem wykonać *rollback* w lewo – **nie przerywać przejazdu.**
8. 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 4



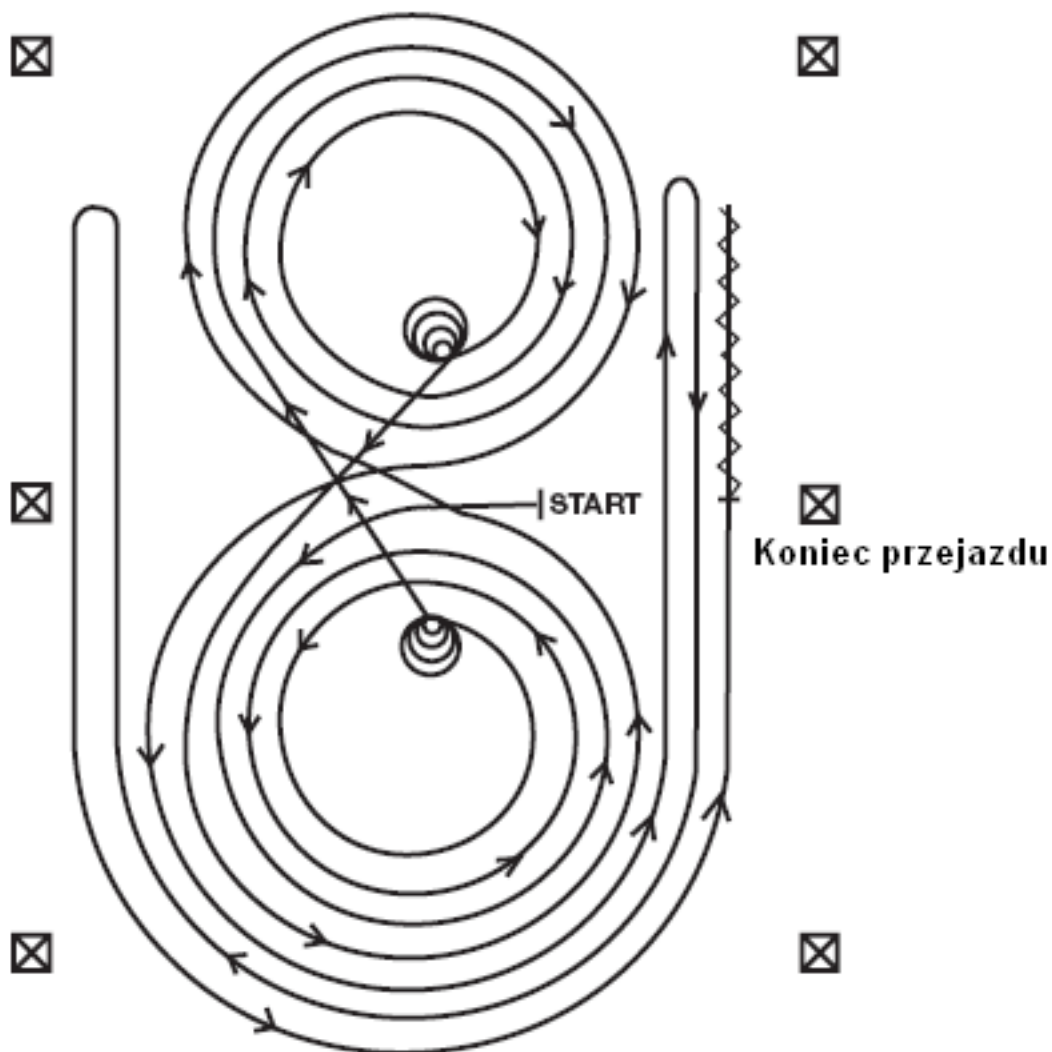
### Dojechać do środka areny stępem lub klusem

Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

#### Należy rozpocząć galop ze stępa lub po zatrzymaniu.

1. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie – małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w lewo. Przerwa.
3. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Zatrzymać się na środku areny. Przerwa.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa.
5. Zagalopować z lewej nogi i wykonać duże szybkie koło w lewo. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny, przejechać duże szybkie koło w prawo i wykonać ponownie lotną zmianę nogi na środku areny ("ósemka").
6. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. Cofnąć co najmniej 10 stóp (3m). **Zatrzymać się na chwilę**, by zasignalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

## Schemat nr 5

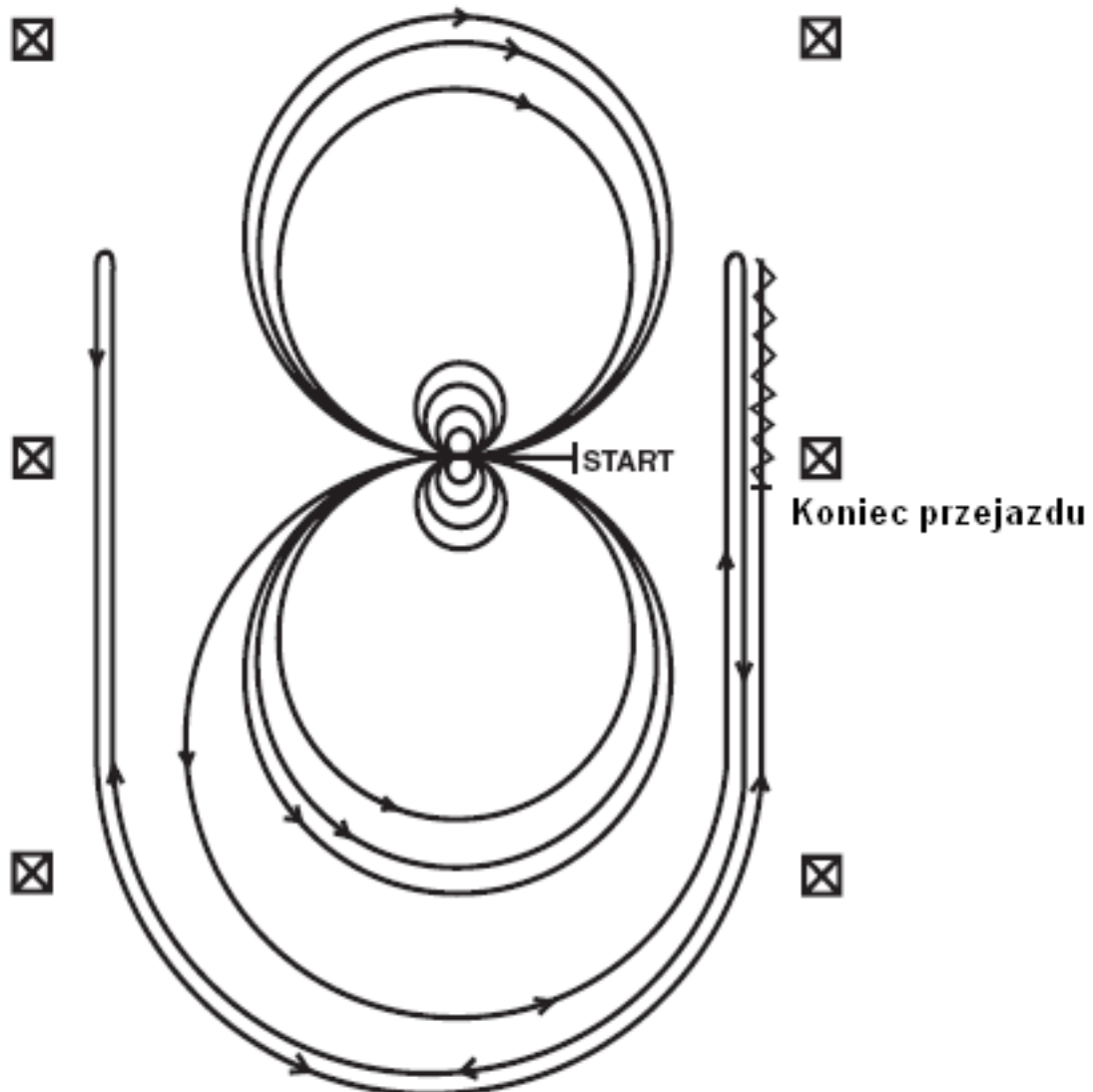


### Dojechać do środka areny stępem lub klusem

Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

1. Wykonać cztery spiny w prawo. **Przerwa**
2. Wykonać cztery spiny w lewo. **Przerwa.**
3. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie – małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
6. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. Cofnąć co najmniej 10 stóp (3,05 m), **Zatrzymać się na chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

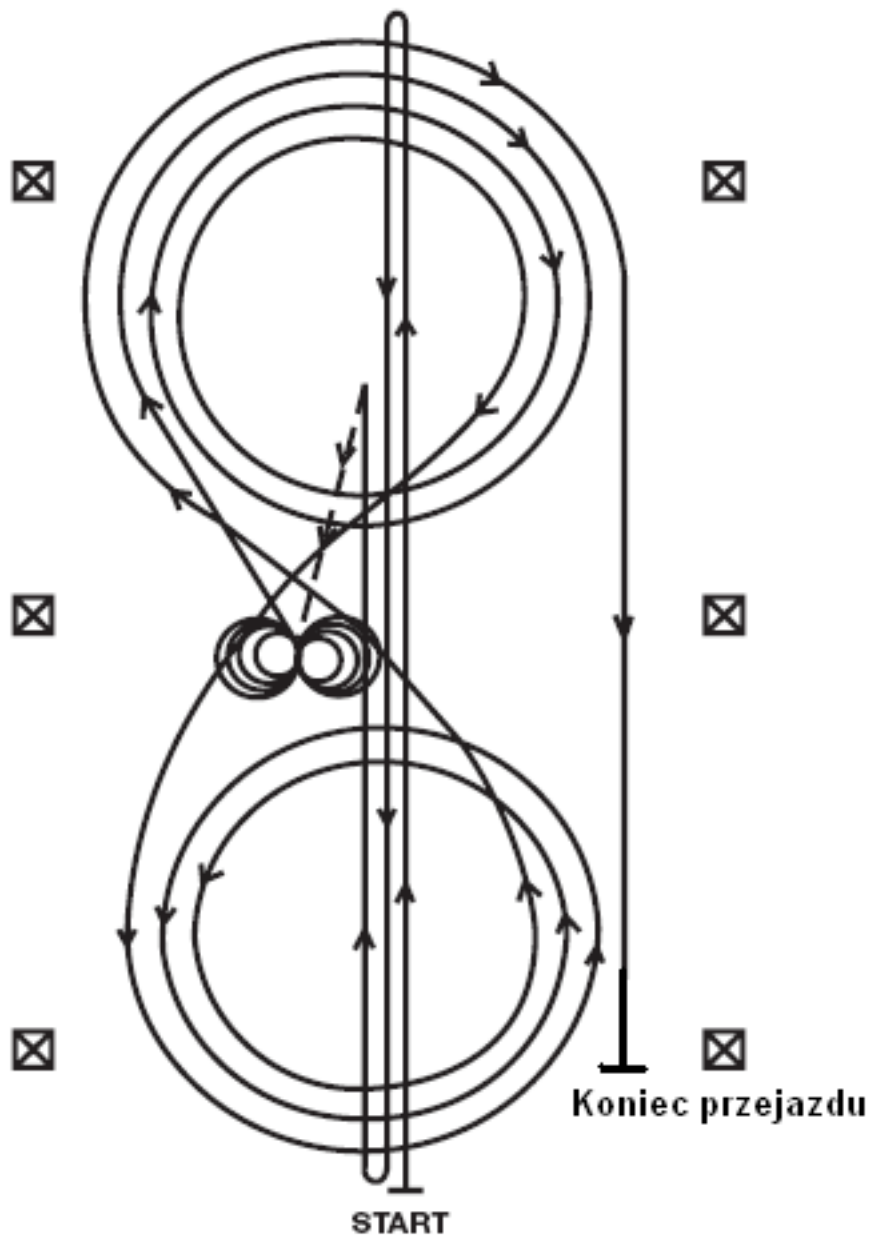
## Schemat nr 6



### Schemat nr 7

1. Dojechać z pełną szybkością od krótkiej ściany areny do przeciwległej ściany za ostatni znacznik i wykonać *rollback* w lewo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
2. Dojechać do przeciwległej ściany areny za **ostatni** znacznik i wykonać *rollback* w prawo; po jego wykonaniu **nie przerywać przejazdu**.
3. Jechać w stronę przeciwległej ściany areny, minawszy środkowy znacznik wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 10 stóp (3m). **Przerwa**.
4. Wykonać cztery spiny w prawo. **Przerwa**.
5. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. **Przerwa**.
6. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie – małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
7. Wykonać trzy koła w lewo: dwa pierwsze koła duże i szybkie, trzecie – małe i wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
8. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo. Nie zamykać tego koła, ale pojechać wzdłuż ściany areny za środkowy znacznik i wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6m) od krótkiej ściany areny. **Zatrzymać się chwilę**, by zasygnalizować koniec przejazdu. Zawodnik musi zsiąść z konia i pokazać wędzidło określonemu sędziemu.

## Schemat nr 7





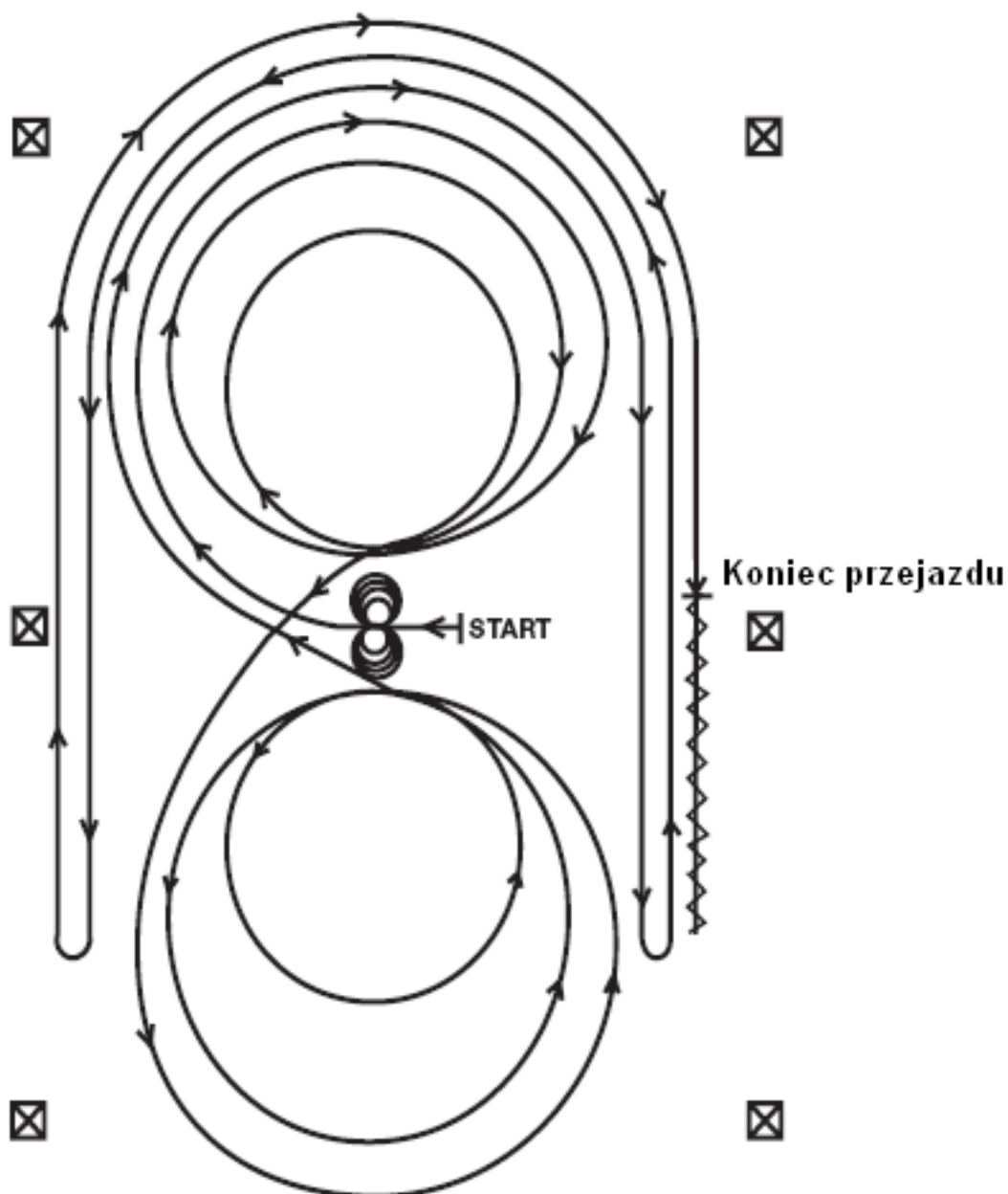
### Schemat nr 8

#### Dojechać do środka areny stępem lub klusem

Rozpocząć na środku, koń skierowany do długiej lewej ściany areny.

1. Wykonać cztery spiny w lewo. **Przerwa**
2. Wykonać cztery spiny w prawo. **Przerwa**
3. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
4. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło duże i szybkie, drugie wolne i małe, trzecie koło duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
6. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop* co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. Cofnąć 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 8

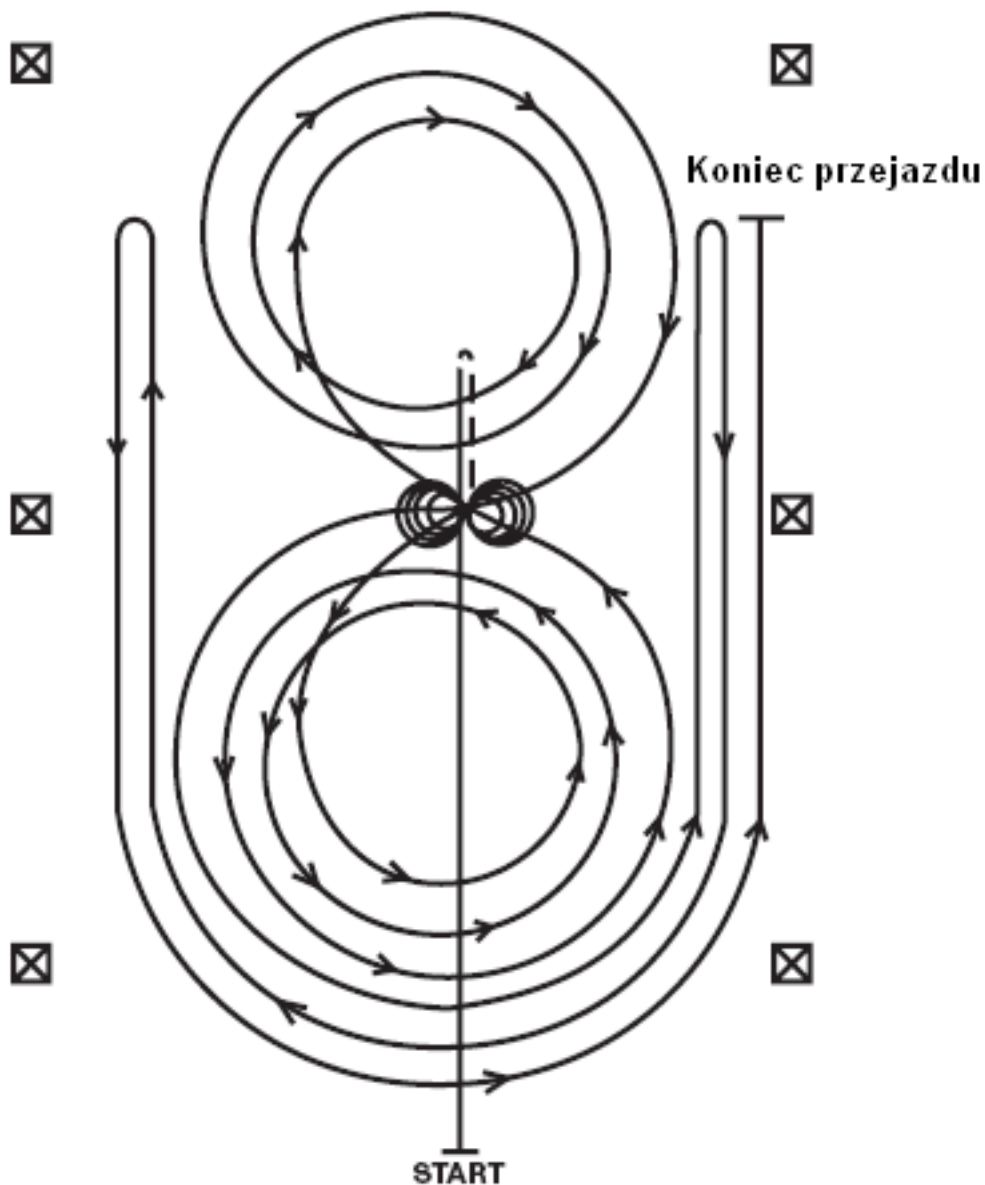




### Schemat nr 9

1. Jechać wzdłuż długiej osi areny od krótkiej ściany do przeciwległej i za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 10 stóp (3 m). **Przerwa.**
2. Wykonać cztery spiny w prawo. **Przerwa.**
3. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. **Przerwa.**
4. Zagalopować z lewej nogi i wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Wykonać trzy koła w prawo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
6. Rozpocząć duże szybkie koło w lewo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem 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

## Schemat nr 9



### Schemat nr 10

1. Jechać wzdłuż długiej osi areny od krótkiej ściany do przeciwległej i za środkowym znacznikiem wykonać *sliding stop*. Cofnąć do środka areny lub co najmniej 10 stóp (3 m). Przerwa.
2. Wykonać cztery spiny w prawo. Przerwa
3. Wykonać cztery i jedną czwartą spinu w lewo tak, by koń był skierowany do długiej ściany areny. Przerwa.
4. Zagalopować z prawej nogi i wykonać trzy koła w prawo: pierwsze dwa koła duże i szybkie, trzecie - małe wolne. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
5. Wykonać trzy koła w lewo: pierwsze koło małe wolne, dwa kolejne duże i szybkie. Wykonać lotną zmianę nogi na środku areny.
6. Rozpocząć duże szybkie koło w prawo, nie zamykać go jednak, ale jechać wzdłuż długiej ściany za środkowy znacznik i wykonać *rollback* w lewo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
7. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem wykonać *rollback* w prawo co najmniej 20 stóp (6 m) od ściany areny. **Nie przerywać przejazdu.**
8. Objechać arenę i na przeciwległej długiej ścianie za środkowym znacznikiem 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.

## Schemat nr 10

