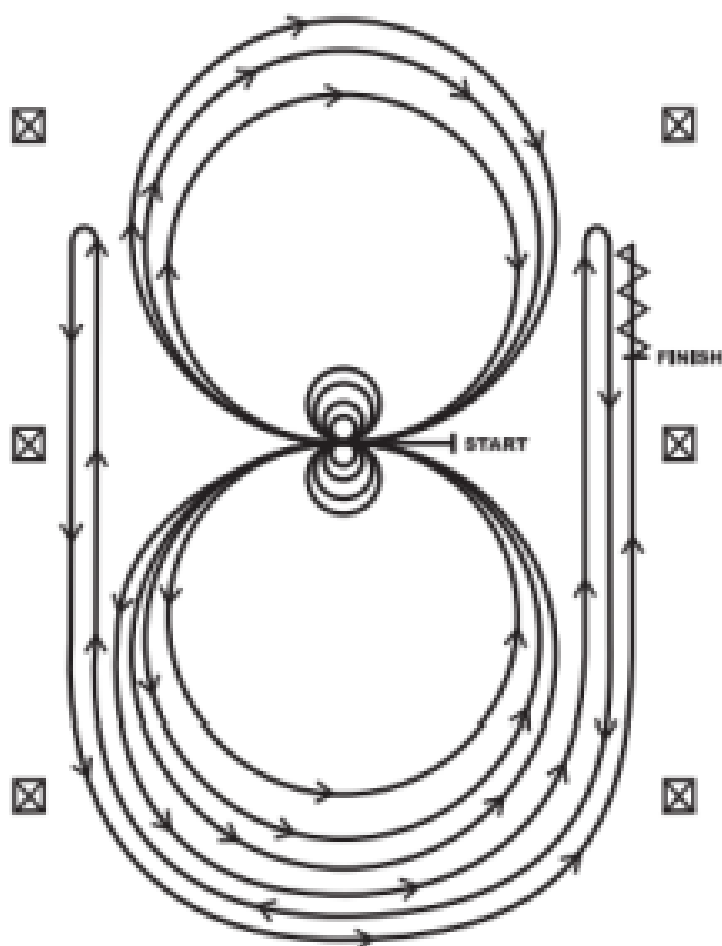


Pattern 6

Pattern 6



Kone môžu do arény kráčať alebo klusať. Kone musia kráčať alebo zastaviť pred začatím úlohy. Úloha sa začína v strede arény čelom k ľavej stene

1. Spravte 4 spiny v pravo. Výdrž.
2. Spravte 4 spiny v ľavo. Výdrž.
3. Začnite cváľať na ľavú nohu, spravte 3 kruhy v ľavo : prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Spravte preskok na strede arény.
4. Spravte 3 kruhy v pravo : prvé dva veľké rýchle, tretí malý pomalý. Preskok na strede arény.
5. Začnite cváľať veľký kruh na ľavú nohu, ale neuzatvárajte ho. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužel, spravte sliding stop a rollback v pravo (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
6. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale neuzatvárajte tento kruh. Bežte po ľavej strane arény až za stredový kužel, spravte sliding stop a ľavý rollback (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady) – bez výdrže.
7. Pokračujte naspäť okolo predchádzajúceho kruhu, ale tento kruh neuzatvárajte. Bežte po pravej strane arény až za stredový kužel a spravte sliding stop (aspoň 6 metrov od steny alebo ohrady). Zacúvajte aspoň 3 metre. Výdrž na predvedenie ukončenia patternu.