



16ª COPA DOS
CAMPEÕES

PERCURSO

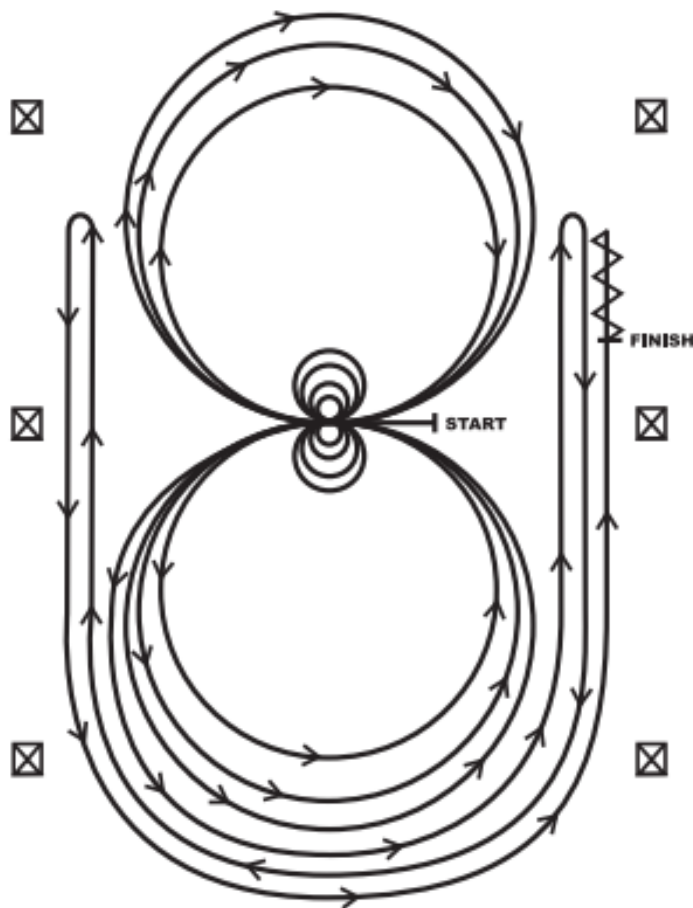
RÉDEAS

Classe Aberta - N° 6

RESUMO

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

- 1) Complete 4 spins à direita. Pausa.
- 2) Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
- 3) Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
- 4) Complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
- 5) Continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 6) Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 7) Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso. **O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.**





16ª COPA DOS
CAMPEÕES

PERCURSO

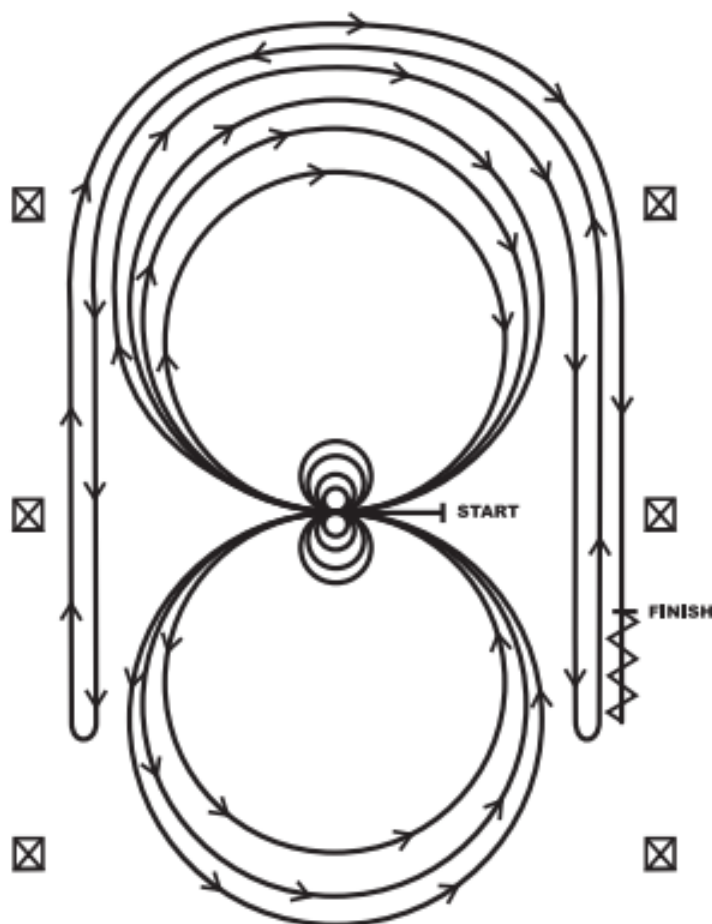
RÉDEAS

Classe Amador - Nº 8

RESUMO

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

- 1) Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
- 2) Complete 4 spins à direita. Pausa.
- 3) Inicie na mão direita, complete 3 círculos à direita: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
- 4) Complete 3 círculos à esquerda: o primeiro grande e rápido, o segundo pequeno e lento e o terceiro grande e rápido. Trocar de mão no centro da arena.
- 5) Inicie um círculo grande e rápido à direita, mas não feche este círculo. Galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 6) Continue galopando, contorne o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 7) Continue galopando, contorne novamente o fundo da arena (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown), passe a marca do centro, esbarre pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso.





16ª COPA DOS
CAMPEÕES

PERCURSO

RÉDEAS

Classe Jovem - N° 6

RESUMO

Os cavalos poderão se dirigir ao centro da arena ao trote ou ao passo. Porém, devem parar ou estar ao passo antes de iniciar o percurso. Inicie no centro da arena de frente para a cerca ou parede esquerda.

- 1) Complete 4 spins à direita. Pausa.
- 2) Complete 4 spins à esquerda. Pausa.
- 3) Inicie na mão esquerda, complete 3 círculos à esquerda: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
- 4) Complete 3 círculos à direita: os dois primeiros grandes e rápidos e o terceiro pequeno e lento. Trocar de mão no centro da arena.
- 5) Continue galopando um círculo grande e rápido à esquerda, mas não feche o círculo (runaround), galope reto pelo lado direito da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à direita, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 6) Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado esquerdo da arena (rundown) passe a marca do centro, esbarre e rollback à esquerda, pelo menos 6 metros do muro ou cerca. Sem pausa.
- 7) Continue galopando, contorne a lateral da pista (runaround) e galope reto pelo lado direito da arena, passe a marca do centro, esbarre pelo menos a 6 metros do muro ou cerca. Recue pelo menos 3 metros. Pausa para demonstrar a conclusão do percurso. **O cavaleiro deve desmontar e apresentar o freio ao juiz designado.**

