

Utstyrspassering - fire grunnteknikker

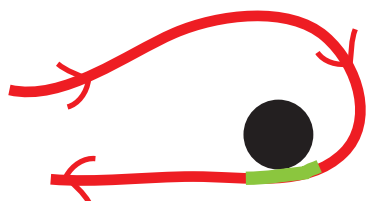
Svart prikk - indikerer utstyr (tønne, kjeGLE, slalompinne etc.)

Rød strek - indikerer ridevei (retning indikeres av pilene)

Grønt felt - indikerer kontaktpunkt (når du har mulighet til å sette ned/plukke opp noe)

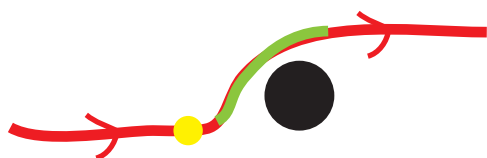
Gul prikk - indikerer hvor det anbefales å ta en halvparade

1



Brukes både når man skal svinge rundt noe (f.eks. siste slalompinne i Speed Weavers) og når man skal svinge rundt noe OG plukke med seg/sette ned noe (f.eks. i Bottle Shuttle). Gir deg god tid til å ri svingen helt ferdig før du skal plukke opp/sette ned ting, hjelper deg å hindre at hesten velter utstyret du svinger rundt, og sørger for at du kommer rett ut av svingen slik at hesten ikke forsvinner ut til venstre.

2



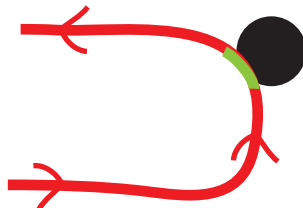
Brukes når man skal plukke opp/sette ned noe fra/på noe man passerer (f.eks. i Association Race ved tønna på midten av banen). Gir deg litt ekstra tid til å sette ned/plukke opp. Ri mot utstyret med hestens venstre skulder parallellt med utstyrets høyre kant, gjør en halvparade ca to meter foran utstyret (gul prikk), styr brått mot høyre, og led hesten tilbake på rett spor ved å slippe opp tøylen og bruke kroppsvekten din mens du setter ned/plukker opp.

3



Brukes når man skal plukke opp noe og ikke har behov for å bruke teknikk 2 (f.eks. når man skal plukke opp flagg i Flag Fliers), og i race som Bang a Balloon, Jousting og Sword Lancers. Ved behov kan du gjøre en halvparade ca en-to meter foran utstyret (gul prikk) for å gi deg selv litt bedre tid.

4



Mer avansert utgave av teknikk 1, brukes av mer erfarne ryttere for å spare tid. Mest brukt i HiLo (ved nettet øverst på banen) og Three Mug Race. Svært utfordrende fordi det kreves at hesten går i motsatt retning av dit du ser/lener deg for å plukke opp/sette ned noe.