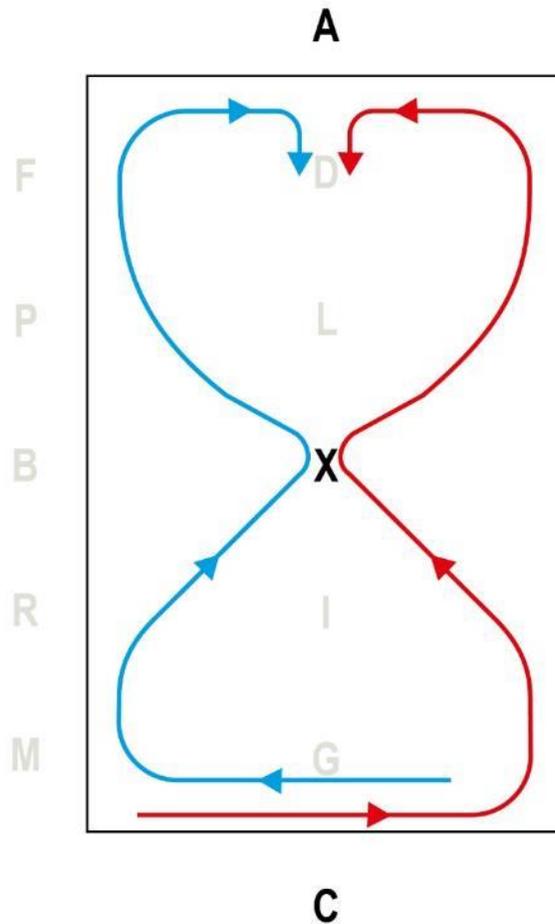


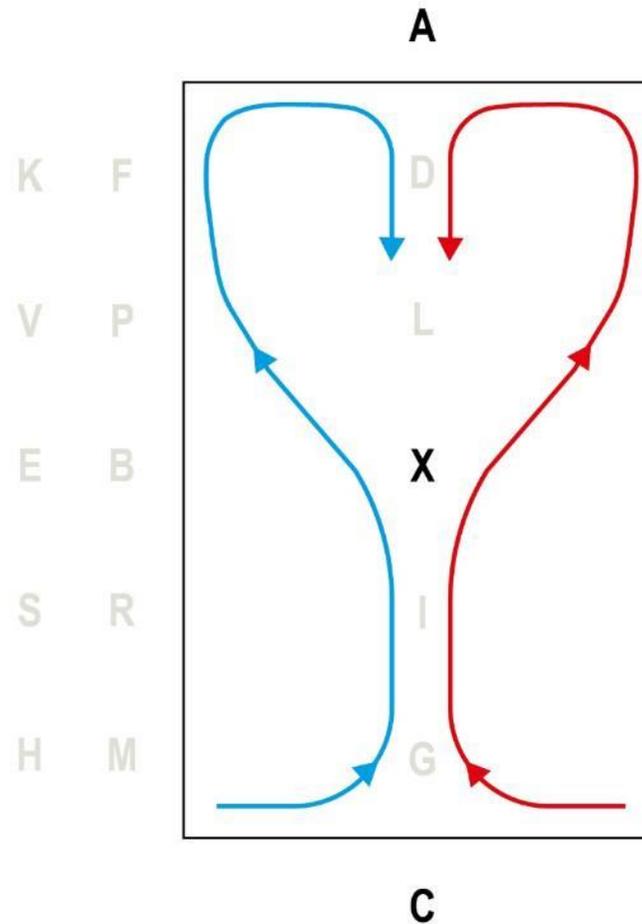
# Les différents cœurs

ROND

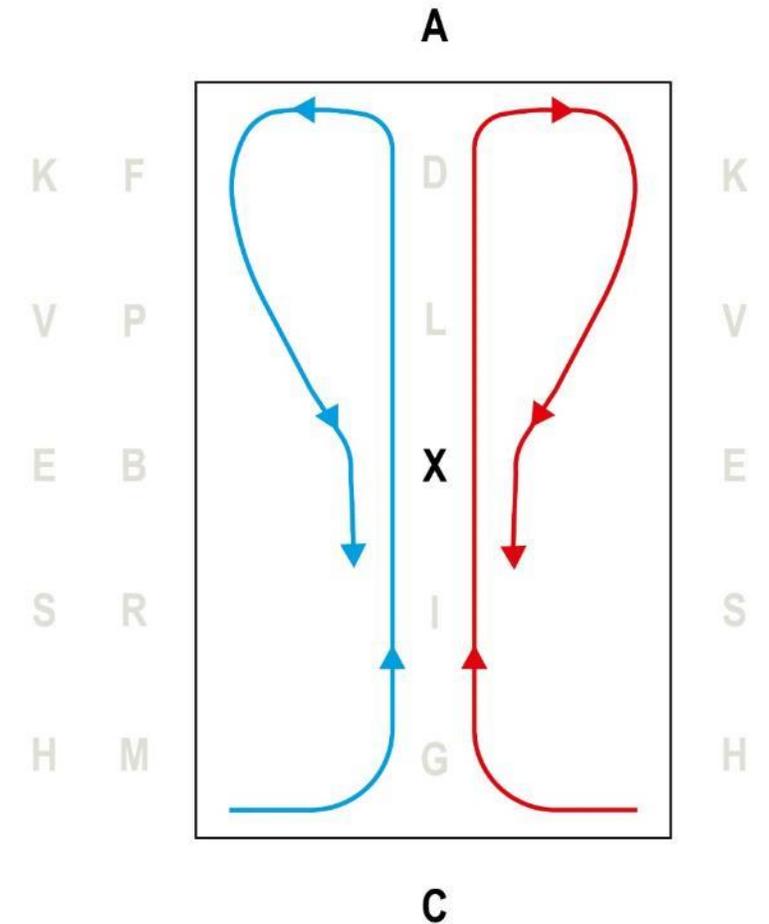
Modèle 1



Modèle 2



Modèle 3





# Le peigne

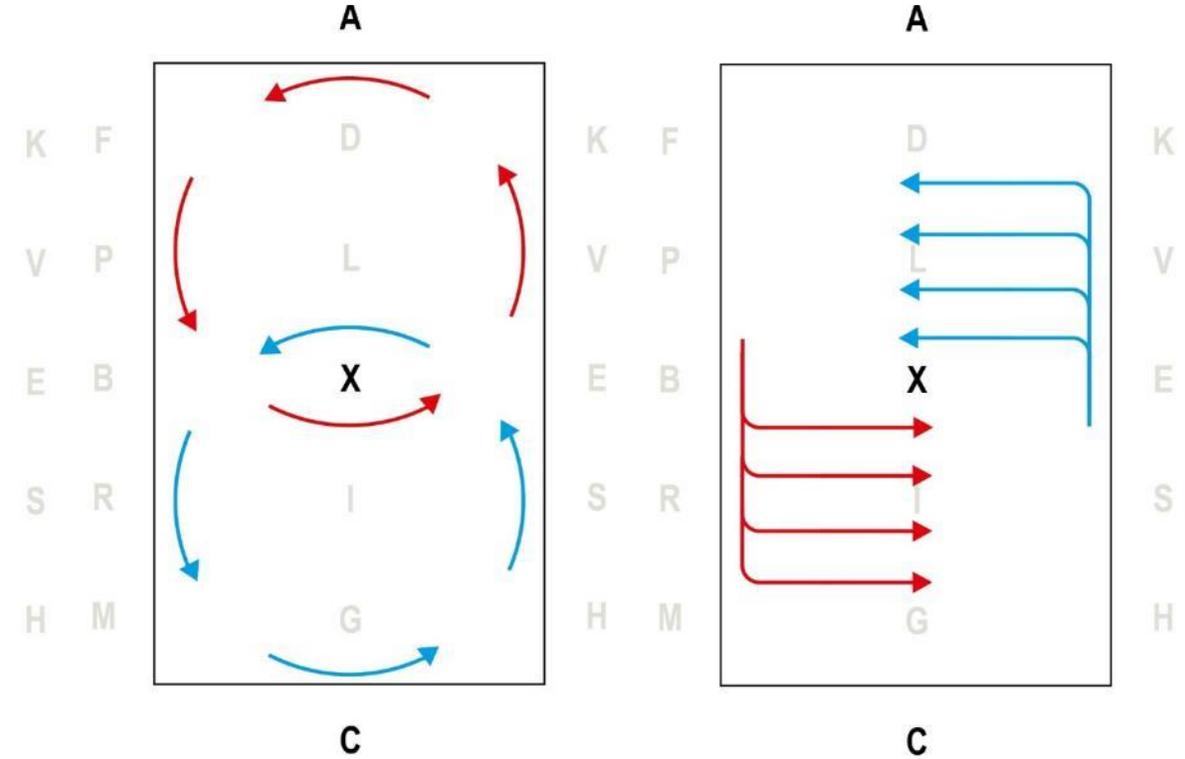
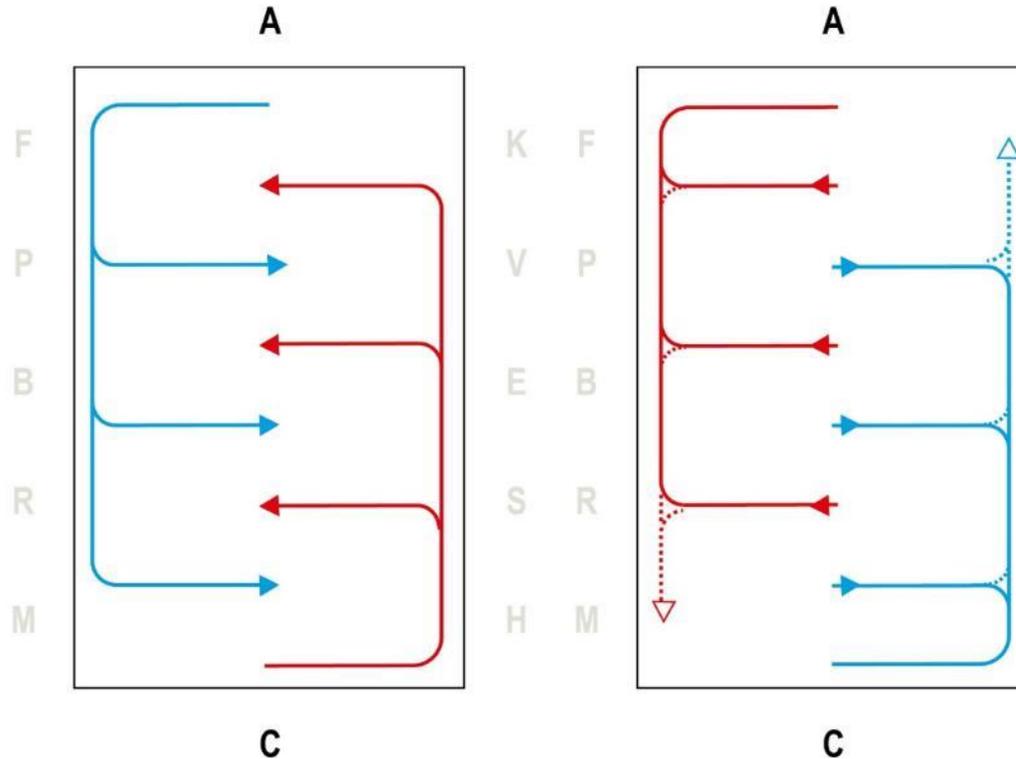
# L'amande

Temps 1

Temps 2

Figure

Sortie



## Options de sortie :

- Pas de changement de main
- Changement de main d'une des 2 reprises
- Changement de main des 2 reprises

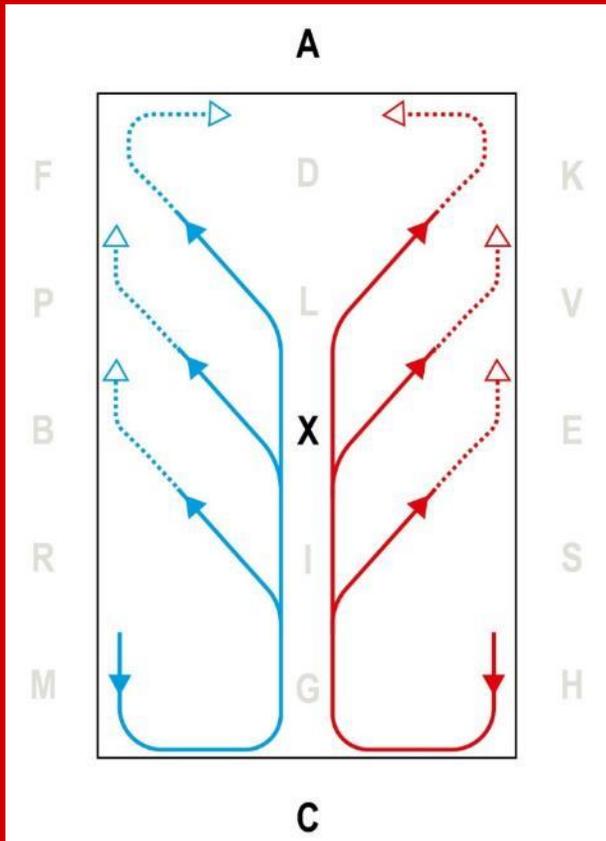
Deux cercles à la même main qui se croisent  
au trot ou au galop

Sortie par exemple vers les ailes de moulin

# Les différents épis

CROISEMENTS

## Modèle 1



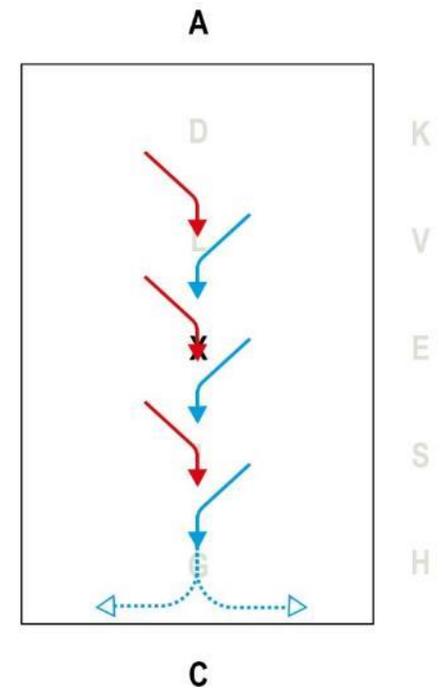
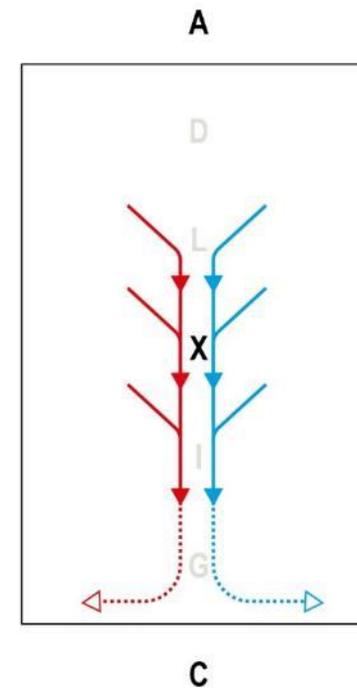
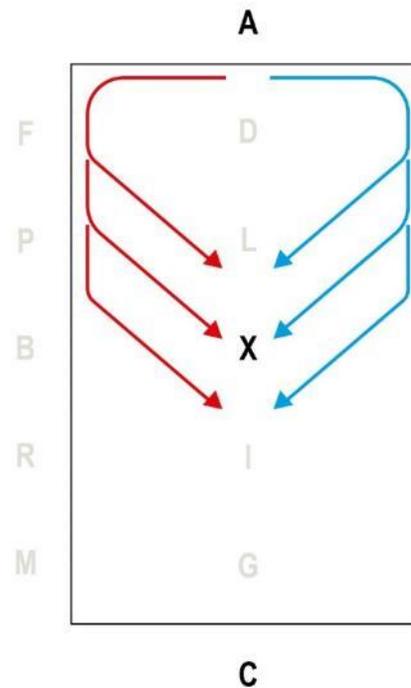
## Modèle 2

### Entrée

### Sorties

*Option A  
Au botte à botte*

*Option B  
En reprise*



# Le croisement express

CROISEMENTS

Temps 1

Temps 2

Temps 3

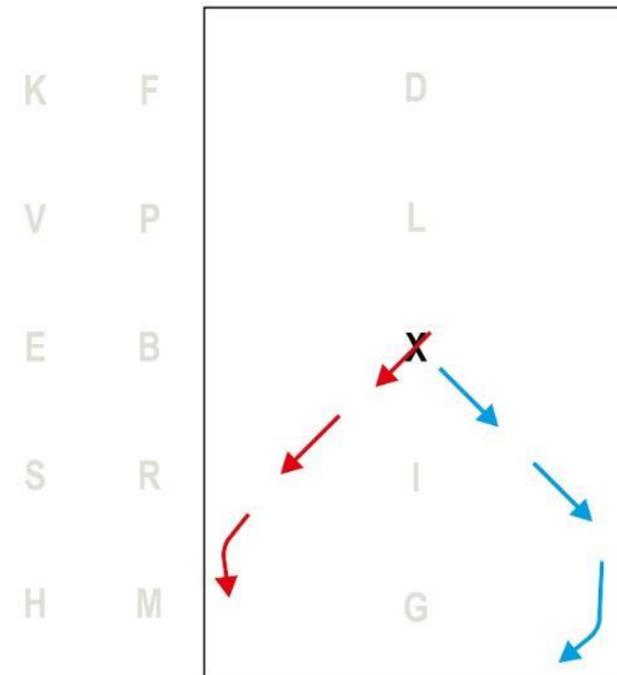
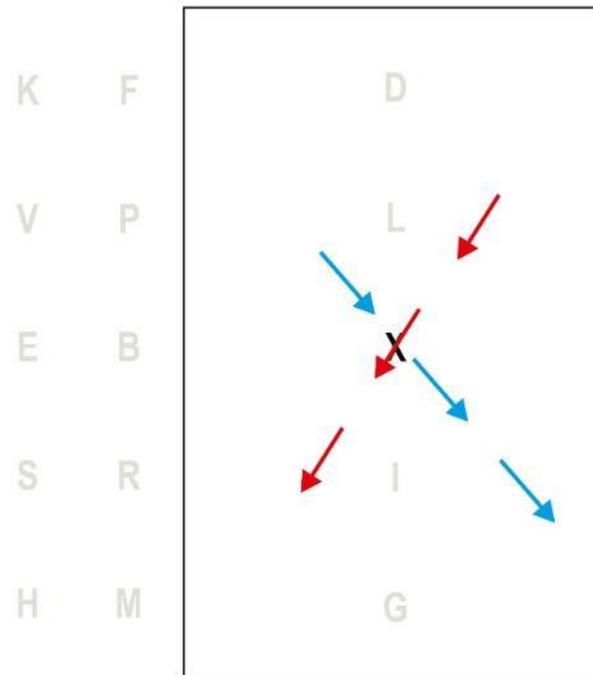
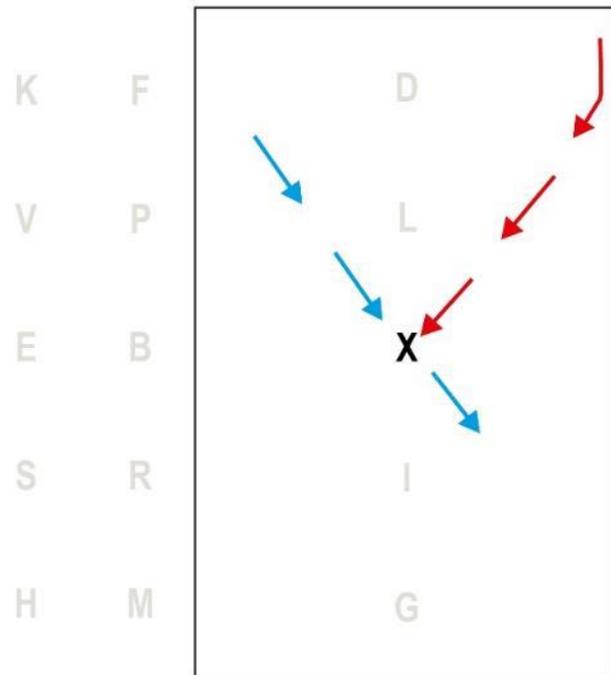
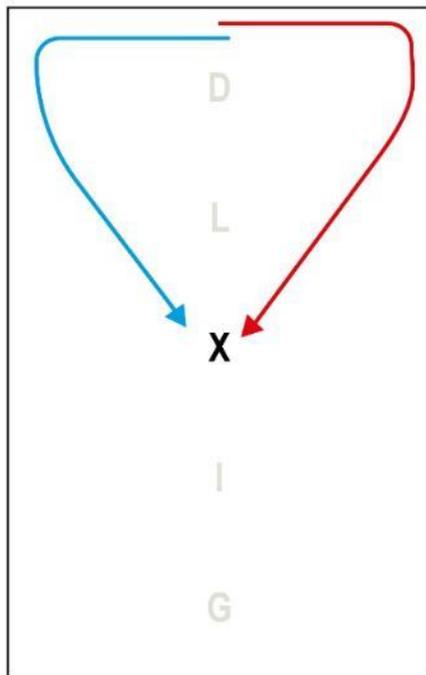
Temps 4

A

A

A

A



C

C

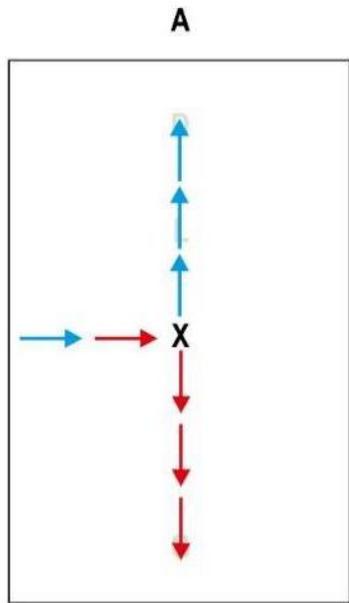
C

C

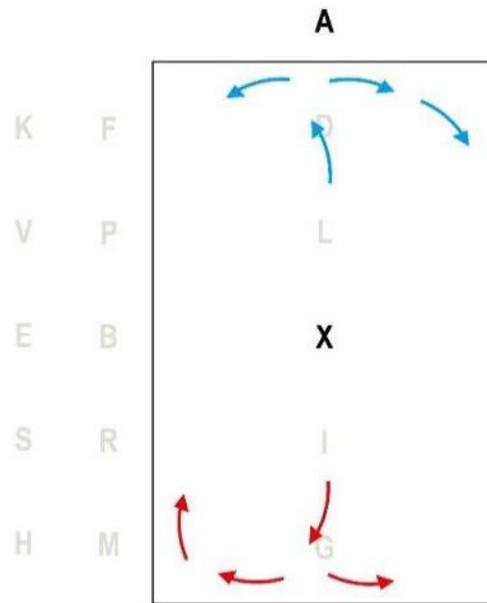
# Le carré

CROISEMENTS

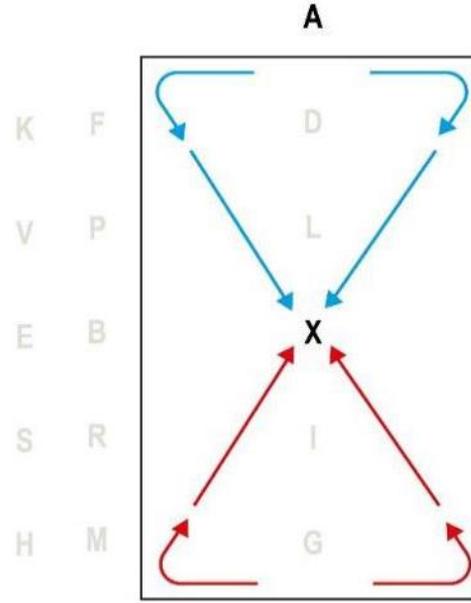
Temps 1



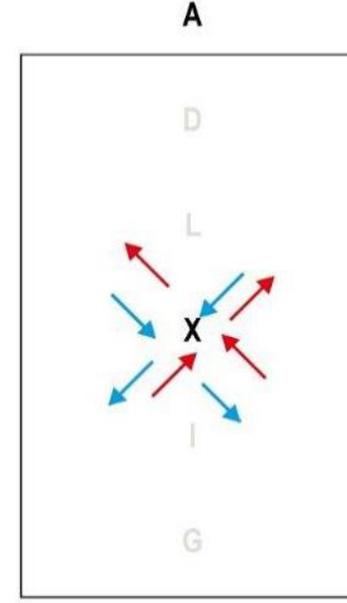
Temps 2



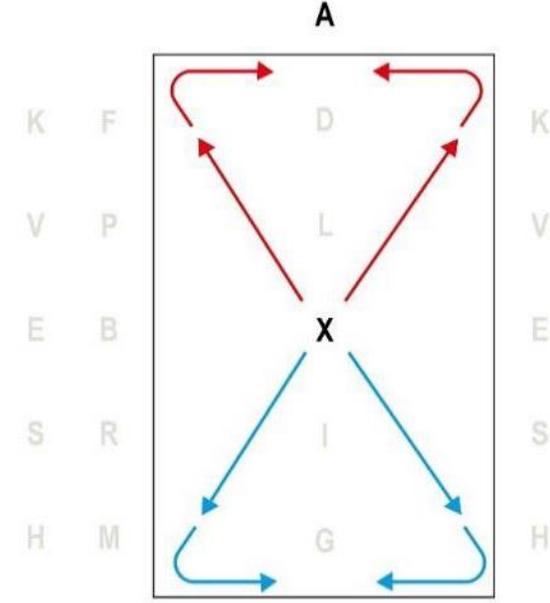
Temps 3



Temps 4



Temps 5



*C'est un double croisement express en X.*

*Les groupes se croisent au centre des diagonales, 4 cavaliers par 4 cavaliers.*

*Ils respectent la règle de priorité fixée, droite ou gauche.*

*Priorité à droite : chacun laisse passer celui qui est à sa droite.*

# Les retrouvailles

REALIGNEMENT

## Option A

*Arriver face à face et  
se remettre en reprise  
sur un doubler dans la longueur*

## Option B

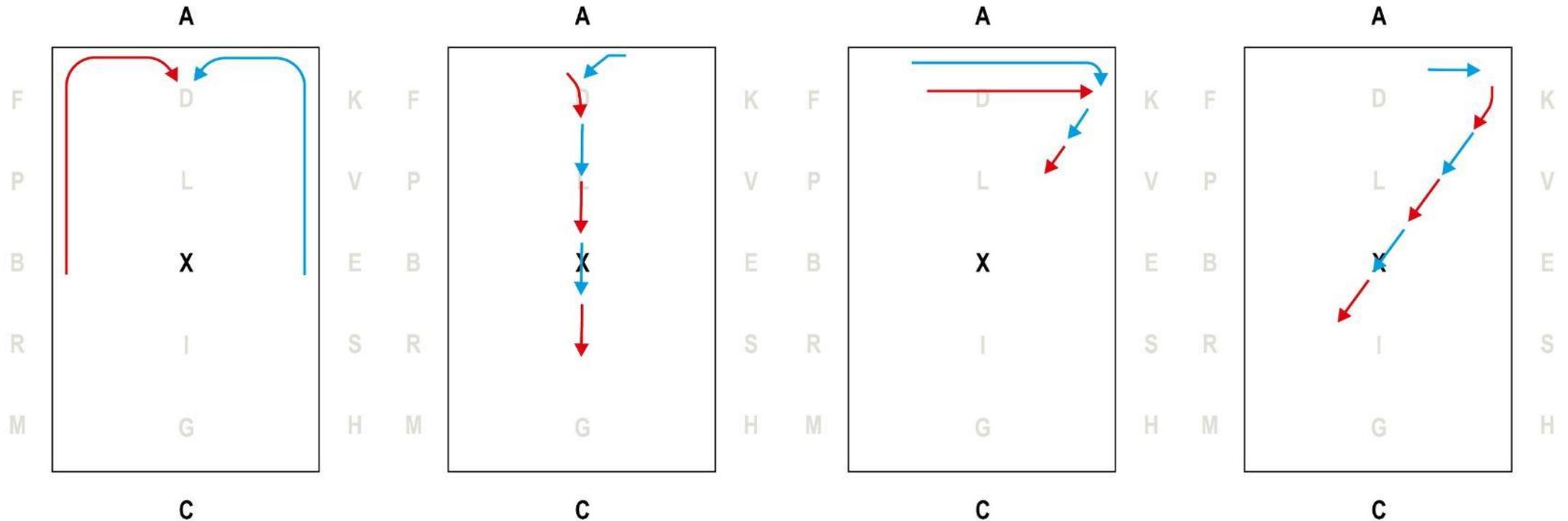
*Arriver au botte à botte et  
se remettre en reprise  
sur la diagonale*

Temps 1

Temps 2

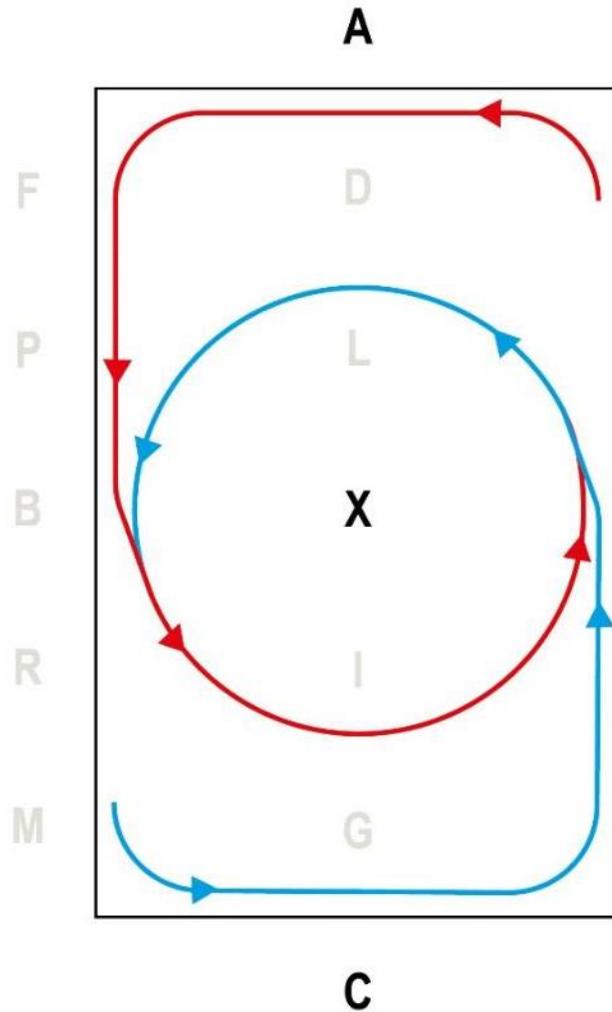
Temps 1

Temps 2



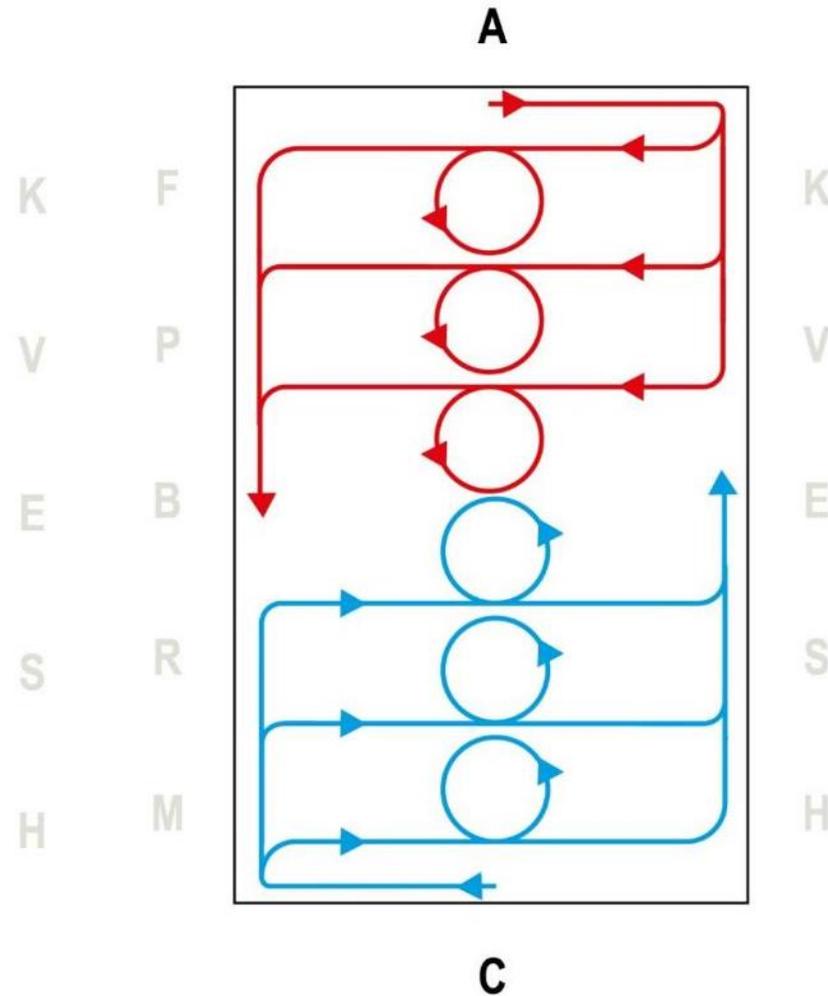
ROND

# La spirale



ROND

# Les boucles



# La musique

Time Code	Action Allure
00 :00	Entrée
00 :13	Arrêt Salut
00 :18	Trot
01 :31	Pas
02 :24	Trot
02 :57	Galop
03 :33	Pas
03 :52	Trot
04 :16	Arrêt Salut