

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 1 se compose de la partie spécifique du Galop® 1 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 1
Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

- Découvrir le poney ou le cheval et l'équitation.
- Côtayer son poney ou son cheval à pied et au box.
- A pied : mener son cheval ou son poney sur un itinéraire simple et connu.
- En selle : marcher au pas, s'arrêter et diriger au pas, trotter enlevé en rythme sur un tracé simple, galoper quelques foulées.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ❖ Citer les règles élémentaires de sécurité à mettre en pratique à cheval.
- ❖ Nommer les principales parties de la selle.
- ❖ Nommer les principales parties du filet.
- ▶ Citer les règles élémentaires de sécurité à mettre en pratique à pied.
- ▶ Se repérer et connaître les principaux espaces de son club.
- ▶ Expliquer ce qu'est son club, sa licence et sa fédération.
- ▶ Comprendre le vocabulaire spécifique du **Guide fédéral de préparation au Galop® 1**.
- ▶ Nommer les parties du licol.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Desseller, enlever le filet, laver le mors et ranger le matériel dans la sellerie.
- ❖ Amener sa monture en filet en main sur le terrain.
 - Observer le poney ou le cheval et son comportement.
 - S'en occuper avant et après l'avoir monté ou attelé.
 - Capter l'attention du cheval ou du poney au boxe et à l'attache.
 - Aborder le cheval ou le poney au box et à l'attache, changer de côté en sécurité.
 - Le caresser.
 - Mettre un licol.
 - Utiliser une brosse sur l'ensemble de son corps et passer une étrille.
 - Reproduire un nœud d'attache.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Etre sensibilisé au respect du cheval.
- ▶ Expliquer les caractéristiques principales du comportement du cheval.
- ▶ Identifier les expressions et postures principales du cheval et ce qu'elles expriment.
- ▶ Reconnaître et nommer les trois allures : le pas, le trot et le galop.
- ▶ Reconnaître et nommer les 3 robes de base : le noir, l'alezan et le bai.
- ▶ Nommer et montrer les principales parties extérieures du cheval.
- ▶ Définir les aides naturelles et artificielles.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- Se positionner à côté de son cheval ou de son poney.
- Mener en main au pas sur un tracé simple et connu alternant lignes droites et courbes des deux côtés.
- S'arrêter.
- Éloigner son cheval ou son poney de soi.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Se mettre en selle avec l'aide d'un montoir.
- ❖ Ressangler en selle avec une aide éventuelle.
- ❖ Descendre en autonomie.
- ❖ Prendre et ajuster ses rênes. Les tenir correctement.
- ❖ Pouvoir les allonger, les lâcher et les reprendre.
- ❖ Chausser et déchausser ses étriers au pas.
- ❖ Être assis dans une bonne posture au pas.
- ❖ Rester en équilibre sur ses étriers quelques foulées au pas et au trot.
- ❖ Galoper quelques foulées.
- ❖ Effectuer des transitions simples et espacées entre l'arrêt, le pas et le trot.
- ❖ Diriger au pas.
- ❖ Trotter enlevé en rythme sur un tracé simple.

➔ **Réaliser un parcours type Galop® 1.**

Le Galop® 2 se compose de la partie spécifique du Galop® 2 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 2. Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

Panser son cheval ou son poney, le préparer et le brider.

- A pied : le mener sur un tracé précis, faire bouger ses épaules et ses hanches.
- En selle :
 - réaliser individuellement des parcours avec des contrats d'allures et de tracé au pas, au trot et au galop en alternant l'équilibre assis et sur les étriers.
 - sauter un petit obstacle.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ❖ Expliquer les aides pour avancer et leur graduation.
- ❖ Nommer les parties du filet et de la selle.
- ❖ Dessiner sur un papier et nommer les figures de manège usuelles : cercle, volte, diagonale, doubler.
- ▶ Citer les règles de circulation à mettre en pratique dans un manège ou une carrière.
- ▶ Reconnaître et nommer la brosse douce, l'étrille, le bouchon et le cure-pied.
- ▶ Caractériser les différents types de logements des chevaux : pré, paddock, stabulation, box, stalle.
- ▶ Identifier les principales activités équestres de la FFE et les principales activités proposées par son club.

S'occuper du cheval

- ❖ Seller.
- ❖ Entretien de la selle.
- Aborder un cheval ou un poney en stabulation, au paddock ou au pré.
- Le lâcher dans son box, son pré ou dans la stabulation.
- Observer les comportements des chevaux ou poneys entre eux.
- Mettre un filet.
- Faire un pansage en utilisant la brosse douce, l'étrille et le bouchon.
- Curer les pieds antérieurs, prendre un postérieur.
- Faire un nœud d'attache.
- Distribuer les aliments.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Décrire les caractéristiques principales des 5 sens du cheval ou du poney.
- ▶ Décrire leurs comportements entre eux.
- ▶ Décrire leur comportement alimentaire.
- ▶ Décrire la bouche du cheval et comment il s'alimente.
- ▶ Reconnaître les aliments de base suivants : herbe, foin, paille, céréales, granulés.
- ▶ Connaître leurs besoins en eau et les modes d'abreuvement.
- ▶ Nommer et reconnaître trois races de chevaux ou de poneys présentes dans son club.
- ▶ Nommer et reconnaître :
 - ◆ Le blanc, le gris, le crème et le chocolat : dites autres robes.
 - ◆ Les taches :
 - Petites = tachetée.
 - Grandes = Pie :
 - Noir Pie,
 - Alezan Pie,
 - Bai Pie.
- ▶ Décrire et montrer les parties principales des membres : genou, jarret, canon, boulet, paturon, couronne, sabot.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- Faire reculer son cheval ou son poney de 2 pas minimum.
- Le mener en main sur un tracé précis alternant des lignes droites et des courbes des deux côtés.
- Le mener en main au trot quelques foulées.
- Déplacer ses épaules ou ses hanches un pas minimum, à partir de l'arrêt.
- Déplacer la tête du cheval ou du poney à droite et à gauche, en haut et en bas.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Se mettre seul en selle.
- ❖ Ressangler seul en selle.
- ❖ Régler seul ses étriers à pied et à cheval.
- ❖ Mettre en pratique les règles de circulation.
- ❖ Lâcher ses rênes, les reprendre et les ajuster au trot enlevé.
- ❖ Trotter assis en cherchant une bonne posture.
- ❖ Galoper assis en cherchant une bonne posture.
- ❖ Alternier l'équilibre assis et sur les étriers au pas, au trot et au galop.
- ❖ Partir au galop et maintenir le galop.
- ❖ Changer d'allure sur des transitions simples et progressives : arrêt ⇔ pas ; pas ⇔ trot ; trot ⇔ galop.
- ❖ Diriger au pas et au trot sur un tracé défini incluant : cercle, volte, diagonale et doubler.
- ❖ Sauter un petit obstacle sur la piste au trot et au galop.

➔ Réaliser un parcours type Galop® 2.

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 3 se compose de la partie spécifique du Galop® 3 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 3.

Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

- Effectuer un pansage complet, entretenir les harnachements, la litière, les sabots.
- A pied : Mener son cheval ou son poney sur des courbes serrées au pas, le faire reculer droit et déplacer ses épaules et ses hanches sur plusieurs pas.
- En selle :
 - Évoluer aux trois allures dans une bonne posture assise ou en équilibre sur ses étriers suivant les situations.
 - Trotter enlevé sur un diagonal défini et partir au galop sur le bon pied.
 - Enchaîner un parcours avec des contrats d'allures et de tracé précis, aux trois allures.
 - Enchaîner des obstacles isolés de 50 cm et des dispositifs simples de sauts rapprochés.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ❖ Expliquer les aides pour tourner.
- ❖ Expliquer comment partir au galop par aides diagonales.
- ❖ Expliquer les conditions élémentaires du bon abord d'un obstacle : tracé, vitesse, équilibre.
- ❖ Dessiner sur un papier et nommer la demi-volte et la demi-volte renversée.
- ❖ Décrire la posture du cavalier assis et expliquer l'assiette.
- ❖ Expliquer la raison du changement de diagonal au trot enlevé
- ▶ Expliquer l'action des aides : agir, résister, céder.
- ▶ Identifier quelques disciplines équestres sportives et leurs caractéristiques, dont celles pratiquées dans son club.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Ajuster le harnachement.
- ❖ Démonter, remonter et entretenir un filet
- Effectuer un pansage complet de son cheval ou de son poney.
- Curer les pieds postérieurs.
- Doucher les membres.
- Graisser les pieds.
- Entretenir la litière.
- Entretenir l'abreuvoir ou le lieu d'abreuvement.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Expliquer la répartition des activités du cheval à l'état naturel.
- ▶ Expliquer ce que sont : le troupeau, la hiérarchie, la dominance, les affinités, l'instinct grégaire et leurs conséquences.
- ▶ Expliquer les différentes litières.
- ▶ Nommer et situer les parties extérieures du cheval.
- ▶ Nommer et situer les parties du sabot.
- ▶ Expliquer le rôle de l'entretien des pieds et de la ferrure.
- ▶ Expliquer le mécanisme du pas et du trot.
- ▶ Nommer et reconnaître 3 races de poneys et 3 races de chevaux minimum.
- ▶ Reconnaître et nommer les différents épis :
 - de tête,
 - de crinière.
- ▶ Reconnaître, nommer et décrire :
 - les déclinaisons du bai : isabelle et souris, les déclinaisons de l'alezan : alezan brûlé, café au lait, palomino.
- ▶ Reconnaître et nommer les différentes marques blanches :
 - liste,
 - en tête,
 - balzane.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- Mener son cheval ou son poney en main en enchaînant des courbes serrées au pas des deux côtés.
- Reculer avec lui droit sur quelques foulées.
- Déplacer ses épaules ou ses hanches sur plusieurs pas.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Trotter enlevé sur un diagonal défini et en changer à volonté.
- ❖ Déchausser et rechausser ses étriers au trot et au galop.
- ❖ Être stable en équilibre sur ses étriers au trot.
- ❖ Maintenir son équilibre sur ses étriers au pas et au galop.
- ❖ Être assis au trot et au galop en cherchant à conserver une bonne posture.
- ❖ Changer d'allure sur des transitions simples en un point précis : arrêt ⇔ pas ; pas ⇔ trot ; galop ⇔ trot.
- ❖ Partir au galop sur le bon pied du pas ou du trot sur une courbe.
- ❖ Accélérer et ralentir aux trois allures.
- ❖ Obtenir une vitesse adaptée dans chaque allure.
- ❖ Diriger au trot sur un tracé précis comprenant des courbes serrées et au galop sur un tracé défini.
- ❖ Sauter un obstacle isolé de 60 cm environ en contrôlant l'allure et la direction à l'abord et à la réception.
- ❖ Enchaîner des obstacles isolés de 50 cm environ sur un tracé simple.
- ❖ Sauter sur la piste des dispositifs simples d'obstacles rapprochés d'environ 60 cm dans une bonne posture.
- ❖ Aller en extérieur et en terrain varié.

➔ **Réaliser un parcours type Galop® 3.**

Le Galop® 4 se compose de la partie spécifique du Galop® 4, plus de la partie commune à tous les Galops® 4. Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

- Équiper un cheval ou un poney pour le travail et le transport et soigner les membres.
- A pied : réaliser un parcours incluant des embûches simples avec des contrats d'allures et de tracé.
- En selle :
 - Évoluer aux trois allures assis ou en équilibre sur ses étriers en contrôlant la vitesse et la direction avec ou sans contact avec la bouche du cheval ou du poney.
 - Adopter une posture juste dans les différentes situations aux trois allures, en extérieur et en sautant.
 - Déplacer les épaules et les hanches au pas et partir au galop du pas sur le bon pied en ligne droite.
 - Enchaîner un parcours de 8 à 10 obstacles isolés à environ 60 cm.
 - Enchaîner avec précision des mouvements simples aux trois allures et varier l'amplitude au trot enlevé et au galop.
 - Effectuer une analyse de sa prestation à cheval.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ❖ Décrire la posture du cavalier à cheval à l'obstacle.
- ❖ Nommer et reconnaître les mors de filet usuels.
- ▶ Expliquer l'accord des aides.
- ▶ Expliquer les règles de sécurité à appliquer en aire de travail et à l'extérieur.
- ▶ Expliquer ce qu'est un pli et l'incurvation.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Mettre et enlever des protections de travail : protège-boulets, guêtres et cloches.
- Mettre et enlever des protections de transport.
- Inspecter et soigner les membres avant et après le travail.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Expliquer les conséquences de la vie domestique sur le cheval ou le poney.
- ▶ Procéder à une identification de base : déterminer sur un cheval ou un poney :
 - son sexe,
 - sa robe,
 - ses marques,
 - ses épis.
- ▶ Nommer les différentes parties du livret signalétique : carte d'identité + carnet de santé.
- ▶ Citer et expliquer les soins périodiques obligatoires – vaccination – et recommandés – vermifugation, soins dentaires...
- ▶ Citer les principales normes physiologiques du cheval : température, rythme cardiaque.
- ▶ Identifier les signes de maladie : prostration, agitation, comportement inhabituel, inappétence, jetage, etc....
- ▶ Expliquer le mécanisme du galop à droite et à gauche et les reconnaître.
- ▶ Décrire les besoins du cheval en fourrages, concentrés et minéraux.
- ▶ Reconnaître les grandes familles d'aliments à distribuer : fourrages, concentrés et compléments minéraux.
- ▶ Reconnaître les principaux aliments à éviter : les végétaux toxiques et les contaminants alimentaires.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- ❖ Marcher en main quelques foulées en conservant un contact moelleux et permanent sur les deux rênes.
- Faire reculer son cheval ou son poney en restant à distance.
- Faire venir le cheval vers soi.
- Obtenir une flexion latérale de l'encolure des deux côtés.
- Trotter en main sur des lignes droites et des courbes larges.
- Franchir des embûches simples au pas : type flaques, bâches, plans inclinés, pont de van ou de camion...

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Trotter enlevé dans une bonne posture lors de changements de direction ou d'amplitude.
 - ❖ Être stable en équilibre sur ses étriers au galop et sur des dispositifs de sauts rapprochés à environ 80 cm.
 - ❖ Trotter, galoper et enchaîner des mouvements simples assis dans une bonne posture.
 - ❖ Prendre et conserver un contact permanent et moelleux avec la bouche de son cheval ou de son poney aux trois allures.
 - ❖ Pouvoir à volonté évoluer sans contact avec la bouche de son cheval ou son poney aux trois allures.
 - ❖ Partir au galop du pas sur le bon pied en ligne droite.
 - ❖ Varier la vitesse (l'amplitude) au trot enlevé et au galop.
 - ❖ Maintenir une vitesse régulière sur un enchaînement de courbes et lignes droites au galop.
 - ❖ Diriger sur des courbes aux trois allures avec un pli interne.
 - ❖ Déplacer les épaules ou les hanches de son cheval d'un quart de tour au pas.
 - ❖ Contrôler l'allure, la vitesse et la direction sur un enchaînement de sauts isolés à environ 70 cm.
 - ❖ Contrôler l'allure, la vitesse et la direction en terrain varié.
- ➔ Réaliser une reprise combinée ou une reprise de Dressage et un parcours de CSO de niveau Club 4 ou de Hunter Galop® 4 ou épreuve Pony équivalente.
- ➔ Effectuer une sortie en extérieur aux trois allures.

Le Galop® 5 se compose de la partie spécifique du Galop® 5, plus de la partie commune à tous les Galops® 5.

Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier FFE :

- A pied : embarquer un cheval dans un camion ou un van.
- En selle :
 - Être assis dans une bonne posture aux trois allures.
 - Rechercher l'incurvation sur les courbes et une cadence régulière au trois allures.
 - Partir au galop avec précision.
 - Effectuer une cession à la jambe au pas.
 - Présenter les reprises de Dressage Club 3 et enchaîner des parcours de CSO ou de Hunter type Club 3.
 - Aller en extérieur et en terrain varié aux trois allures.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ❖ Définir la cession à la jambe et ses critères de jugement.
- ❖ Définir les transitions, qualités, défauts.
- ❖ Reconnaître et nommer les principaux mors de filet.
- ❖ Donner l'emplacement des lettres de la carrière de dressage.
- ❖ Citer les noms des principaux obstacles de CSO.
- ▶ Expliquer le numéro SIRE.
- ▶ Expliquer la puce : lieu d'implantation, usage, lecteur.
- ▶ Expliquer les listes et l'obligation d'inscription pour concourir :
 - Club,
 - Chevaux de sport.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :
 - L'habituatation
 - La sensibilisation
 - Les renforcements positifs (récompenses)
 - Les renforcements négatifs
 - La punition.
- ▶ En donner des exemples et les conditions et limites de leur usage
- ▶ Identifier des différents types de Pie, de tachetés, des adjonctions.
- ▶ Identifier les principales parties du squelette.
- ▶ Identifier les grands groupes musculaires et leur rôle.
- ▶ Expliquer les grandes particularités de la digestion du cheval.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- Poser des bandes de repos, les enlever et les rouler.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- Présenter seul un cheval en main au pas et au trot.
- Longer un cheval détendu au pas, au trot et à l'arrêt.
- Apprendre à utiliser les longues rênes sur le cercle au pas.
- Embarquer un cheval dans un camion ou dans un van.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Être stable et décontracté sans étriers aux 3 allures.
- ❖ Rechercher l'incurvation de son cheval dans les courbes.
- ❖ Effectuer des développements progressifs d'allure en maintenant une cadence régulière.
- ❖ Pouvoir aller en extérieur et en terrain varié aux trois allures.

❖ Partie spécifique Dressage

Être assis dans une bonne posture aux trois allures et dans les transitions montantes et descendantes.

Prendre le galop du pas et du trot en un point précis et effectuer des cercles de 20 m de diamètre.

Diriger avec précision sur des serpentines et des cercles de 12 mètres de diamètre au pas.

Réaliser des serpentines et des cercles de 15 mètres de diamètre au trot.

Varié l'amplitude au pas.

Réaliser une cession à la jambe au pas des deux côtés.

➔ **Présenter dans une bonne posture :**

❖ **une reprise Galop® 5 de niveau Club 3 ou d'épreuve Pony équivalente .**

❖ **et un enchaînement de mouvements Galop® 5 du type de ceux de la Préliminaire Dressage Club 3.**

❖ Partie spécifique Obstacle

Être stable et liant au galop et sur des dispositifs variés de sauts rapprochés à 90cm environ et dans l'enchaînement de sauts.

Galoper dans la bonne cadence et la bonne vitesse en enchaînant des sauts sur un parcours à 75 cm.

Contrôler le galop en enchaînant des sauts et des combinaisons.

Changer d'allure en enchaînant des sauts.

Diriger sur un tracé précis dans une cadence régulière en enchaînant des sauts.

➔ **Enchaîner avec fluidité un parcours de niveau Club 3 CSO ou Hunter ou d'épreuve Pony équivalente.**

❖ Partie spécifique Cross

Sauter de petits obstacles d'extérieur.

Évoluer en équilibre sur ses étriers avec stabilité aux trois allures, en extérieur et en terrain varié.

Maintenir une vitesse régulière et contrôlée, en extérieur et dans les enchaînements de sauts simples.

Conduire en extérieur, en terrain varié et sur des enchaînements de sauts simples en terrain varié.

➔ **Enchaîner avec fluidité un parcours de cross de niveau Club 3 ou d'épreuve Pony équivalente.**

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 6 se compose de la partie spécifique du Galop® 6, plus de la partie commune à tous les Galops® 6.

Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : • pour le module commun A et ▶ pour le module commun B.
Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

- A pied : tourner un cheval ou un poney et lui faire sauter un petit obstacle à la longe.
- En selle :
 - Être assis dans une bonne posture dans les transitions dans l'allure et entre allures et les déplacements latéraux au trot.
 - Incurver sur les cercles au pas et au trot, galoper à faux sur une courbe large.
 - Obtenir des extensions d'encolure au trot.
 - Effectuer une cession à la jambe au trot.
 - Présenter les reprises de dressage Club 2 et enchaîner des parcours de CSO ou de Hunter type club 2.
 - Sauter en extérieur et en terrain varié.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	CONNAISSANCE DU CHEVAL
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Expliquer les critères de jugement des mouvements d'une reprise de dressage Club. ❖ Expliquer les allures artificielles ou défectueuses. ❖ Citer les critères de qualité ou les défauts des allures. ❖ Expliquer les notes d'ensembles et leurs critères de jugement. ❖ Définir la mise sur la main et l'impulsion. ❖ Définir le galop à faux et ses qualités. ❖ Citer les principaux enrênements de travail monté : expliquer le but de leur usage et leurs effets. ❖ Citer les noms des principaux obstacles de Cross. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Décrire le pied et la ferrure. ▶ Lister les principales maladies du cheval et leurs symptômes. ▶ Expliquer les variations des besoins alimentaires du cheval en fonction de différents facteurs à prendre en compte. ▶ Évaluer l'état corporel d'un cheval (embonpoint, maigreur). ▶ Nommer les étapes du travail du maréchal-ferrant. ▶ Expliquer les grandes étapes de la reproduction de la saillie au sevrage. ▶ Expliquer la démarche pour identifier un cheval. ▶ Savoir utiliser les outils d'identification – nuancier, documents. ▶ Expliquer le mécanisme du reculer.
S'OCCUPER DU CHEVAL	PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED
<ul style="list-style-type: none"> • Toiletter et tresser un cheval pour une compétition. • Prodiguer les soins après le travail. 	<ul style="list-style-type: none"> • Longer aux trois allures un cheval ou poney détendu. • Déplacer le cercle à la longe. • Faire sauter un petit obstacle à son cheval ou son poney à la longe. • Marcher et trotter un cheval aux longues rênes sur le cercle et changer de main.
PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Incurver son cheval aux trois allures sur des courbes larges ❖ Maintenir une cadence régulière aux 3 allures. ❖ Réaliser des courbes au trois allures en pli externe. ❖ Effectuer des transitions montantes énergiques et descendantes nettes et fluides. ❖ Effectuer l'échauffement (détente) de son cheval en autonomie sous le contrôle de son enseignant. ❖ Partie spécifique Dressage Être assis dans une posture juste aux trois allures, dans les déplacements latéraux et dans l'incurvation. Varier l'amplitude du trot au trot assis. Réaliser des cercles et des serpentines de 10 m de diamètre au pas, 12 m au trot en cherchant l'incurvation. Avancer ses mains sur quelques foulées sur un cercle au galop. Obtenir une extension d'encolure au trot enlevé sur un cercle. S'arrêter à partir du trot et reculer de quelques pas. Réaliser une cession à la jambe au trot des deux côtés. Réaliser un contre changement de main au galop. Enchaîner des mouvements au galop dans une cadence régulière. Enchaîner des mouvements avec un tracé précis. Trouver la bonne vitesse de présentation dans chaque allure. Pouvoir monter avec 4 rênes. ➔ Présenter dans une bonne posture : <ul style="list-style-type: none"> ◆ une reprise Galop® 6 de niveau Club 2 ou d'épreuve Poney équivalente, ◆ et un enchaînement de mouvements Galop® 6 du type de ceux de la Préliminaire Dressage Club 2. 	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Partie spécifique Obstacle Être stable et liant sur des dispositifs de sauts rapprochés (hauteur environ 1 m) Galoper dans une cadence régulière et une vitesse adaptée en enchaînant des sauts à 90 cm. Diriger sur un tracé précis en enchaînant des sauts rapprochés. Contrôler le galop en enchaînant des sauts sur des distances précises et des combinaisons. Changer d'allure en enchaînant des sauts rapprochés. ➔ Enchaîner avec fluidité un parcours CSO ou Hunter niveau Club 2 ou épreuve Poney équivalente. ❖ Partie spécifique Cross Sauter divers profils d'obstacles d'extérieur. Être stable sur des sauts et des mouvements de terrain en terrain varié. Maintenir une vitesse régulière et adaptée en enchaînant des sauts en terrain varié. Conduire en terrain varié sur des enchaînements de sauts. Enchaîner des obstacles de cross à 80 cm en terrain varié avec une ou plusieurs combinaisons. ➔ Enchaîner avec fluidité un parcours de cross de niveau Club 2.

Le Galop® 7 se compose de la partie spécifique du Galop® 7, plus de la partie commune à tous les Galops® 7.

Les parties communes à tous les types de Galops® sont identifiées : ● pour le module commun A et ► pour le module commun B.

Les parties spécifiques aux Galops de Cavalier sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier de la FFE :

- A pied : tourner à la longe un cheval ou un poney enrêné, utiliser les longues rênes au pas et au trot.
- En selle :
 - Être assis dans une bonne posture dans les enchaînements de mouvements.
 - Mettre son cheval sur la main, l'incurver sur les courbes aux trois allures et galoper à faux sur des courbes de 20 mètres.
 - Effectuer des transitions galop ⇌ pas, reculer.
 - Effectuer une épaule en dedans ou une contre épaule en dedans au trot.
 - Présenter les reprises de dressage Club 2 et enchaîner des parcours de CSO ou de Hunter type club 1.
 - Enchaîner des obstacles en extérieur et en terrain varié.
 - Détendre son cheval sur le plat en autonomie dans le respect des consignes données.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Définir l'épaule en dedans, qualités et défauts d'exécution.
- ❖ Connaître le rôle et l'effet de la bride.
- ❖ Expliquer ce qu'est la rectitude.
- Connaître les principaux enrênements du travail en longe : but, effets.

- ❖ Démonter, remonter et ajuster une bride.
- Poser des bandes de polo.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- Identifier et nommer les défauts d'aplombs principaux des membres.
- Pouvoir identifier un cheval en utilisant les outils si besoin.
- Savoir lire un livret et vérifier le signalement d'un cheval.
- Expliquer et identifier l'impact des transports sur la santé et le bien être des chevaux et des poneys.
- Décrire et expliquer les grands principes de rationnement pour respecter la santé et le bien-être des chevaux et des poneys.
- Comprendre et expliquer les différentes dénominations des produits commercialisés pour l'alimentation et la complémentation des chevaux.

- Travailler à la longe un cheval ou poney enrêné.
- Utiliser les longues rênes au pas et au trot en cercle et en ligne droite, de côté ou derrière et changer de main.
- Marcher et trotter en main avec le cheval dans une mise en main élémentaire.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL

- ❖ Avoir son cheval sur la main au trois allures.
- ❖ Pouvoir le mettre rond et bas au pas et au trot.
- ❖ Incurver son cheval sur les courbes et des inversions de courbes.
- ❖ Varier l'amplitude aux 3 allures et enchaîner des transitions.
- ❖ Effectuer l'échauffement (détente) de son cheval en respectant les consignes de son enseignant.

❖ Partie spécifique Dressage

Être assis dans une posture juste et dynamique adaptée à l'enchaînement des différents mouvements et au travail du cheval.
 Réaliser des cercles et des serpentines de 10 m de diamètre au trot dans l'incurvation.
 Réaliser des cercles de 10 à 15 m de diamètre au galop dans l'incurvation.
 Effectuer des transitions galop-pas-galop.
 Partir au contre galop à partir du pas.
 Réaliser des courbes de 20 m de diamètre au contre galop.
 Effectuer une épaule en dedans ou une contre épaule en dedans au pas et au trot des deux côtés.
 Reculer de 3 à 5 pas en repartant immédiatement.
 Enchaîner des mouvements en maintenant une cadence régulière dans chaque allure.
 Maintenir la bonne vitesse de chaque allure dans des enchaînements de mouvements.
 Diriger sur un tracé précis dans un enchaînement de mouvements.
 Pouvoir monter en bride.

➔ **Présenter dans une bonne posture :**

- ◆ *une reprise Galop® 7 de niveau Club 1 ou d'épreuve Pony équivalente,*
- ◆ *et un enchaînement de mouvements Galop® 7 du type de ceux de la Préliminaire Dressage Club 1.*

❖ Partie spécifique Obstacle

Être stable et liant sur des dispositifs variés de sauts rapprochés (hauteur environ 1,10).
 Être stable et adapter son équilibre sur des enchaînements de sauts.
 Galoper dans une cadence régulière, une vitesse et un équilibre adaptés en enchaînant des sauts à 100 cm.
 Adapter l'amplitude des foulées en fonction de l'enchaînement et du tracé.
 Diriger sur un tracé précis en enchaînant des sauts.
 Changer de pied dans le mouvement sur la courbe
 Enchaîner des parcours à 100 cm avec des distances et des combinaisons variées.

➔ **Enchaîner avec fluidité un parcours CSO de niveau Club 1-ou Hunter Club 1 ou épreuve Pony équivalente.**

❖ Partie spécifique Cross

Être stable et adapter son équilibre sur des sauts rapprochés et sur des sauts en terrain varié.
 Contrôler, varier et adapter sa vitesse au profil des obstacles et du terrain.
 Diriger pour franchir des obstacles directionnels ou de biais, des combinaisons et des successions d'obstacles nécessitant une conduite précise
 Enchaîner des obstacles de cross de tout type à 90 cm en terrain varié avec des combinaisons.

➔ **Réaliser avec fluidité un enchaînement d'obstacles de cross de niveau Club 1 ou épreuve Pony équivalente.**