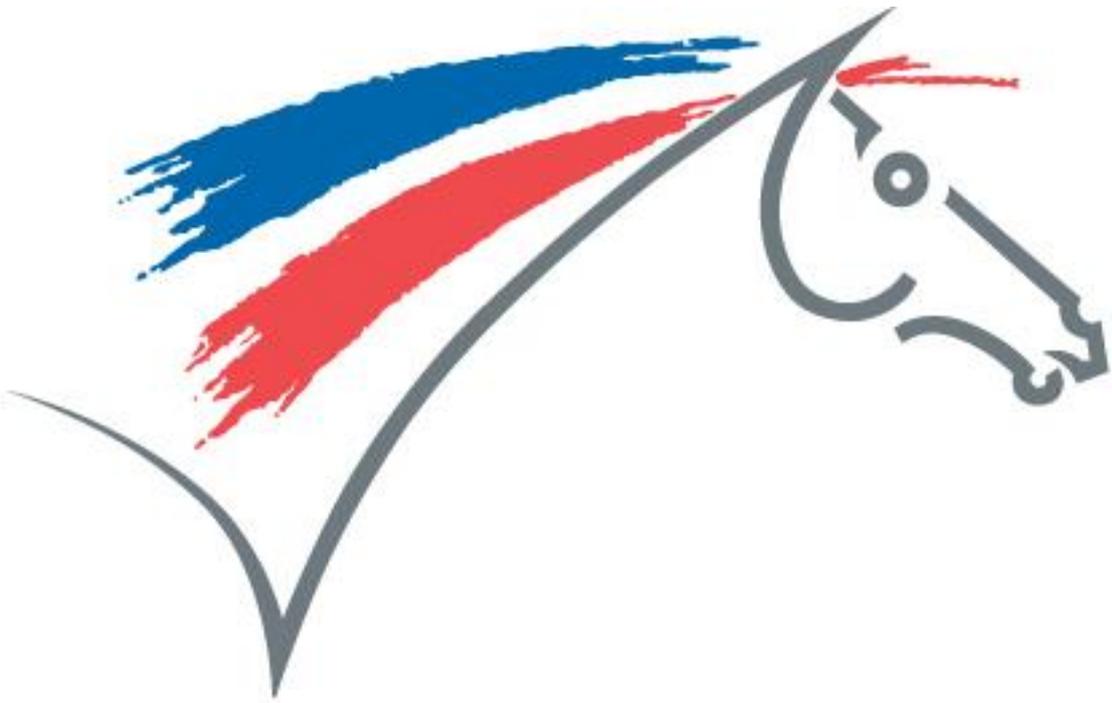


FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

Programme officiel des **GALOPS**[®]



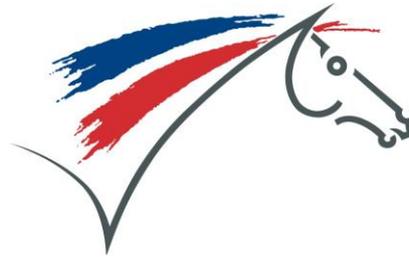
Meneur 1 à 7

Présentation synthétique

APPLICABLE AU 1^{ER} SEPTEMBRE 2012

| | |
|--------------------------------------|-----------|
| CHARTRE FEDERALE DU CAVALIER | 3 |
| Galop® 1 Meneur | 4 |
| Galop® 2 Meneur | 5 |
| Galop® 3 Meneur | 6 |
| Galop® 4 Meneur | 7 |
| Galop® 5 Meneur | 8 |
| Galop® 6 Meneur | 9 |
| Galop® 7 Meneur Solo..... | 10 |
| Galop® 7 Meneur en Paire..... | 11 |
| Galop® 7 Meneur en Team | 12 |

Afin de faire évoluer les règlements et programmes des Galops® en prenant en compte vos remarques ou propositions, merci de nous en faire part en utilisant le mail : galops@ffe.com



FEDERATION FRANÇAISE D'EQUITATION

CHARTRE FEDERALE DU CAVALIER

Je respecte mon poney ou mon cheval

Je cherche à le connaître et à le comprendre.
Je prends le temps de m'occuper de lui.
J'apprends à le soigner pour sa santé et son bien-être.
Je garde mon calme : je ne suis jamais violent.
Je le respecte dans toutes les situations.

Je respecte les autres et l'environnement

Je suis courtois envers mon enseignant, les autres cavaliers, mon entourage et toutes les personnes que je côtoie au club.
Je respecte les règles de mon club, les règles du jeu et les règles de sécurité à pied comme à cheval.
Je respecte les autres usagers et les règles de circulation lorsque je me promène à cheval.
Je respecte la nature, j'économise l'eau et l'énergie. Je limite et je trie mes déchets.
Je respecte le matériel que j'utilise et je le range.

Je respecte les valeurs du sport

Je prends en compte objectivement mon niveau.
Je m'entraîne régulièrement et avec sérieux pour progresser.
Je respecte le règlement, les arbitres, le jury et les autres concurrents.
Je respecte mon intégrité physique et celle de mon poney ou cheval.
Je refuse le dopage.
Je suis fair-play en toutes circonstances.

Le Galop® 1 se compose de la partie spécifique du Galop® 1 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

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

- Découvrir le poney ou le cheval et l'équitation de pleine nature.
- 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 voiture : marcher au pas, s'arrêter et diriger au pas, trotter sur un tracé simple.

| CONNAISSANCES GÉNÉRALES | S'OCCUPER DU CHEVAL |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ► 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 <i>Guide fédéral de préparation au Galop® 1</i>. <p>CONNAISSANCES SPECIFIQUES</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Reconnaître les parties principales du harnais et pouvoir en donner le rôle. ❖ Citer les règles de sécurité à mettre en pratique dans l'attelage. ❖ Définir le rôle du coéquipier. ❖ Expliquer comment et quand j'utilise la voix, les mains et le fouet. ❖ Comprendre le vocabulaire spécifique du Guide fédéral de préparation au Galop 1 Meneur. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Aider à garnir. ❖ Aider à dételer. ❖ Dégarnir (y compris la bride). <ul style="list-style-type: none"> ● 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. ● Laver le mors et ranger le matériel dans la sellerie. ● Reproduire un nœud d'attache. |

| CONNAISSANCE DU CHEVAL | PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED |
|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ► Être 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. ► Nommer les parties du licol. ► 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. | <ul style="list-style-type: none"> ● 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 * | |
|---|--|
| <p>Au simulateur (avec stick*)</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendre, ajuster et tenir ses guides, diriger une guide dans chaque main. ❖ Reproduire la tenue de guides en position de base et d'aide. ❖ Raccourcir et allonger ses guides en position de base. <p>En voiture</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Monter et descendre de la voiture avec le coéquipier à la tête et une aide éventuelle. | <ul style="list-style-type: none"> ❖ Prendre et tenir ses guides en voiture avec stick. ❖ Être dans une bonne posture sur le siège. ❖ Effectuer des transitions simples et espacées entre l'arrêt, le pas et le trot. ❖ Diriger au pas. ❖ Trotter sur un tracé simple. <p style="text-align: center;">➔ Réaliser un parcours type Galop 1 de Meneur.</p> |

*Pour tous les Galops Meneur, sans précision dans le programme l'exercice au simulateur ou en voiture se réalise avec fouet en main. Lorsqu'il est prévu qu'il soit effectué sans fouet ou avec un stick, le programme le précise.

GALOP® 2 MENEUR

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 2 se compose de la partie spécifique du Galop® 2 Meneur, 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 Meneur 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 en main sur un tracé précis, faire bouger ses épaules, et ses hanches.
- En voiture:
 - Réaliser des contrats d'allures et de tracé au pas au trot et le passage de quelques portes de maniabilité.
 - Galoper quelques foulées.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- 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.
- ### CONNAISSANCES SPECIFIQUES
- ❖ Reconnaître et nommer les parties principales des voitures à deux et quatre roues.
 - ❖ Expliquer la graduation de l'usage de la voix et du fouet.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- Décrire les caractéristiques principales des 5 sens du cheval ou du poney.
- 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.
- Décrire leurs comportements entre eux.
- 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Garnir avec un harnais ajusté (sauf la bride).
- ❖ Aider à la mise à la voiture.
- ❖ Dételer.
- ❖ Entretien des parties du harnais en contact avec le cheval.
- 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.
- Faire un pansage en utilisant la brosse douce, l'étrille et le bouchon.
- Curer les pieds antérieurs, prendre un postérieur.
- Mettre un filet.
- Faire un nœud d'attache.
- Distribuer les aliments.

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 *

- ### Au simulateur (avec stick*)
- ❖ Reproduire la tenue de guide à une main sans fouet.
 - ❖ Prendre ajuster et tenir ses guides à une main sans fouet.
 - ❖ Raccourcir et allonger ses guides dans la tenue à une main sans fouet.
 - ❖ Diriger avec la tenue de guides pédagogique.
 - ❖ Diriger avec la tenue de guides à une main sans fouet.
 - ❖ Reproduire la tenue de guides au carré sans fouet
- ### En voiture :
- ❖ Monter et descendre de la voiture en autonomie avec son coéquipier à la tête et une aide éventuelle.
 - ❖ Prendre, ajuster et tenir ses guides en position de base et d'aide.
 - ❖ Diriger avec la tenue de guides pédagogique sans fouet.
 - ❖ Raccourcir et allonger ses guides en position de base et d'aide sans fouet.
 - ❖ Utiliser son haut du corps dans les transitions descendantes.
 - ❖ Partir au galop du trot sur la courbe.
 - ❖ Maintenir le galop quelques foulées.
 - ❖ Repasser au trot du galop.
 - ❖ Changer d'allure sur des transitions simples et progressives : arrêt ⇔ pas ; pas ⇔ trot.
 - ❖ Rester immobile.
 - ❖ Diriger au pas et au trot sur un tracé défini incluant : cercle, volte, diagonale et doubler, inversion de courbes larges.
 - ❖ Enchaîner quelques portes de maniabilité (voie + 40cm).

→ Réaliser un parcours type Galop 2 Meneur.

GALOP® 3 MENEUR

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 3 se compose de la partie spécifique du Galop® 3 Meneur, 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 Meneur 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 au pas et au trot en terrain varié, le faire reculer droit et déplacer ses épaules et ses hanches sur plusieurs pas.
- ▶ En voiture :
 - Mener aux trois allures en carrière, et au pas et au trot en terrain varié.
 - Dessiner des cercles au trot.
 - Réaliser des enchaînements de mouvements avec des contrats d'allures et de tracé précis, des portes de maniabilités.
 - Négocier au pas un obstacle type marathon sur le plat.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">▶ Expliquer l'action des aides : agir, résister, céder.▶ Identifier quelques disciplines équestres sportives et leurs caractéristiques, dont celles pratiquées dans son club. | CONNAISSANCES SPECIFIQUES <ul style="list-style-type: none">❖ Nommer et reconnaître 3 embouchures usuelles.❖ Expliquer la graduation de l'usage des mains, de la position sur le siège et du frein. |
|--|---|

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">▶ 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.▶ Nommer et reconnaître 3 races de poneys et 3 races de chevaux minimum. | <ul style="list-style-type: none">▶ Expliquer le mécanisme du pas et du trot.▶ Reconnaître et nommer les différents épis :<ul style="list-style-type: none">○ de tête,○ de crinière.▶ Reconnaître, nommer et décrire :<ul style="list-style-type: none">○ 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 :<ul style="list-style-type: none">○ liste,○ en tête,○ balzane. |
|---|--|

S'OCCUPER DU CHEVAL

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">❖ Garnir et ajuster le harnais.❖ Mettre à la voiture.❖ Régler le harnais muni de reculement à la voiture.❖ Démonter et remonter un harnais connu.● Effectuer un pansage complet de son cheval ou de son poney. | <ul style="list-style-type: none">● Curer les pieds postérieurs.● Doucher les membres.● Graisser les pieds.● Entretenir la litière.● Entretenir l'abreuvoir ou le lieu d'abreuvement. |
|--|---|

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">❖ Diriger son cheval au pas aux longues guides en terrain clos.● Mener son cheval ou son poney en main en enchaînant des courbes serrées au pas des deux cotés. | <ul style="list-style-type: none">● Reculer avec lui droit sur quelques foulées.● Déplacer ses épaules ou ses hanches sur plusieurs pas. |
|--|---|

PRATIQUE ÉQUESTRE *

- | | |
|---|--|
| <p>Au simulateur</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Reproduire la tenue de guides à une main.❖ Prendre ajuster et tenir ses guides à une main.❖ Diriger en tenue de guides à une main.❖ Prendre, ajuster et tenir ses guides au carré sans le fouet <p>En voiture</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Raccourcir et allonger ses guides dans la position de base et d'aide.❖ Diriger en tenue de guides pédagogiques.❖ Reproduire la tenue de guide à une main sans fouet.❖ Prendre ajuster et tenir ses guides à une main sans fouet.❖ Diriger avec la tenue de guides à une main sans fouet.❖ Adapter son équilibre et l'usage du frein aux variations du terrain. | <ul style="list-style-type: none">❖ Changer d'allure sur des transitions progressives arrêt, pas, trot avec précision.❖ Changer d'allure sur des transitions progressives : trot ⇔ galop.❖ Maintenir le galop.❖ Mener au pas et au trot en terrain varié.❖ Diriger sur des courbes serrées au pas.❖ Alternier des courbes larges et inversées au trot avec précision.❖ Dessiner un cercle de plus de 30 m au trot.❖ Négocier au pas un obstacle type marathon en terrain plat.❖ Enchaîner des portes de maniabilité (voie +30cm). <p>➔ Réaliser un parcours type Galop 3 Meneur.</p> |
|---|--|

GALOP® 4 MENEUR

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 4 se compose de la partie spécifique du Galop® 4 Meneur, 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 Meneur 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 : longer un cheval détendu.
- En voiture :
 - Évoluer aux trois allures avec un contact permanent et moelleux.
 - Dessiner des cercles au galop et des courbes serrées au trot avec un pli interne.
 - Négocier au trot un obstacle type marathon sur le plat.
 - Effectuer une analyse de sa prestation de meneur.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

CONNAISSANCES SPECIFIQUES :

- ❖ Lister le matériel spécifique à prévoir pour une sortie attelée.
- ❖ Lister les règles de sécurité pour traverser une route avec et sans visibilité.
- ❖ Expliquer le rôle du coéquipier et pouvoir lui donner des consignes.
- ❖ Lister l'équipement et les protections du meneur.
- ❖ Reconnaître une maniabilité et en appréhender les trajectoires.
- 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.

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.
- Expliquer le mécanisme du galop à droite et à gauche et les reconnaître.
- 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...
- 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- ❖ Longer au trois allures un cheval détendu.
- ❖ Déplacer le cercle.
- 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 *

- Au simulateur**
- ❖ Reproduire la tenue de guide au carré.
- ❖ Prendre, ajuster et tenir ses guides au carré.
- ❖ Raccourcir et allonger ses guides à partir du carré.
- ❖ Diriger en tenue de guide au carré.
- ❖ Effectuer un arrêt d'urgence.
- En voiture**
- ❖ Reproduire la tenue de guide à une main.
- ❖ Prendre ajuster et tenir ses guides à une main.
- ❖ Diriger en tenue de guide à une main.
- ❖ S'arrêter avec précision et maintenir l'immobilité quelques secondes.
- ❖ Varier la vitesse au trot et au pas.
- ❖ Maintenir une vitesse régulière au galop.
- ❖ Effectuer un arrêt d'urgence.
- ❖ Équilibrer une voiture à deux roues.
- ❖ Diriger sur des courbes serrées au trot.
- ❖ Négocier au trot un obstacle type marathon en terrain plat.
- ❖ Dessiner un cercle de 20 m au trot.
- ❖ Dessiner un cercle de 30 mètres au galop.
- ❖ Diriger au pas et au trot avec un pli interne.
- ❖ Conserver un contact permanent et moelleux avec son cheval ou son poney au pas et au trot.
- ➔ Réaliser un parcours Galop 4 de type Dressage combiné.

Le Galop® 5 se compose de la partie spécifique du Galop® 5 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

Dans le respect de la charte du cavalier FFE :

- ▶ A pied : embarquer un cheval dans un camion ou un van.
- ▶ En voiture :
 - Mener en extérieur et en terrain varié et franchir des difficultés de PTV.
 - Mener en sécurité dans la circulation routière.
 - Partir au galop avec précision, en varier la vitesse.
 - Négocier au trot un obstacle type marathon en terrain varié.
 - Présenter une reprise de Dressage de niveau Galop 5.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- ▶ 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.

CONNAISSANCES SPECIFIQUES :

- ❖ Respecter les règles de sécurité pour traverser une route avec et sans visibilité.
- ❖ Respecter les principales règles de circulation en milieu rural (usage des chemins, propriété, zone protégées ...).
- ❖ Reconnaître un parcours de marathon ou de PTV et en appréhender les options et les trajectoires.
- ❖ Donner l'emplacement des lettres de la carrière de dressage.
- ❖ Reconnaître une reprise de Dressage.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :
 - L'habituation
 - 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

- ❖ Préparer le matériel spécifique et effectuer une sortie attelée (guides, trait, seau, aliment...).
- Poser des bandes de repos, les enlever et les rouler.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- ❖ Détendre à la longe un cheval au trois allures.
- ❖ Marcher et trotter un cheval aux longues guides sur le cercle en pli interne et changer de main.
 - 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

Au simulateur

- ❖ Utiliser la guide extérieure.
- ❖ Pratiquer 2 différentes méthodes pour raccourcir les guides.

En voiture

- ❖ Reproduire la tenue de guide au carré.
- ❖ Prendre, ajuster et tenir ses guides au carré.
- ❖ Raccourcir et allonger ses guides à partir du carré.
- ❖ Diriger en tenue de guide au carré.
- ❖ S'arrêter avec précision, maintenir l'immobilité puis reculer.
- ❖ Partir au galop avec précision du trot.
- ❖ Varier la vitesse au galop.

- ❖ Varier la dimension d'une courbe en pli interne au pas et au trot.
- ❖ Alternier des courbes aux deux mains en pli interne au pas et au trot.
- ❖ Négocier au trot des obstacles type marathon en terrain varié.
- ❖ Négocier au pas et au trot des difficultés de PTV.
- ❖ Mener en sécurité dans la circulation routière.
- ❖ Mener en sécurité en campagne en adaptant l'allure à la qualité et à la configuration du terrain.

➔ **Présenter une reprise de Dressage de niveau G5 Meneur et enchaîner soit un parcours Galop 5 de type Maniabilité combinée, soit un PTV.**

GALOP® 6 MENEUR

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 6 se compose de la partie spécifique du Galop® 6 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

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

- ▶ A pied : déplacer latéralement le cheval quelques foulées.
- ▶ En voiture :
 - Alternner des cercles aux deux mains au trot en pli intérieur et en varier la dimension.
 - Varier l'amplitude du pas et du trot.
 - Enchaîner au trot des obstacles type marathon en terrain varié.
 - Effectuer une reprise de Dressage de niveau Galop 6 et un parcours de maniabilité combinée.

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- ❖ Expliquer les critères de jugement des mouvements d'une reprise de dressage Club.
- ❖ Expliquer les allures artificielles ou défectueuses.
- ❖ Expliquer les critères de qualité des allures.
- ❖ Expliquer les notes d'ensembles et leurs critères de jugement.
- ❖ Définir la mise sur la main, l'impulsion, la vitesse, la cadence, et l'amplitude.
- ❖ Reconnaître le galop à faux depuis la voiture.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Toiletter et tresser un cheval pour une compétition.
- ❖ Prodiguer les soins après le travail.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ 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.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- ❖ Déplacer latéralement le cheval quelques foulées au pas (en position travail à pied).
 - 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

Au simulateur

- ❖ Pratiquer les 4 différentes méthodes pour raccourcir les guides.

En voiture

- ❖ Passer de la tenue de guide au carré à la tenue à une main en conservant l'allure et l'attitude au pas et au trot.
- ❖ Varier la dimension d'un cercle en pli interne au pas et au trot.

- ❖ Alternner des cercles de 20 m aux deux mains en pli interne au pas et au trot.
- ❖ Varier l'amplitude du pas et du trot dans une cadence régulière.
- ❖ Enchaîner au trot des obstacles type marathon en terrain variés.
- ❖ Adapter l'allure en fonction des difficultés proposées (terrain, configuration tracé).

➔ **Présenter une reprise de Dressage de niveau G6 Meneur et réaliser un parcours Galop 6 de type Maniabilité combinée.**

GALOP® 7 MENEUR SOLO

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 7 se compose de la partie spécifique du Galop® 7 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

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

- ▶ A pied : tourner à la longe enrênée un cheval ou un poney, utiliser les longues guides au pas et au trot.
- ▶ En voiture :
 - Alternner des cercles aux deux mains au trot.
 - Varier la dimension d'un cercle en pli intérieur.
 - Enchaîner au trot et au galop des obstacles type marathon en terrain varié.
 - Effectuer une reprise de Dressage et un parcours de maniabilité et enchaîner plusieurs obstacles de marathon.

CONNAISSANCES GENERALES

- ▶ Connaître les principaux enrênements du travail en longe : but, effets.

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- ❖ Expliquer les effets des différentes embouchures en fonction des caractéristiques du mors, des canons, des branches, de la matière et de la position de la gourmette.
- ❖ Expliquer la rectitude.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- ❖ Inspecter le cheval et repérer les atteintes blessures et comportements anormaux.

- Poser des bandes de polo.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ 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.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- ❖ Déplacer latéralement son cheval aux longues guides au pas et au trot.
- 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

Au simulateur

- ❖ Maîtriser la méthode.

En voiture

- ❖ Passer de la tenue de guide au carré à la tenue à une main en conservant l'allure et l'attitude au galop.
- ❖ Varier la dimension d'un cercle en pli interne au galop.

- ❖ Alternner des cercles aux deux mains en pli interne au galop sur le bon pied avec une transition au trot entre les deux cercles.
- ❖ Enchaîner au trot et au galop tout type d'obstacles de marathon en terrain varié.

➔ **Présenter une reprise de Dressage de niveau G7 Meneur, réaliser un parcours Galop 7 de type Maniabilité et un enchaînement de plusieurs obstacles de marathon.**

GALOP® 7 MENEUR EN PAIRE

Nécessite au préalable la validation du G7 Meneur Solo.

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 7 se compose de la partie spécifique du Galop® 7 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

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

- ▶ A pied : tourner à la longe enrênée un cheval ou un poney, utiliser les longues guides au pas et au trot.
- ▶ En voiture :
 - Alternner des cercles aux deux mains au trot.
 - Varier la dimension d'un cercle en pli intérieur.
 - Enchaîner au trot et au galop des obstacles type marathon en terrain varié.
 - Effectuer une reprise de Dressage et un parcours de maniabilité et enchaîner plusieurs obstacles de marathon.

| CONNAISSANCES GENERALES | S'OCCUPER DU CHEVAL |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">▶ Connaître les principaux enrênements du travail en longe : but, effets. <p>CONNAISSANCES SPECIFIQUES</p> <ul style="list-style-type: none">❖ Identifier les parties spécifiques du harnais en paire et expliquer leur rôle.❖ Décrire et expliquer le mécanisme des croisières. | <ul style="list-style-type: none">• Poser des bandes de polo. |

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ 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 signallement 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.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

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

PRATIQUE ÉQUESTRE

- En voiture**
 - ❖ Régler les guides et traits en fonction des chevaux.
 - ❖ Rectifier l'attitude, la place et le pli indépendamment sur un ou l'autre des chevaux.
 - ❖ Varier la dimension d'un cercle en pli interne au pas et au trot.
 - ❖ Varier l'amplitude du pas et du trot dans une cadence régulière.
 - ❖ Alternner des cercles de 20 m aux deux mains en pli interne au pas et au trot.
 - ❖ Enchaîner au trot des obstacles type marathon en terrain variés.
 - ❖ Adapter l'allure en fonction des difficultés proposées (terrain, configuration tracé).
 - ❖ Enchaîner au trot et au galop tout type d'obstacles de marathon en terrain varié.
- ➔ **Présenter en paire une reprise de Dressage de niveau G7 Meneur, réaliser un parcours Galop 7 de type Maniabilité et un enchaînement de plusieurs obstacles de marathon.**

GALOP® 7 MENEUR EN TEAM

Nécessite au préalable la validation du G7 Meneur Paire.
Programme applicable au 1^{er} septembre 2012

Le Galop® 7 se compose de la partie spécifique du Galop® 7 Meneur, 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 Meneur sont identifiées avec ❖.

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

- ▶ A pied : tourner à la longe enrênée un cheval ou un poney, utiliser les longues guides au pas et au trot.
- ▶ En voiture :
 - Alternner des cercles aux deux mains au trot.
 - Varier la dimension d'un cercle en pli intérieur.
 - Enchaîner au trot et au galop des obstacles type marathon en terrain varié.
 - Effectuer une reprise de Dressage et un parcours de maniabilité et enchaîner plusieurs obstacles de marathon.

CONNAISSANCES GENERALES

- ▶ Connaître les principaux enrênements du travail en longe : but, effets.

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- ❖ Identifier les parties spécifiques du harnais en team et expliquer leur rôle.
- ❖ Décrire et expliquer le mécanisme des croisières et des grandes guides.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- Poser des bandes de polo.

CONNAISSANCE DU CHEVAL

- ▶ 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.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED

- 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

Au simulateur

- ❖ Maîtriser la méthode de menage 4 à guides à une main dont :
 - ▶ Avancer et reculer les volées.
 - ▶ Démontrer un virage en pratiquant une opposition sur les timoniers.
 - ▶ Rectifier la tension d'une seule guide de volée ou d'une seule guide de timonier.
- ❖ Maîtriser la méthode de menage 4 à guides à deux mains dont :
 - ▶ Avancer et reculer les volées.
 - ▶ Démontrer un virage en pratiquant une opposition sur les timoniers.
 - ▶ Rectifier la tension d'une seule guide de volée ou d'une seule guide de timonier.
- ❖ Régler les guides et traits en fonction des chevaux.
- ❖ Rectifier l'attitude, la place et le pli indépendamment sur un ou l'autre des chevaux.
- ❖ Varier la dimension d'un cercle en pli interne au pas et au trot.
- ❖ Alternner des cercles de 20 m aux deux mains en pli interne au pas et au trot.
- ❖ Enchaîner au trot des obstacles type marathon en terrain varié.
- ❖ Adapter l'allure en fonction des difficultés proposées (terrain, configuration tracé).
- ❖ Varier l'amplitude du pas et du trot dans une cadence régulière.
- ❖ Reculer droit.
- ❖ Enchaîner au trot et au galop tout type d'obstacles de marathon en terrain varié.

En voiture

- ❖ Démontrer en voiture ce qui doit être maîtrisé au simulateur.

➔ **Présenter en Team une reprise de Dressage de niveau G7 Meneur, réaliser un parcours Galop 7 de type Maniabilité et un enchaînement de plusieurs obstacles de marathon.**