



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

Programme Officiel des

GALOPS[®] de COMPETITION

Dressage, CSO, CCE, Hunter, TREC, Endurance



Applicable au 1^{er} Septembre 2012

SOMMAIRE

<i>Sommaire</i>	2
<i>Charte Fédérale du cavalier, du meneur et du voltigeur</i>	3
<i>règlement</i>	4
<i>Disciplines et performances et implication dans la compétition demandées</i>	4
<i>Galops® de compétition Dressage</i>	5
Galop® 5 Dressage	5
Galop® 6 Dressage	5
Galop® 7 Dressage	6
<i>Galops® de compétition CSO</i>	7
Galop® 5 CSO	7
Galop® 6 CSO	7
Galop® 7 CSO	8
<i>Galops® de compétition CCE</i>	9
Galop® 5 CCE	9
Galop® 6 CCE	9
Galop® 7 CCE	10
<i>Galops® de compétition Hunter</i>	11
Galop® 5 Hunter	11
Galop® 6 Hunter	11
Galop® 7 Hunter	12
<i>Galops® de compétition TREC</i>	13
Galop® 5 TREC	13
Galop® 6 TREC	13
Galop® 7 TREC	14
<i>Galops® de compétition endurance</i>	15
Galop® 5 endurance	15
Galop® 6 endurance	15
Galop® 7 endurance	16

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, DU MENEUR ET DU VOLTIGEUR

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, en attelage 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 et je refuse le dopage.
Je suis fair-play en toutes circonstances.

REGLEMENT

Le règlement des Galops de compétition est inclus dans le règlement officiel des Galops®, consultable et téléchargeable sur le site internet la FFE : www.ffe.com. L'ensemble des procédures administratives permettant leur validation y est détaillée.

DISCIPLINES ET PERFORMANCES ET IMPLICATION DANS LA COMPETITION DEMANDEES

Épreuves Club et épreuves Poney de niveau équivalent

Disciplines, performances, épreuves et types d'épreuves prise en compte pour la validation par le SIF du module compétiteur (module 2)		Galop® 5	Galop® 6	Galop® 7
Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de la discipline demandée pour validation par l'enseignant du module 2 (spécifique)		1 jour dans l'année mini	+ 2 jours dans l'année mini	+ 2 jours dans l'année mini
Dressage 	3 fois 65 % minimum en GP ou Préliminaire • dont au moins une fois en Préliminaire	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
CSO 	6 sans fautes en GP CSO* Avec 2 chevaux différents • 1 Hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
CCE 	2 épreuves terminées avec : • 60% mini en Dressage • 4pts maxi en CSO • 4pts maxi sur le cross	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
Hunter 	3 épreuves terminées • 70 pts minimum • dont 1 perf en GP maxi	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
TREC 	2 épreuves terminées Résultat minimum Allure + Résultat minimum POR + Résultat minimum PTV	Épreuve Club ou + • Allure mini 30 • POR : mini 150 • PTV : mini 80	Épreuve Club Elite • Allure mini 30 • POR : mini 150 • PTV : mini 80	Épreuve Club Elite • Allure mini 40 • POR : mini 200 • PTV : mini 100
Endurance 	2 épreuves terminées non éliminé	Épreuve club 2 ou + • Score minimum 34 pts	Épreuve club Elite • Score minimum 30 pts	Épreuve club Elite GP • Score minimum 27 pts

D'autres disciplines et d'autres niveaux pourront être ajoutés.



GALOPS® DE COMPETITION DRESSAGE

GALOP® 5 DRESSAGE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 DRESSAGE

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
3 épreuves de Dressage terminées avec une moyenne minimum de 65 % en GP ou Préliminaire dont au moins une fois en Préliminaire	Club 3 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 DRESSAGE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Dressage : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les notes d'ensembles.
- Donner l'appréciation correspondante à chacune des notes de 0 à 10.
- Expliquer le rôle du jury, du Président de jury et du commissaire au paddock.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

- ▶ La désensibilisation,
- ▶ L'habituatation,
- ▶ La punition.

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- ▶ La sensibilisation,

GALOP® 6 DRESSAGE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 DRESSAGE

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
3 épreuves de Dressage terminées avec une moyenne minimum de 65 % en GP ou Préliminaire dont au moins une fois en Préliminaire	Club 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 DRESSAGE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CSO : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les différentes épreuves existantes en Dressage.
- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique du Dressage de la FFE et ce que l'on y trouve.
- Expliquer les termes : activité, attitude du cheval, cadence, impulsion, correction des allures.

S'occuper du cheval

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

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer.

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, maigre).
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.

GALOP® 7 DRESSAGE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 DRESSAGE

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

Niveau de
compétition

3 épreuves de Dressage terminées avec une moyenne minimum de 65 % en GP ou Préliminaire
dont au moins une fois en Préliminaire

Club 1 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 7 DRESSAGE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Dressage : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les différentes divisions de compétition.
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers.

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

Connaissances générales

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

S'occuper du cheval

Poser des bandes de polo.



GALOPS® DE COMPETITION CSO

GALOP® 5 CSO

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 CSO

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
6 épreuves terminées sans faute en GP CSO*avec 2 chevaux différents 1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO faute 2 Hunters maxi	Club 3 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 CSO

IMPPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CSO : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer le barème A de CSO.
- Expliquer le rôle du chef de piste, du commissaire au paddock et du président de jury.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'occuper du cheval

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

- ▶ La désensibilisation
- ▶ L'habituatation
- ▶ La punition

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- ▶ La sensibilisation

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.

GALOP® 6 CSO

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 CSO

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
6 épreuves terminées sans faute en GP CSO*avec 2 chevaux différents 1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO faute 2 Hunters maxi	Club 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 CSO

IMPPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CSO : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les principaux barèmes utilisés en compétition Club de CSO.
- Expliquer les termes : lignes d'obstacle, combinaison, désobéissances, ligne de départ, ligne d'arrivée.
- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique du CSO de la FFE et ce que l'on y trouve.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer

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.

GALOP® 7 CSO

MODULE 2 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 CSO

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

Niveau de compétition

6 épreuves terminées sans faute en GP CSO* avec 2 chevaux différents

1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO faute 2 Hunters
maxi

Club 1 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 7 CSO

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CSO : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les différentes divisions de compétition.
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers.

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Poser des bandes de polo.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

Connaissances générales

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



GALOPS® DE COMPETITION CCE

GALOP® 5 CCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 CCE

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves de CCE terminées avec : <ul style="list-style-type: none"> • 60% mini en Dressage • 4pts maxi en CSO • 4pts maxi sur le cross 	Club 3 ou +

MODULE SPÉCIFIQUE GALOP® 5 CCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CCE : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les notes d'ensembles.
- Donner l'appréciation correspondante à chacune des notes de 0 à 10.
- Expliquer le rôle du jury, du Président de jury et des différents commissaires au paddock ou aux obstacles.
- Expliquer les différentes pénalités existantes sur le Cross en compétition Club.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

- ▶ La désensibilisation
- ▶ L'habituatation
- ▶ La punition

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- ▶ La sensibilisation

GALOP® 6 CCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 CCE

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves de CCE terminées avec : <ul style="list-style-type: none"> • 60% mini en Dressage • 4pts maxi en CSO • 4pts maxi sur le cross 	Club 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 CCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CCE : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les termes : activité, attitude du cheval, cadence, impulsion, correction des allures.
- Expliquer les termes : combinaison d'obstacle, alternative, options.
- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique du CCE de la FFE et ce que l'on y trouve.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer.

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.

GALOP® 7 CCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 CCE

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves de CCE terminées avec : <ul style="list-style-type: none">• 60% mini en Dressage• 4pts maxi en CSO 4pts maxi sur le cross	Club 1 ou +

MODULE SPÉCIFIQUE GALOP® 7 CCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Dressage : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les différentes divisions de compétition.
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers.

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Poser des bandes de polo.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

Connaissances générales

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



GALOPS® DE COMPETITION HUNTER

GALOP® 5 HUNTER

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 HUNTER

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
3 épreuves terminées avec un total de 70 pts minimum Dont 1 GP maximum	Club 3 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 HUNTER

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Hunter : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les différentes épreuves Hunter.
- Expliquer les différents domaines sur lesquels porte la notation en Hunter.
- Expliquer le rôle du commissaire au paddock et du jury et du Président du jury.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- ▶ La sensibilisation
- ▶ La désensibilisation

- ▶ L'habituat
- ▶ La punition

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

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.

GALOP® 6 HUNTER

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 HUNTER

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
3 épreuves terminées avec un total de 70 pts minimum Dont 1 GP maximum	Club 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 HUNTER

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Hunter : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les termes : trajectoire, centrage, cadence, rectitude.
- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique du Hunter de la FFE.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Toiletter un cheval et le préparer pour le présenter dans une compétition Hunter.

Prodiguer les soins après le travail.

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 3

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer
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.

GALOP® 7 HUNTER

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 HUNTER

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

Niveau de
compétition

3 épreuves terminées avec un total de 70 pts minimum
Dont 1 GP maximum

Club 1 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 7 HUNTER

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de Hunter : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les différentes divisions de compétition.
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers.

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Poser des bandes de polo.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

Connaissances générales

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



GALOPS® DE COMPETITION TREC

GALOP® 5 TREC

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 TREC

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées avec un minimum de : <ul style="list-style-type: none">• Allure : 30• POR : 150• PTV : 80	Épreuve Club ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 TREC

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de TREC : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- Expliquer les barèmes de notation ou de pénalisation utilisés dans les différents tests d'une épreuve de TREC.
- Décrire l'utilisation d'une carte au 25000^{ème}.
- Expliquer le rôle du jury, du Président de jury et des différents commissaires sur une épreuve de TREC.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

► La punition

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- La sensibilisation
- La désensibilisation
- L'habituation

GALOP® 6 TREC

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 TREC

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées avec un minimum de : <ul style="list-style-type: none">• Allure : 30• POR : 150• PTV : 80	Épreuve Club Elite

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 TREC

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de TREC : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique du TREC de la FFE.
- Expliquer l'utilisation d'une boussole.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Prodiguer les soins après le travail.

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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

Expliquer le mécanisme du reculer

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

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

GALOP® 7 TREC

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 TREC

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées avec un minimum de <ul style="list-style-type: none">• Allure : 40• POR : 200• PTV : 100	Épreuve Club Elite

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 7 TREC

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de TREC : **2 jours dans l'année mini**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer l'utilisation des quatre fondamentaux de la topographie
- Expliquer les différentes divisions de compétition
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Poser des bandes de polo.

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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Identifier et nommer les défauts d'aplombs principaux des membres.

Connaissances générales

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



GALOPS® DE COMPETITION ENDURANCE

GALOP® 5 ENDURANCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 5 ENDURANCE :

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées non éliminé avec un minimum de 34 points	Épreuve Club 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 ENDURANCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition d'Endurance : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les barèmes de notation ou de pénalisation utilisés dans les épreuves Club d'Endurance.
- Expliquer le rôle du Président de jury du vétérinaire et des différents commissaires en compétition d'Endurance.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Présenter en main un cheval ou un poney à la visite vétérinaire d'une compétition d'Endurance.

PARTIE COMMUNE GALOP® 5

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

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

- ▶ L'habituat
- ▶ La punition.

En donner des exemples et les conditions de leur efficacité.
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.

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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes permettant au cheval de comprendre et d'apprendre :

- ▶ La sensibilisation
- ▶ La désensibilisation

GALOP® 6 ENDURANCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 6 ENDURANCE :

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées non éliminé avec un minimum de 30 points	Épreuve Club Elite

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 ENDURANCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPETITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition d'Endurance : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer ce qu'est le règlement général des compétitions de la FFE, le règlement spécifique de l'Endurance de la FFE.
- Expliquer le rôle du jury, du Président de jury, des vétérinaires et des différents commissaires.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- Prodiger les soins après le travail.

- Utiliser un stéthoscope pour prendre la fréquence cardiaque.

PARTIE COMMUNE GALOP® 6

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer

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.

GALOP® 7 ENDURANCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 ENDURANCE :

Performances requises dans l'année glissante <i>validation automatique</i>	Niveau de compétition
2 épreuves terminées non éliminé avec un minimum de 27 points	Épreuve Club Elite Grand Prix

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 ENDURANCE

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition d'Endurance : **2 jours dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPECIFIQUES

- Expliquer les différentes divisions de compétition.
- Expliquer les fondements de la réglementation anti dopage concernant les chevaux et les cavaliers.

S'OCCUPER DU CHEVAL

- Prendre des informations sur le cheval par des gestes techniques portant sur les différents paramètres physiologiques pris en compte dans la compétition d'endurance.

PARTIE COMMUNE GALOP® 7

MODULE 3

PRATIQUE EQUESTRE

A 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.

S'OCCUPER DU CHEVAL

Poser des bandes de polo.

MODULE 4

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

Connaissances générales

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