

FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

Programme Officiel des

GALOPS[®] de COMPETITION

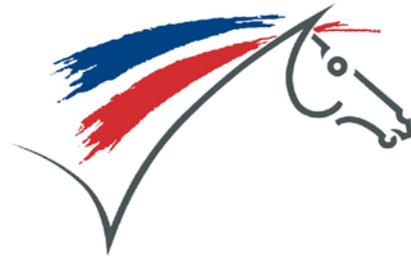
Dressage, CSO, CCE, Hunter, TREC, Endurance



Applicable au 1^{er} Septembre 2012

Charte Fédérale du cavalier, du meneur et du voltigeur	3
Galops® de compétition Dressage.....	5
Galop® 5 Dressage	5
Galop® 6 Dressage	5
Galop® 7 Dressage	6
Galops® de compétition CSO.....	7
Galop® 5 CSO	7
Galop® 6 CSO	7
Galop® 7 CSO	8
Galops® de compétition CCE	9
Galop® 5 CCE.....	9
Galop® 6 CCE.....	9
Galop® 7 CCE.....	10
Galops® de compétition Hunter	11
Galop® 5 Hunter.....	11
Galop® 6 Hunter.....	11
Galop® 7 Hunter.....	12
Galops® de compétition TREC.....	13
Galop® 5 TREC.....	13
Galop® 6 TREC.....	13
Galop® 7 TREC.....	14
Galops® de compétition Endurance.....	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.
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, PERFORMANCES ET IMPLICATION DEMANDEES DANS LA COMPETITION

Épreuves Club et épreuves Poney de niveau équivalent

Les correspondances pour les épreuves Poneys feront l'objet d'un tableau récapitulatif dès finalisation des règlements de compétition 2013.

Disciplines, performances, épreuves et types d'épreuves prises en compte pour la validation par le SIF du module compétiteur (module 1)		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 	<p style="text-align: center;">3 fois 65 % minimum en GP ou Préliminaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • dont au moins une fois en Préliminaire 	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
CSO 	<p style="text-align: center;">6 sans fautes en GP CSO <u>Avec 2 chevaux différents</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 Hunter à 70 pts minimum en figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO sans fautes • 2 Hunters maxi 	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
CCE 	<p style="text-align: center;">2 épreuves terminées avec :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 60% mini en Dressage • 4pts maxi en CSO • 4pts maxi sur le cross 	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
Hunter 	<p style="text-align: center;">3 épreuves terminées</p> <ul style="list-style-type: none"> • 70 pts minimum • dont 1 perf en GP maxi 	Club 3 ou +	Club 2 ou +	Club 1 ou +
TREC 	<p style="text-align: center;">2 épreuves terminées</p> <p>Résultat minimum Allure + Résultat minimum POR + Résultat minimum PTV</p>	<p style="text-align: center;">Épreuve Club ou +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allure : mini 30 • POR : mini 150 • PTV : mini 80 	<p style="text-align: center;">Épreuve Club Elite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allure : mini 30 • POR : mini 150 • PTV : mini 80 	<p style="text-align: center;">Épreuve Club Elite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Allure : mini 40 • POR : mini 200 • PTV : mini 100
Endurance 	<p style="text-align: center;">2 épreuves terminées non éliminé</p>	<p style="text-align: center;">Épreuve Club 2 ou +</p> <ul style="list-style-type: none"> • Score minimum 34 pts 	<p style="text-align: center;">Épreuve Club Elite</p> <ul style="list-style-type: none"> • Score minimum 30 pts 	<p style="text-align: center;">Épreuve Club Elite GP</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 : MODULE COMMUN A

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.

- ▶ 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.

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :

- ▶ L'habituatation
- ▶ 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 Dressage** : **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 : MODULE COMMUN A

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.

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Expliquer le mécanisme du reculer.

GALOP® 7 DRESSAGE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 DRESSAGE

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

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

Niveau de compétition

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 : MODULE COMMUN A

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.

Pouvoir identifier un cheval en utilisant les outils si besoin. Savoir lire un livret et vérifier le signalé 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 : MODULE COMMUN B

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.

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 fautes en GP CSO*avec 2 chevaux différents 1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO sans fautes, 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 : MODULE COMMUN A

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.

- ▶ 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.

MODULE 4 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :

- ▶ L'habituation.
- ▶ 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 fautes en GP CSO*avec 2 chevaux différents 1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO sans fautes, 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 fautes en GP CSO* avec 2 chevaux différents

1 hunter à 70 pts minimum en Figures imposées ou maniabilité vaut 2 épreuves CSO sans fautes, 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 : MODULE COMMUN A

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.

- ▶ 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.

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval:

- ▶ L'habituation.
- ▶ 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

GALOP® 7 CCE

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 CCE

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

Niveau de compétition

2 épreuves de CCE terminées avec :

- 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 **CCE** : **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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 SPECIFIQUES

- 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances 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.

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 SPECIFIQUES

- 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 : MODULE COMMUN A

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 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.

MODULE 4 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :

- ▶ L'habituatation.
- ▶ La sensibilisation.
- ▶ Les renforcements positifs (récompenses)
- ▶ Les renforcements négatifs

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 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

GALOP® 7 TREC

MODULE 1 : COMPÉTITEUR GALOP® 7 TREC

Performances requises dans l'année glissante *validation automatique*

Niveau de compétition

2 épreuves terminées avec un minimum de

- Allure : 40
- POR : 200
- PTV : 100

Épreuve Club Elite

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 7 TREC

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- 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 : MODULE COMMUN A

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.

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.

MODULE 4 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

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 : MODULE COMMUN A

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.

- ▶ 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.

MODULE 4 : MODULE COMMUN B

CONNAISSANCES

Connaissances du cheval

Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval :

- ▶ L'habituation.
- ▶ La sensibilisation.
- ▶ Les renforcements positifs (récompenses)

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 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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 *validation automatique*

2 épreuves terminées non éliminé avec un minimum de 27 points

Niveau de compétition

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 SPÉCIFIQUES

- 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 : MODULE COMMUN A

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 : MODULE COMMUN B

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.