

PROGRAMME DU GALOP® 6 DE CAVALIER

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

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

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

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

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

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

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