

POUR TOUS Les galops

Toute erreur de parcours non rectifiée ou refus délibéré de franchir une des difficultés entraîne l'élimination de l'épreuve.

Toute rupture de progression du parcours (défense, arrêt non prévu) plus d'une minute entraîne l'élimination.

Quelque soit l'ordre prévu, dans l'utilisation des difficultés, l'exécution doit être faite de manière continue (sans rupture).

Tout enchaînement de deux difficultés consécutives, dépassant une minute, entraîne l'élimination.

Les difficultés individuelles (sauf dans le cas des combinaisons) peuvent être placées dans n'importe quel ordre et à distance indéterminée.

Les difficultés faisant partie d'une combinaison sont indissociables.

Les côtes et distances réglementaires ne sont pas modifiables (le contraire entraînerait une modification fondamentale du galop).

REMARQUES GÉNÉRALES :

Prévoir des espaces sécurisés pour les premiers galops

Le dressage des chevaux est primordial

Tableau des foulées

Foulées	Minimum	Maximum
Saut de puce	3 m	4,5 m
1	7 m	8 m
2	10 m	11 m
3	12 m	15 m
4	16 m	19 m
5	20 m	23 m
6	24 m	26 m

Les PRÉROGATIVES DU JURY

En cas d'incident lors d'une session d'examen (exemples : tout comportement répréhensible à l'égard du jury, des autres candidats, de l'organisation, de sa monture ou de celles des autres,...), le président du jury peut exclure de l'examen le cavalier responsable et interdire la présence dans le public, de toute personne troublant le bon déroulement de l'examen.

Le président du jury peut à tout moment décider de suspendre le déroulement des épreuves, notamment pour raisons de sécurité.

Si une sanction doit être prise, le président du jury saisit le CRTE qui transmet le dossier à la direction technique nationale. Celle-ci l'instruit et le transmet, si besoin est, à la commission juridique et disciplinaire de la FFE.

Après avoir pensé et amené sa monture en main sur le terrain, être capable de se déplacer au pas et au trot

ÉQUITATION

 S'équilibrer

 Avancer

 Tourner

Au pas

 Rechercher son équilibre assis

 S'arrêter

 Partir au pas

 Entretenir le pas

 Conduire sur des courbes larges

Au trot

 Découvrir son équilibre

 Partir au trot

 Entretenir le trot

 Revenir au pas

Au galop

 Découvrir son équilibre

SOINS

- Aborder, mettre un licol, attacher
- Effectuer un pansage élémentaire
- Amener sa monture en filet en main sur le terrain
- Débrider, desseller

CONNAISSANCE

- Les parties principales de l'extérieur de sa monture
- Les robes
- Notions des différentes activités équestres
- Règles élémentaires de sécurité
- Le matériel du pansage élémentaire

CONNAISSANCE DU MILIEU

La Carte

- Définition : qu'est-ce qu'une carte ?
- A quoi ça sert ?

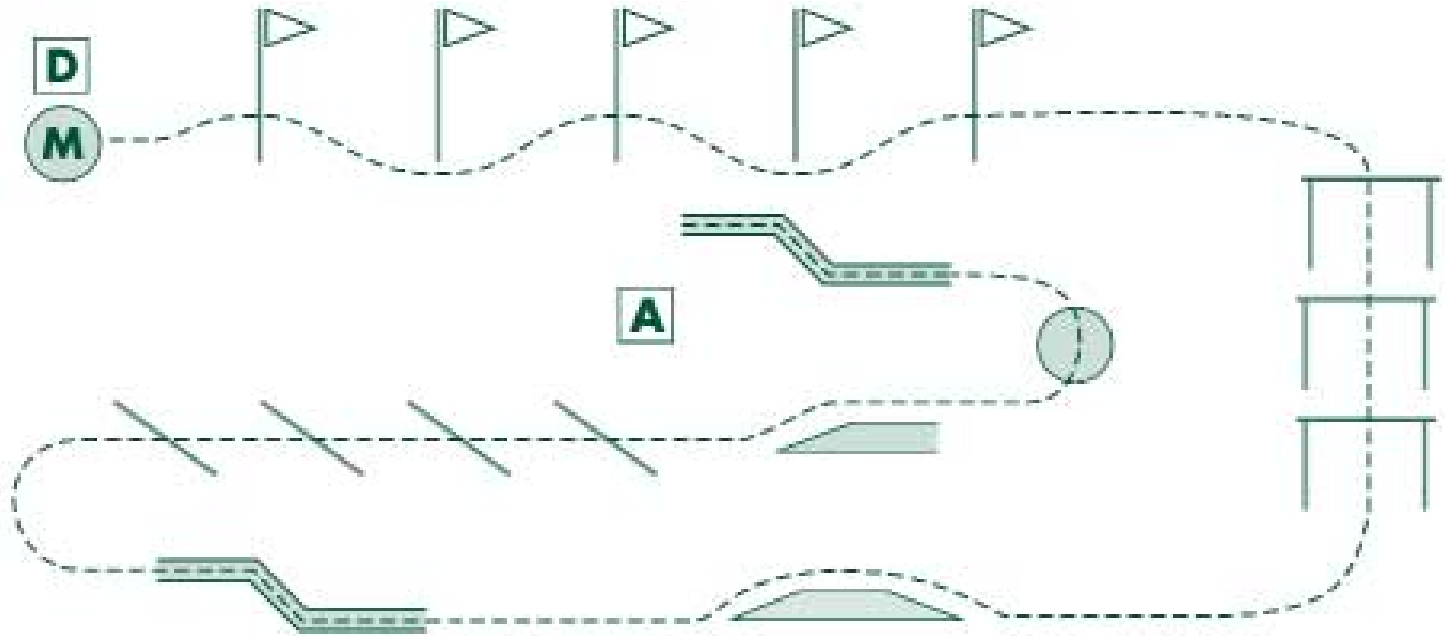
- Se déplacer dans un espace connu à l'aide d'un plan simple (ex.: plan du centre équestre...)
- Retracer à la main le plan du centre équestre

CONNAISSANCE DU MILIEU

Sensibilisation au milieu naturel

reconnaître 2 arbres, 2 plantes à fleurs, 2 animaux sauvages sur photos (à adapter à la région)





GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés	Note 0 ou 1	
En main	1	Conduite du cheval au montoir		
	2	Montoir à gauche avec avantage (environ 0,5 m)		
Pas	3	Slalom de 5 piquets (intervalle de 6 m)		
	4	Branches basses (3, placées en ligne droite, intervalle d'1 m, + 0,5 m au dessus du garrot)		
Trot	5	Plan incliné ascendant (30° sur 3 m minimum)		
	6	Plan incliné descendant (30° sur 3 m minimum)		
	7	Couloir en Z (angle 120°, longueur 6 m mini, largeur 1 m)		
	8	Arrêt		
Trot	9	4 barres au sol (front 4 m, écartement 1 foulée)		
	10	Plan incliné ascendant (30° sur 3 m minimum)		
Pas	11	Arrêt dans un cercle ou carré de 4m		
	12	Descendre du cheval		
En main	13	Conduite du cheval en main, dans un couloir en Z, angle 120°, longueur 6 m mini, largeur 1m.		
TOTAL				

Observables entraînant la note 0 :

- Changement d'allure
 - Refus
 - Barre ou branche tombée
 - Touché de barre (sauf pour la difficulté 9)
 - Toute erreur de parcours non rectifié
-
- 2 chutes entraînent l'élimination

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du galop 12/13



Après avoir effectué un pansage complet, bridé et sellé sa monture, être capable de se déplacer aux trois allures.

ÉQUITATION

 S'équilibrer

 Avancer

 Tourner

Au pas

 Stabiliser son équilibre assis

 Changer d'allure à volonté

 Conduire sur des courbes serrées

Au trot

 Rechercher son équilibre

 Rechercher son équilibre au trot enlevé

 Changer d'allure à volonté

 Conduire sur des courbes larges

Au galop


 Rechercher son équilibre sur les étriers

 Découvrir son équilibre assis

 Changer d'allure à volonté

 Maintenir le galop

Terrain varié

 Découvrir son équilibre sur les étriers sur des difficultés en terrain varié

 Conserver l'allure à l'abord de difficultés en terrain varié

SOINS

- Effectuer un pansage complet
- Brider et seller
- Mettre et enlever une couverture (ou une chemise)
- Respecter et entretenir les harnachements (cuirs / aciers)

CONNAISSANCE

- Les parties du licol, du filet et de la selle
- Particularités des robes (marques blanches sur la tête et les membres)
- Les aides naturelles et artificielles
- Les aides pour avancer
- Matelotage : savoir attacher son cheval

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

La carte

- La légende (différentes couleurs)
- Le nord : comment le trouver

Le terrain

- S'orienter avec un plan simple dans un espace connu (ex : plan des écuries, de la carrière...)
- Le soleil : où il se lève, où il se couche

CONNAISSANCE DU MILIEU

- reconnaître 5 arbres, 5 plantes à fleurs, 5 animaux sauvages sur photos (à adapter à la région)



GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés	Note 0 ou 1	
En Main	1	Plans inclinés ascendant et descendant 30°, 3m		
	2	Tronc (0,3 m à 0.4m, front 3 à 4 m)		
	3	Couloir en Z (angle 90°, largeur 1 m)		
	4	Montoir à gauche avec avantage (cercle de 3 m de diamètre)		
Pas	5	Slalom de 5 piquets (intervalle de 5 m)		
Trot	6	Tronc (hauteur 0.4m, front 3 à 4 m)		
Pas	7	Bordure maraîchère (longueur 8 m, largeur 0,8 m)		
	8	Arrêt à l'extrémité de la bordure		
Trot en équilibre	9	4 barres au sol, front 4 m, espace 1 foulée		
	10	Plan incliné ascendant (30°, sur une longueur d'environ 3 m)		
Trot enlevé	11	Slalom de 5 piquets à 7m d'intervalle		
Galop	12	Galop en ligne droite, 30 à 50 m entre 2 P.O.		
	13	Transition au trot dans zone matérialisée 8 m x2 m		
Trot	14	Bordure maraîchère (longueur 8 m, largeur 1 m)		
	15	Arrêt dans un cercle de 5 m de diamètre		
TOTAL				

Observables entraînant la note 0 :

- Changement d'allure
 - Refus
 - Volte qui entraîne pénalité sur difficulté suivante
 - Touché de barre (sauf pour la difficulté 9)
 - Porte manquée
 - P.O (passage obligé) non passé
 - Cheval qui sort du cercle au montoir
-
- 2 chutes entraînent l'élimination

Notation : Total minimum exigé pour l'obtention du galop 13/15



N.B. : Fanionnage slalom (entrée et sortie), largeur 2m

Après avoir vérifié le bon état général de sa monture et lui avoir ajusté le harnachement, être capable de diriger sa monture aux trois allures, sur des sauts isolés.






ÉQUITATION

-  S'équilibrer
-  Avancer
-  Tourner




Au pas

-  Renforcement de l'autonomie les déplacements
-  Partir et revenir au pas en un point précis.




Au trot

-  Trotter enlevé sur le diagonal désiré
-  Stabiliser son équilibre sur les étriers
-  Evoluer seul
-  Partir et revenir au trot en un point précis
-  Conduire sur des courbes serrées.

Au galop

-  Rechercher son équilibre assis.
-  Evoluer seul.
-  Partir au galop dans une zone définie

Saut

-  Rechercher son équilibre sur les étriers sur des sauts isolés en terrain varié.
-  Contrôler l'allure à l'abord et à la réception de sauts isolés en terrain varié.
-  Conduire à l'abord et à la réception de sauts isolés en terrain varié.

SOINS

- Inspection des membre et soins élémentaires avant et après le travail
- Entretien d'une litière
- Ajuster le harnachement

CONNAISSANCE

- Pourquoi changer de bipède diagonal au trot enlevé ?
- Notions du rôle de la ferrure
- Description de la tête et des membres (extérieur)
- Notions sur les allures (vitesses, mécanismes)
- Les aides du tourner deux rênes dans une main, une rêne dans chaque main
- Matelotage : nœud de pêcheur, nœud d'arrêt

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

Le terrain

- Prise de conscience du relief, de la végétation
- Rapprochement avec la carte

La carte

- Orienter la carte par rapport à des éléments visibles (végétation, relief, bâtiments...)

La boussole

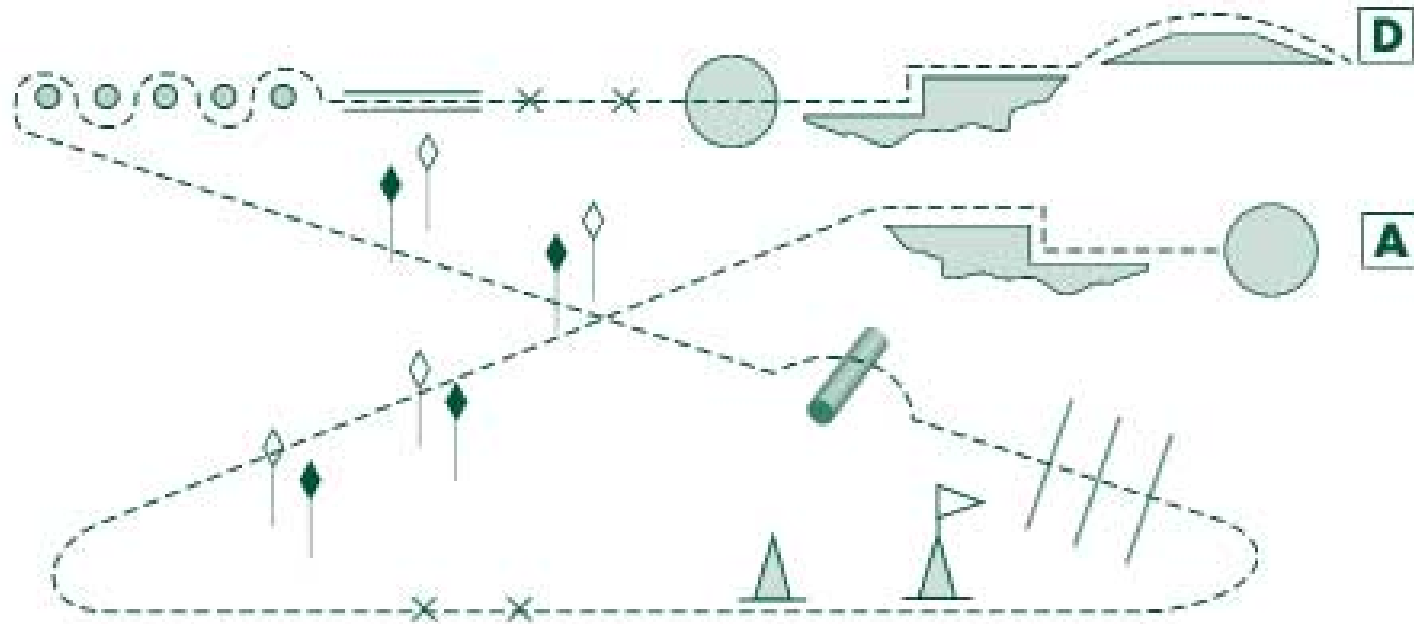
- Présentation (description)
- A quoi sert-elle ?

CONNAISSANCE DU MILIEU

- Approche de la faune sauvage
- Les indices de présence :
- Abrouissements
- Excréments
- Traces de pas
- Frottis
- etc...

à adapter à la région

Notion de respect de l'environnement en tant que cavalier



GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés	Note	
			0	1
En main	1	Plan Ascendant (30° sur 3 m minimum)		
	2	Plan descendant (30° sur 3 m minimum)		
	3	Contre bas ou contre haut (hauteur 0,5 à 0,6 m, front 3 m minimum)		
	4	Montoir à droite avec avantage (cercle de 3 m de diamètre)		
Trot enlevé	5	Trot avec 2 changements de diagonal sur 30m		
Trot assis	6	Bordure maraîchère (longueur 8 m, largeur 0,8 m)		
	7	A 10 m slalom 5 piquets (hauteur des fanions 1,5 m minimum, intervalle 6 m)		
Galop	8	Départ au galop à gauche sur un demi-cercle de 15 m de diamètre		
	9	Maintenir le galop sur une ligne droite de 30 à 50m (2P.O)		
	10	Tronc (hauteur 0,6 à 0,7m, front 4 m minimum)		
Trot	11	A 15 m, passer 3 barres au sol (intervalle 1 foulée)		
Pas	12	A 15 m, déplacer un fanion sur 5 m (hauteur du fanion, 1,5 m)		
Trot	13	Trot avec 2 changements de diagonal sur 30 m		
Galop	14	Départ au galop à droite sur un demi-cercle de 15 m de diamètre		
	15	Maintenir le galop sur une ligne droite de 30 à 50 m (2P.O)		
Trot	16	Transition au trot		
	17	Contre-bas (hauteur 0.5 à 0.6 m, front 4 m mini)		
	18	Arrêt dans un cercle de 3 m de diamètre		
TOTAL				

Observables entraînant la note 0 :

En main :

- Cheval qui dépasse le cavalier
- Cheval qui bouscule le cavalier

A cheval :

- Touché de piquet ou de barre (sauf pour la difficulté 11)
 - Volte qui entraîne pénalité sur difficulté suivante
 - Refus
 - Changement d'allure
 - Porte ou P.O. manqué
 - Départ au galop non rectifié
 - Toute difficulté non faite
-
- 2 chutes entraînent l'élimination

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du galop 15/18

Le cavalier possédant une bonne connaissance de l'entretien, des besoins, de la locomotion et du comportement de sa monture dans le cadre des activités équestres, doit être autonome aux trois allures et dans l'enchaînement de sauts.

ÉQUITATION

 S'équilibrer

 Avancer

 Tourner

Au pas


 Contrôler la vitesse

 Contrôle et mobilisation des hanches

 Enchaîner des courbes serrées, matérialisées ou non

Au trot

 Rechercher son équilibre assis

 Rechercher son équilibre au trot enlevé lors des variations de vitesse et changements de direction.

 Contrôler la vitesse.

 Enchaîner des courbes larges, matérialisée ou non

Au galop

 Stabiliser son équilibre sur les étriers.


 Galoper assis au rythme.

 Partir au galop du pas sur le bon pied.

 Contrôler la vitesse

 Conduire sur des courbes larges.

Saut

 Rechercher son équilibre sur les étriers en enchaînant des sauts isolés.

 Contrôler l'allure et la vitesse en enchaînant des sauts isolés.

 Conduire en enchaînant des sauts isolés

SOINS

Les soins ci-après s'ajoutent à ceux des galops 1,2 et 3.

- Poser des protections de travail (guêtres, protège-boulets, cloches, bandes de polo).
- Poser des protections de transport.

CONNAISSANCE

Les soins ci-après s'ajoutent à ceux des galops 1, 2, 3

- Notions sur l'alimentation
- Comportement de sa monture à l'écurie, au travail et à l'extérieur
- Accord des aides
- Mécanismes du galop à gauche et au galop à droite
- Matelotage : nœud de chaise, nœud de cabestan

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

Le terrain

Se déplacer sur de courtes distances, dans un espace connu, en suivant la carte et en utilisant la boussole (savoir orienter de la carte)

La carte

- Approche de l'échelle
- Connaître les principaux éléments visibles de la légende et savoir les identifier sur la carte (cours d'eau, axes de circulation, habitation...) approche du relief
- L'échelle, savoir calculer une distance
- Orienter la carte à l'aide de la boussole
- Approche du relief
- Les différents nord (magnétique, géographique)

CONNAISSANCE DU MILIEU

- Connaître et reconnaître 5 plantes toxiques, savoir s'en inquiéter
- Les grands animaux (cerf, chevreuil, chamois, sanglier...) : connaissances sommaires (habitat, mœurs, régime alimentaire), particularités, reconnaissance des sexes, comportement social

GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés	Note 0 ou 1	
Pas	1	Montoir à gauche (sans avantage) dans un cercle de 3 m de diamètre		
Trot	2	Slalom 5 piquets (intervalle de 7m) avec 3 changements de diagonal		
	3	Arrêt de 5 s dans une bordure maraîchère (longueur 8 m, largeur 0,7 m)		
Galop	4	Départ au galop à partir du trot dans une zone matérialisée (longueur 8 m, largeur 2 m) sur le pied indiqué par le jury		
	5	Contre haut (hauteur 0,7 à 0,8 m, front 3 m minimum)		
Pas	6	A 25 m maniabilité (largeur 1,1m)		
Galop	7	Départ au galop à partir du trot dans une zone matérialisée (longueur 8 m, largeur 2 m) sur l'autre pied		
	8	Bordure maraîchère (longueur 8 m, largeur 0,8 m)		
	9	Branches basses (3, intervalle 2m, 0,4 m au dessus du garrot du cheval)		
	10	Tronc (hauteur 0,8 m, front 3 m minimum)		
	11	A 15 m haie (hauteur 0,8 m, front 3 m minimum)		
Pas	12	A 15 m piquet, tour complet sans lâcher (fixe, rigide et incassable) main posée ouverte		
En main	13	Ouvrir, poser puis refermer une clôture (barrière de champ en fil lisse, 3 rangs, 3 m de front)		
	14	Fosse (largeur 0.8m, profondeur 0,4 à 0,6 m, front 3m minimum)		
	15	Plan ascendant (30° su une longueur de 5m)		
TOTAL				

Observables entraînant la note 0 :

En main :

- cheval qui dépasse le cavalier
- cheval qui bouscule le cavalier

A cheval :

- chaque pied qui bouge lors du montoir
- touché de barre ou de piquet
- volte qui entraîne pénalité sur difficulté suivante
- tour de piquet incomplet
- lâcher de piquet
- refus
- changement d'allure
- porte ou P.O. manqué
- changement de diagonal non effectué

- départ au galop non rectifié dans les 8m
- toute difficulté non faite

- 2 chutes entraînent l'élimination
- toute brutalité et attitude dangereuse pour le cavalier, le cheval ou l'environnement entraîne l'élimination

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du galop 13/15

N.B. : Slalom, Fanionnage de 2 m de large à 2 m du 1^{er} piquet.

Vous devez être capable de présenter un cheval ou un poney stable dans ses allures et dans son attitude sur le test d'équitation pratique du galop 5.

ÉQUITATION



S'équilibrer



Avancer



Tourner

S'équilibrer

- Rechercher son équilibre assis, lors des changements d'allures.
- Rechercher son équilibre sur les étriers lors de sauts rapprochés en ligne droite
- Stabiliser son équilibre, au trot enlevé, en terrain varié

Avancer

- Maintenir une vitesse régulière dans chaque allure
- Varier l'amplitude du pas
- Prendre le galop en un point précis
- Maintenir une vitesse régulière, au galop, en enchaînant des sauts

Tourner

- Enchaîner et inverser des courbes serrées, au pas et au trot.
- Déplacer sa monture latéralement au pas.
- Conduire au galop en enchaînant des sauts

SOINS

Poser des bandes de repos

CONNAISSANCE

Généralités sur le squelette et les muscles

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

La carte

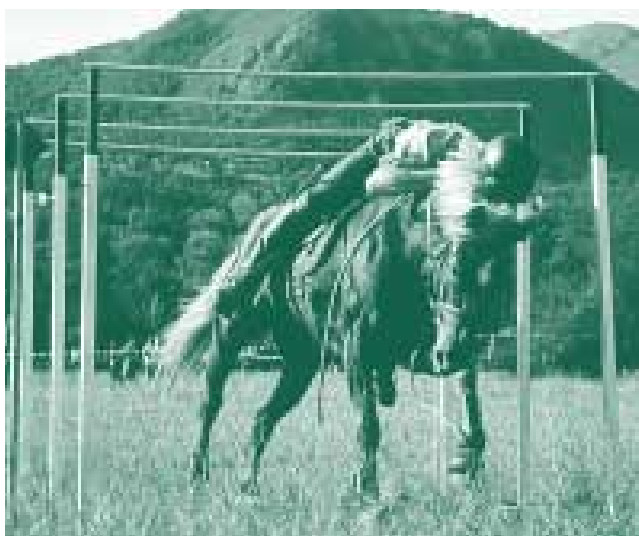
- Savoir analyser le relief, par rapport aux courbes de niveau
- Calcul de la vitesse, du temps, de la distance (maîtrise de ces 3 notions)

Le terrain (épreuve pratique)

- A partir d'un itinéraire tracé simple sur une carte, être capable de le suivre
- Epreuve pratique à pied, sur 3000 m, avec 4 - 5 points de contrôle

CONNAISSANCE DU MILIEU

- Reconnaître 10 arbres ou arbustes, 8 plantes à fleurs, 8 animaux sauvages sur photos, 8 oiseaux, 5 cris d'animaux et 5 chants d'oiseaux. (à adapter à la région)
- Les particularités de la reproduction chez les oiseaux, le lièvre, le renard, le cerf, le chevreuil, le chamois, le sanglier
- Connaître les principales cultures qui existent en France (Céréales, oléagineux, plantes fourragères)
- Les pollutions : s'en méfier aussi bien pour l'homme que pour le cheval (animaux) (engrais, pesticides, hormones)



GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés	Note 0 ou 1	
En main	1	Plan ascendant (30° sur une longueur de 5m)		
	2	Plan descendant (30° sur une longueur de 5m)		
	3	Contre haut (hauteur 0,7 à 0,8 m, front 3 m minimum)		
	4	Contre bas (hauteur 0,7 à 0,8 m, front 3 m minimum)		
	5	Tronc (hauteur 0,8 m, front 3 m minimum)		
	6	Reculer de 4 pas dans un couloir de 4 m x 1 m		
	7	Montoir à droite (sans avantage)		
Pas	8	Piquet, 2 tours complets (fixe, rigide, main posée ouverte)		
Galop	9	Départ au galop du pas dans une zone matérialisée, longueur 8m, largeur 2 m (galop sur 30 m, pied indiqué par le jury)		
	10	Transition au trot enlevé (à 10 m du slalom), zone 8 m x 2m		
Trot	11	Slalom, 5 piquets, 6 m d'intervalle (hauteur des fanions, 1,5 m minimum) en équilibre		
	12	Départ au galop du pas dans une zone matérialisée, longueur 8 m, largeur 2 m (galop 30m, sur l'autre pied) Transition au pas à 15 m de la barrière dans zone 8 m x 2 m		
Pas	14	Barrière de type passage à niveau		
Trot	15	Plan ascendant au trot en équilibre élevé (30° sur une longueur de 5 m)		
	16	Plan descendant au trot assis (30° sur une longueur de 5 m)		
Galop		Sauter 3 obstacles de nature différente, pris dans la liste des difficultés de TREC (fossé, haie, tronc, contre haut et contre bas), dont le dernier sera placé sur une courbe de 15 m de rayon et espacés de 5 foulées minimum (hauteur 0,8 à 0.9m, front 3 m minimum)		
	17	1 ^{er} obstacle		
	18	2 ^e obstacle		
	19	3 ^e obstacle		
Pas	20	Maniabilité		
	21	Arrêt dans un cercle de 3 mètres de diamètre, descendre du cheval.		
TOTAL				

Observables entraînant la note 0 :

En main :

- cheval qui dépasse le cavalier
- cheval qui bouscule le cavalier

A cheval :

- chaque pied qui bouge lors du montoir
- touché de barre ou de piquet
- refus
- changement d'allure
- porte ou P.O. manqué
- piquet lâché
- tour de piquet incomplet
- rupture du trot en équilibre
- départ au galop non rectifié dans les 8m

- étriers non-déchaussés lors de la descente
- touche la croupe avec le pied
- toute difficulté non faite
- volte entraîne pénalité sur difficulté suivante

- 2 chutes entraînent l'élimination

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du galop 18/21

N.B. : pour les départs au galop, 1 foulée de trot autorisée. Pour le slalom, fanionnage de 2 m de large à 1,5 m du 1^{er} piquet.

Vous devez être capable de présenter un cheval ou un poney stable dans ses allures et dans son attitude sur le test d'équitation pratique du galop 6.

ÉQUITATION



S'équilibrer



Avancer



Tourner

S'équilibrer

Stabiliser son équilibre assis lors de transitions dans l'allure

Stabiliser son équilibre au trot enlevé lors de transitions dans l'allure

Stabiliser son équilibre assis, aux trois allures

Rechercher son équilibre, sur les étriers, lors de sauts en terrain varié

Avancer

Maintenir la cadence du galop

S'arrêter à partir du trot

Reculer de quelques pas

Maintenir une cadence, au galop en enchaînant des sauts

Maintenir une vitesse régulière, en enchaînant des sauts en terrain varié

Tourner

Contrôler la rectitude de sa monture, au trot, en ligne droite

Déplacer sa monture latéralement, au trot

Conduire au galop en enchaînant des sauts rapprochés

CONNAISSANCE

Les tendons

- Anatomie et rôle du pied
- Critères d'appréciation de l'état du pied et de la ferrure

Les allures :

- Mécanismes du pas, du trot, du galop et du reculer
- Allures artificielles
- Allures défectueuses
- Qualité des allures
- Les transitions d'une allure à l'autre, et dans une même allure

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

La carte

- Angles de route, de marche (azimuts)
- Commenter un itinéraire tracé sur une carte (distance, relief, végétation, constructions...)

Le terrain

- POR sur 4000 m, 5 balises+ 3 azimuts distances (préciser l'allure)

CONNAISSANCE DU MILIEU

Les différents milieux : leurs particularités (Plaine + Montagne + Littoral)

Reconnaître 12 arbres ou arbustes, 12 plantes à fleurs, 10 animaux sauvages et 10 oiseaux, sur photos

Notion d'écosystème et de chaînes alimentaires

Les différents types de pollution



GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés
		Montoir à gauche sans avantage, cercle de 3 m
Trot	1	Plan ascendant (30° sur 5 m minimum) Plan descendant (30° sur 5 m minimum)
	2	A 4 m du plan descendant, une 1 ^{ère} branche basse suivie perpendiculairement sur un arc de cercle de 2 m de rayon d'une 2 ^{nde} (0,4 m au dessus du garrot)
	3	Reculer de 2 m dans un couloir de 1m de large
Galop	4	A 15 m, départ au galop à gauche du pas dans zone matérialisée 8 m x 2m
	5	Slalom de 5 piquets (intervalle de 8 m), sans changement de pied, suivi d'un quart de cercle de 10 m de rayon Ligne de 60 m délimitée par 2 P.O., bordure maraîchère 8 m x 1 m (désaxée de 3 m au milieu), P.O.
Galop	6	A partir du pas, départ au galop à droite dans zone matérialisée 8 m x 2 m A 10 m, tronc, hauteur 1 m
	7	A 12 m, contre bas de 0,9 m comportant à 6 m un P.O. directionnel (piquet intérieur dans l'axe du bord extérieur du contre bas)
Galop	8	Bordure maraîchère, longueur 8 m, largeur 0,6 m
Pas		A 18 m en ligne droite, maniabilité orientée à 45° par rapport à l'axe de progression
	9	A 15 m, haie de 0,9 m Barrière type passage à niveau
		Avec un cheval de main en filet : conduire un cheval en main en gardant impérativement l'épaule du cheval de main à hauteur de la jambe du cavalier
Pas	10	Plan ascendant (30° mini sur 5 m minimum) Plan descendant (30° mini sur 5 m minimum)
Trot		Slalom à 5 piquets (intervalle de 8 m)
En main	11	Plan ascendant (30° sur 5 m minimum) Plan descendant (30° sur 5 m minimum) A 4 m du plan desc., 1 ^{ère} branche basse, 2 ^e branche basse
	12	Reculer de 3 m dans un couloir de 1m de large Contre-bas de 0.8 m Contre-haut de 0.8 m

Observables entraînant pénalités :

En main :

- rupture du mouvement en avant - 3 pts
- cheval qui dépasse le cavalier - 3 pts
- cheval qui bouscule le cavalier - 10 pts

Cheval de main :

- touché d'un piquet - 3 pts
- cheval de main pas à sa place - 3 pts
- rupture du mouvement en avant - 3 pts

A cheval :

- pied qui bouge au montoir - 3 pts
 - refus - 3 pts
 - barre, branche tombée - 3 pts
 - touché de piquet - 3 pts
 - lâché de barrière - 10 pts
 - P.O. non passé - 10 pts
 - porte manquée - 10 pts
 - première chute - 10 pts
 - départ au galop sur le mauvais pied - 10 pts
 - départ au galop hors de la zone - 10 pts
 - changement de pied - 10 pts
 - volte - 10 pts sur la difficulté suivante
-
- lâché du cheval de main Elimination
 - deuxième chute Elimination

Toute brutalité et attitude dangereuse pour le cavalier, le cheval ou l'environnement entraîne l'élimination.

GRILLE DE NOTATION

N°	Pénalités	Remarques	Note sur 20
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL /240			

NOTE D'ENSEMBLE

S'équilibrer :

Stabilité du cavalier (positionnement
et fonctionnement du cavalier) /10

Stabilité de l'attitude /10

Avancer :

Régularité, activité, transitions sans heurts /20

Tourner :

Précision du tracé, incurvation /20

Total : /60

Note du parcours / 240

Note d'ensemble / 60

Total / 300

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du Galop 225/300



galop 7

Vous devez disposer d'un niveau de pratique vous permettant de présenter votre cheval ou votre poney dans un équilibre stable et une attitude adaptée sur le test d'équitation pratique du galop 7.

équitation



S'équilibrer



Avancer



Tourner

S'équilibrer

Stabiliser son équilibre assis, lors des transitions (dans l'allure et d'une allure à une autre)

Stabiliser son équilibre en enchaînant des sauts

Adapter son équilibre lors d'un enchaînement de sauts

Stabiliser son équilibre, sur les étriers, lors d'un enchaînement de sauts

Adapter son équilibre, sur les étriers, aux profils des obstacles et aux déclivités du terrain

Avancer

Contrôler la cadence de chaque allure

Faire varier les amplitudes du trot et du galop

Adapter l'amplitude des foulées à l'enchaînement de sauts

Adapter la vitesse en fonction des difficultés du parcours

Tourner

Enchaîner des courbes larges et inverses au galop, en conservant le même pied

Déplacer sa monture latéralement du côté convexe au pas et au trot

Conduire sur un tracé précis et choisi en enchaînant des sauts

SOINS

Les soins ci-après s'ajoutent à ceux des Galops 5 et 6
Toiletter un cheval ou un poney
Démonter et remonter une bride pour l'entretenir
Embarquer et débarquer un cheval ou un poney

CONNAISSANCE

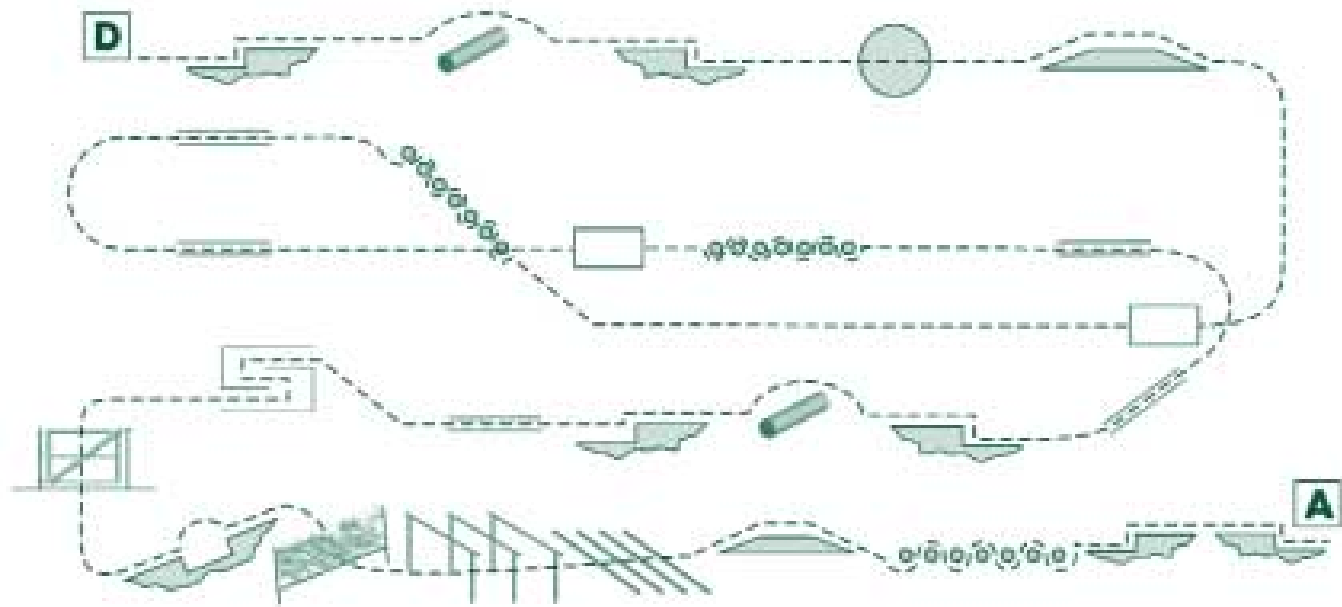
Les thèmes ci-après s'ajoutent à ceux des galops 5 et 6

- Les aplombs
- L'hygiène et la santé
- Les différents équilibres
- La rectitude
- Rôle et effet de la bride
- Les enrênements
- Le galop à faux
- La cession à la jambe
- Les profils et trajectoires des différentes difficultés

TOPOGRAPHIE-ORIENTATION

Pratique topographique sur une compétition de TREC de niveau départemental, avec classement





GRILLE DE NOTATION

Allure	N°	Difficultés
En main	1	Contre haut (hauteur 0,8 à 1 m) Tronc (hauteur 0,8 à 1 m)
	2	Contre bas (hauteur 0,8 à 1 m) Montoir à droite sans avantage (cercle de 3 m)
Trot	3	Plan ascendant (30° sur 5 m minimum) Plan descendant (30° sur 5 m minimum)
Pas	4	Barrière type TREC
Galop	5	Départ au galop à droite du pas (zone de 8 x 2 m) A 15 m, slalom 5 piquets, intervalle de 7 m, sans changement de pied
	6	A 20 m, bordure maraîchère, longueur 8 m, largeur 0,5 m A la sortie, 1/2 cercle matérialisé, de 10 m de rayon, au contre galop
Pas	7	Reculer de 4 m dans un couloir de 8 x 0,8 m
Galop	8	Départ au galop à gauche du pas (zone de 8 x 2 m) A 15 m, slalom 5 piquets, intervalle de 7 m, sans changement de pied A 20 m, bordure maraîchère, longueur 8 m, largeur 0,5 m A la sortie, 1/2 cercle matérialisé, de 10 m de rayon, au contre galop
Galop	10	Contre haut (hauteur 1 m) Tronc ou stère (hauteur 1 m) (5 foulées minimum entre chaque difficulté)
	11	Contre bas (hauteur 1 m) A 15 m, bordure maraîchère, longueur 8 m, largeur 0,5 m, transition au pas
Pas	12	A 13 m, maniabilité, largeur 0,9 m
Galop	13	Fosse ou obstacle large (largeur 1,5 m, front 4 m mini.) Haie (1 m)
		A 10 m, 3 branches basses directionnelles, placées sur 1/4 de cercle de 10 m de rayon, intervalle de 6 m, 0,3 m au dessus du garrot
Pas	14	Les 2 rênes dans une main, déplacer latéralement sa monture du côté convexe Cheval de main avec un filet Avec 1 cheval de main en filet : conduire un cheval en main en gardant impérativement l'épaule du cheval de main à hauteur de la jambe du cavalier
Pas	15	Plan ascendant (30° mini sur 5 m minimum) Plan descendant (30° mini sur 5 m minimum) Slalom 7 piquets, intervalle de 7 à 8 m
Trot	16	Contre haut ou tronc (hauteur 0,6 m) Contre bas (hauteur 0,6 m)

Les combinaisons peuvent être placées dans n'importe quel ordre.

Observables entraînant pénalités :

En main :

- chaque pied qui bouge au montoir -3 pts
- rupture du mouvement en avant -3 pts
- cheval qui dépasse le cavalier -3 pts
- cheval qui bouscule le cavalier -10 pts

A cheval :

- assis au plan ascendant -3 pts
 - changement d'allure -3 pts
 - refus -3 pts
 - barre, branche tombée -3 pts
 - barre, piquet touché -3 pts
 - lâché de barrière -3 pts
 - P.O. non passé -10 pts
 - porte manquée -10 pts
 - première chute -10 pts
 - volte -10 pts (sur la difficulté suivante)
 - départ au galop
sur le mauvais pied -10 pts (sur la difficulté suivante)
 - changement de pied -10 pts
 - encolure cassée d'un
côté ou de l'autre -3 pts (pour difficulté 14)
 - perte d'activité -3 pts (pour difficulté 14)
 - angle ,non respecté -3 pts (pour difficulté 14)
-
- 2^e chute Elimination

Cheval de main :

- rupture du mouvement en avant -3 pts
 - touché de piquet -3 pts
 - cheval de main pas à sa place mais rectifié -3 pts
 - cheval de main pas à sa place, non rectifié -10 pts
 - P.O. non passé -10 pts
-
- lâché du cheval de main Elimination

GRILLE DE NOTATION

N°	Pénalités	Remarques	Note sur 20
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
TOTAL /320			

NOTE D'ENSEMBLE

S'équilibrer :

Stabilité du cavalier (positionnement et fonctionnement du cavalier) /10

Stabilité de l'attitude /10

Equilibrer sa monture :

Equilibre et attitude adaptés /10

Avancer :

Régularité, impulsion, transitions sans heurts /20

Tourner :

Précision du tracé, orientation du mouvement, incurvation /20

Total : /60

Note du parcours / 320

Note d'ensemble / 60

Total / 380

Notation : total minimum exigé pour l'obtention du Galop 285/380