



# Habilités et connaissances

## GALOP 6

### CONNAISSANCES GÉNÉRALES

- 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.

### CONNAISSANCES DU CHEVAL

- Décrire le pied et la ferrure.
- Lister les principales maladies du cheval et leurs symptômes.
- Expliquer les variations des besoins alimentaires du cheval en fonction de différents facteurs à prendre en compte.
- Évaluer l'état corporel d'un cheval (embonpoint, maigreur).
- Nommer les étapes du travail du maréchal-ferrant.
- Expliquer les grandes étapes de la reproduction de la saillie au sevrage.
- Expliquer la démarche pour identifier un cheval. Savoir utiliser les outils d'identification – nuancier, documents.
- Expliquer le mécanisme du reculer.

### S'OCCUPER DE SON CHEVAL ET DU MATÉRIEL

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

### PRATIQUE ÉQUESTRE 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.

### PRATIQUE ÉQUESTRE

- 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 : 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.

### 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.