

ギャロップ公式プログラム

ギャロップ1～7

概要

**“これは、FFE の「PROGRAMME OFFICIEL GALOPS CAVALIER 1a7 SYNTHETIQUE」を和訳したものです。
正確な記述は、和訳以降 (15 ページ～) をご参照ください。”**

このプログラムは、全てのレベル（ギャロップ1～7）において、特有の専門項目と、すべてのタイプのギャロップに共通する項目で構成されています。

すべてのタイプのギャロップに共通する項目は、さらに以下のように識別されます：

* 共通項目 A について：主に実技／ケア・取り扱いに関する内容

§ 共通項目 B について：主に知識に関する内容。馬の構造・行動・衛生・栄養・安全など理論的な学び。

騎乗者向けギャロップの特定項目はPで示されています。

ギャロップ公式プログラム1

乗馬を始める

概要

ポニーや馬の乗馬を学ぶ。

ポニーや馬と、歩いたり厩舎で触れ合う。

- ・ 地上で：簡単に慣れ親しんだルートで馬やポニーを引いて歩く。
- ・ 騎乗：常歩で歩行、停止、方向転換を行い、簡単なコースでリズムよく軽快な速歩、または数歩の駈歩を行う。

一般知識

P 馬に乗る際に実践すべき基本的な安全規則を挙げる。

P サドルの主な部分の名称を挙げる。

P 頭絡の主な部分の名称を挙げる。

§ 歩行時に実践すべき基本的な安全規則を挙げる。

§ クラブ内の主な場所を確認し、把握する。

§ 自分のクラブ、ライセンス、連盟について理解する。

§ ギャロップ1に関する連邦ガイドの専門用語を理解する。

§ 無口頭絡の各部分の名称を挙げる。

馬の世話

P 鞍を外し、手綱を外し、銜を洗い、馬具を馬具室に片付ける。

P 手綱を握って馬をフィールドに連れて行く。

* ポニーや馬とその行動を観察する。

* 騎乗前後に世話をする。

* 馬場内や繋留中の馬やポニーの注意を引きつける。

* 馬やポニーが馬場や繋ぎ場にいる時に近づき、安全に反対側に移動する。

* 馬を撫でる。

* 無口頭絡をつける。

* 全身にブラシをかけ、毛並みを整える。

* （馬をつなぐロープの）結び方をマスターする。

馬に関する知識

§ 馬への敬意を持つことを意識する。

- § 馬の行動の主な特徴を説明する。
- § 馬の主な表情や姿勢、そしてそれらが何を表しているかを識別する。
- § 3つの歩法（常歩、速歩、駈歩）を認識し、名称を挙げる。
- § 3種の基本的な毛色（黒毛、栗毛、鹿毛）を認識し、名称を挙げる。
- § 馬の主な外部部位の名前を挙げて指摘する。
- § 自然補助と人工補助を定義する。

地上での馬術

- * 馬またはポニーの隣に立つ。
- * 馬を引いて、直線と左右のカーブが交互に続く、単純でよく知っている経路を常歩で歩かせる。
- * 停止する。
- * 馬やポニーを自分から遠ざける。

騎乗馬術

- ℙ 踏み台の助けを借りて鞍に乗る。
- ℙ 必要に応じて、補助を受けながらサドルの腹帯を締める。
- ℙ 自力で馬から降りる。
- ℙ 手綱を正しく握り、調整する。
- ℙ 手綱を伸ばしたり、離したり、また持ち上げたりできる。
- ℙ 常歩時に鐙をつけたり外したりする。
- ℙ 常歩中に良い姿勢で座る。
- ℙ 常歩と速歩で数歩の間、鐙の上でバランスを保つ。
- ℙ 少し駆け足で走る。
- ℙ 停止、常歩、速歩を、シンプルかつ間隔を置いて行う。
- ℙ 常歩時にリードする。
- ℙ 簡単な道をリズムに合わせて速歩で進む。

ギャロップ2プログラム

3つの歩法の進展

概要

馬やポニーの手入れをし、準備を整え、鞍を装着する。

- ・地上で：正確なルートに沿って馬を導き、肩と腰を動かす。
 - ・騎乗： 常歩、速歩、駈歩で、歩法やコースの指示に従いながら、座位と鑑立ちのバランスを交互に取りつつ、個人で経路を走行する。
- 小さな障害物を飛び越える。

一般知識

ℙ 上達のための補助とその段階的な進め方を説明する。

ℙ 頭絡とサドルの各部の名称を挙げる。

ℙ 紙の上に描き、一般的な馬場の図形（サークル、ヴォルト、斜め線、ダブレ）を名称とともに示す。

§ 乗馬場や馬場において実践すべきルールを挙げる。

§ 柔らかいブラシ、馬櫛、蹄鉄、蹄鉄抜きを認識し、名前を挙げる。

§ 馬のさまざまな飼養形態（居住環境）の特徴を説明する：放牧地、パドック、スタブレーション、馬房、スタール。

§ FFE の主な馬術活動と、そのクラブが提供する主な活動を把握する。

馬の世話

ℙ サドルをつける。

ℙ サドルの手入れ。

* 厩舎、パドック、または牧草地で馬やポニーに近づく。

* 馬房、牧草地、または厩舎に放つ。

* 馬やポニー同士の行動を観察する。

* 頭絡をつける。

* ソフトブラシ、カリークーム、ダンディブラシを使ったグルーミング。

* 前肢の蹄を掃除し、後肢の片方を持ち上げる。

* つなぎ結びをする。

* 餌を与える。

馬に関する知識

§ 馬やポニーの五感の主な特徴を述べる。

§ 馬が仲間同士でどのようにふるまうかを述べる。

§ 馬の摂食行動（食事のしかた）を述べる。

§ 馬の口の特徴と、食べ方について述べる。

§ 次の基本的な飼料を識別する：草、干し草、わら、穀物、ペレット。

§ 馬の水の必要量と、水を与える方法（給水のしかた）を知る。

§ 自分のクラブにいる3種類の馬またはポニーの品種を名前で挙げ、見分けられるようにする。

§ 名称を挙げ、見分けられる。

毛色：白、灰色、クリーム、チョコレート色：その他の毛色についても挙げられる。

斑点模様：

・小さい＝斑点のある。

・大きい＝斑点：
黒地に白の斑
栗毛（赤褐色）地に白の斑
鹿毛（茶色の体に黒いたてがみや脚）地に白の斑

§ 馬の脚（肢）の主要な部分：膝、飛節、管（かん）骨、球節、繋（けい）部、冠（かん）帯、蹄 ― を説明し、指し示す。

地上での馬術

* 馬やポニーを最低2歩後退させる。

* 馬を引いて、直線と左右のカーブを交互に組み合わせた正確なコースを歩かせる。

* 馬を引いて、数歩だけ速歩させる。

- * 停止状態から、馬の肩または臀部（腰）を少なくとも一歩動かす。
- * 馬またはポニーの頭を、右・左、そして上下に動かす。

騎乗馬術

- ℙ 自分ひとりで鞍に乗る。
- ℙ 騎乗したまま自分で腹帯を締め直す。
- ℙ 自分で鐙の長さを、地上でも騎乗中でも調整できる。
- ℙ 馬場内での通行ルールを守って行動する。
- ℙ 軽速歩をしながら、手綱を放し、再び取り、正しく調整する。
- ℙ 速歩で座りながら、正しい姿勢を保つようにする。
- ℙ 座ったまま駈歩し、良い姿勢を探しながら乗る。
- ℙ 常歩、速歩、駈歩で、座位のバランスと鐙立ちのバランスを交互に取る。
- ℙ 駈歩で発進し、そのまま駈歩を維持する。
- ℙ 歩法を、基本的で滑らかな移行によって変える：停止 ↔ 常歩、常歩 ↔ 速歩、速歩 ↔ 駈歩。
- ℙ 常歩と速歩で、サークル・ヴォルト・斜め線・ダブレを含む決められた経路を走行する。
- ℙ 速歩および駈歩で、馬場上の小さな障害を跳ぶ。

ギャロップ3プログラム

馬の操作・コントロール・障害飛越

概要

- ・馬の全身の手入れを行い、馬具・寝わら・蹄の手入れをする。
- ・地上で：馬またはポニーを引きながら、常歩で小さなカーブを通らせ、まっすぐ後退させ、肩と臀部を数歩動かす。
- ・騎乗： 状況に応じて、良い姿勢で座位または鑑立ちの姿勢をとりながら、3つの歩法（常歩・速歩・駈歩）で動く。
指定された正しいディアゴナルで軽速歩をし、正しい「手前」で駈歩に発進する。
3つの歩法（常歩・速歩・駈歩）で、歩法と経路が正確に定められたコースを続けて走行する。
高さ 50cm の単独障害および、簡単な連続小障害（近接ジャンプの組み合わせ）を続けて跳ぶ。

一般知識

- ℙ 方向転換のための扶助（合図）を説明する。
- ℙ 斜めの扶助（対角の合図）を使って駈歩発進する方法を説明する。
- ℙ 障害への正しいアプローチの基本条件（進路・スピード・バランス）を説明する。
- ℙ 紙にハーフサークル（半巻き乗り）と反対ハーフサークル（反対半巻き乗り）を描き、その名前を書く。
- ℙ 騎手の座位姿勢を説明し、“アシエット（着座・バランス）”について解説する。
- ℙ 軽速歩でディアゴナル（立つタイミング）を変える理由を説明する。
- § 扶助の働き — 『作用する』『こらえる』『ゆるめる』の3つの動作を説明する。
- § いくつかの馬術競技の種目とその特徴を挙げ、自分のクラブで行われているものを含めて説明する。

S'OCCUPER DU CHEVAL

馬の世話

- ℙ 馬具を正しく調整する。
- ℙ 頭絡（ハミ付き頭絡）を分解し、再び組み立て、手入れをする。
- * 馬またはポニーに完全な手入れ（ブラッシング）を行う。
- * 後る脚の蹄を掃除する。
- * 馬の脚をホースで洗い流す。
- * 蹄に油を塗る。
- * 馬房の敷きわらを清潔に保つ。
- * 馬の飲み水用の場所を手入れする。

馬に関する知識

- § 馬が自然な状態でどのように活動しているかを説明する。
- § 「群れ」「序列」「優位性」「仲の良さ」「群居本能」およびそれらの影響について説明する。
- § 様々な敷きわらについて説明する。
- § 馬の外部の各部位の名称を挙げて、それらの位置を示す。
- § 蹄の各部の名前を挙げて、それらの位置を示す。
- § 蹄の手入れと蹄鉄の役割を説明する。
- § 常歩と速歩の動きの仕組みを説明する。
- § 少なくとも3種類のポニー種と3種類の馬種を挙げて、識別できるようにする。
- § さまざまな「えり毛（エピ）」を認識して名前を挙げる。
 - ・頭部、
 - ・たてがみ
- § 以下を識別し、名前を挙げて説明する。
 - ・鹿毛の派生色：イザベル（isabelle）とスリ（souris）
 - 栗毛の派生色：焦げ栗毛（alezan brûlé）、カフェオレ色（café au lait）、パロミノ（palomino）
- § さまざまな白い斑（しろはん／白斑）を識別して名前を挙げる。
 - ・面（鼻筋）の白斑
 - ・額の白斑
 - ・白脚

地上での馬術

- * 馬またはポニーを引いて歩きながら、左右両方で小さなカーブ（曲線）を連続して行う。
- * 馬と一緒に、まっすぐ数歩後退する。
- * 馬の肩（前駆）または腰（後駆）を、数歩にわたって横に動かす。

騎乗馬術

- ℙ 決められた斜対歩（しゃたいほ）で軽速歩をし、任意のときにその斜対歩を切り替える。
- ℙ 速歩と駈歩で鐙を外し、再び履く。
- ℙ 速歩で鐙の上にバランスよく立位姿勢を保つ。
- ℙ 常歩と駈歩で鐙の上のバランスを安定して維持する。
- ℙ 速歩と駈歩で、良い姿勢を意識して安定した座りを保つ。
- ℙ 決められた場所で、停止と常歩・常歩と速歩・駈歩と速歩の単純な移行を行う。
- ℙ 曲線の上で、常歩または速歩から正しい駈歩に発進する。
- ℙ 3つの歩法（常歩・速歩・駈歩）で、加速と減速を行う。
- ℙ 常歩・速歩・駈歩のそれぞれで、ちょうど良いスピードを維持する。
- ℙ 速歩でカーブを含む正確なルートを描き、駈歩では定められたルートを正確に走らせる。
- ℙ およそ60cmの単独障害を、接近時と着地後に歩法と方向をコントロールしながら跳ぶ。
- ℙ およそ50cmの障害を、簡単なコース上でいくつか続けて飛越する。
- ℙ およそ60cmの近接した単純な障害配置を、正しい姿勢で馬場上で跳ぶ。
- ℙ 屋外やさまざまな地形で騎乗する。

ギャロップ4プログラム 乗馬ライセンス

概要

- ・馬またはポニーを作業（運動）や輸送に備えて装備し、脚部のケアを行う。
- ・地上で：簡単な障害を含むコースを、決められた歩法とルートで進む。
- ・騎乗で： 3つの歩法で、座った姿勢または鐙の上でバランスを保つ姿勢をとりながら、手綱の接触の有無に関係なく、速度と進行方向を正しくコントロールする。
3つの歩法および外乗や障害飛越など、さまざまな状況で正しい姿勢をとる。
常歩中に馬の肩と後脚をコントロールし、直線で正しい「手前」の駢歩を出す。
およそ 60cm の障害を 8～10 個連続して跳ぶ。
3つの歩法で、基本的な動作を正確に続けて行い、立ち乗り速歩と駢歩で歩幅（スピード）を変化させる。
自分の騎乗内容を振り返って評価する。

一般知識

- ℙ 障害を跳ぶ際の馬上での正しい姿勢を述べる。
- ℙ 代表的なハミの種類を識別し、その名称を言えるようにする。
- § 騎手の補助（合図）を馬に調和して伝える方法を説明する。
- § 馬場内および外乗時に守るべき安全ルールを説明する。
- § プリ（首の曲げ）とアングルヴァシオン（体の曲げ）とは何かを説明する。

馬の世話

- ℙ 作業用のプロテクター（保護具）を着けたり外したりする：プロテクションブーツ、ギューエット、ベルブーツ。
- * 輸送用プロテクター（保護具）を着けたり外したりする。
- * 運動の前後に馬の脚（肢）を点検し、手入れをする。

馬に関する知識

- § 馬やポニーにとって、人間のもとで暮らす（飼育される）生活がもたらす影響を説明する。
- § 基本的な識別を行う：馬またはポニーの性別・毛色・斑（白い印）・つむじ（毛の渦）を見分ける。
- § （フランスにおける）「識別帳（馬のパスポート）」の各部分 — 身分証明書（carte d'identité）と健康手帳（carnet de santé）を区別して名前を挙げる。
- § （フランスにおける）定期的に行うべきケアのうち、義務的なもの（ワクチン）と推奨されるもの（駆虫・歯の手入れなど）を挙げて説明する。
- § 馬の主な生理的正常値を挙げる：体温・心拍数
- § 病気の兆候を見分ける：ぐったりする、落ち着かない、異常な行動、食欲不振、鼻汁など。
- § 右手前・左手前のギャロップの動きの仕組みを説明し、それらを見分ける。
- § 馬が必要とする飼料：粗飼料・濃厚飼料・ミネラルについて説明する。
- § 馬に与える主要な飼料の分類（粗飼料・濃厚飼料・ミネラル補助飼料）を識別できる。
- § 避けるべき主な食べ物を識別する：有毒植物と飼料汚染物。

地上での馬術

- ℙ 馬を引きながら（手綱を持って）数歩進み、両方の手綱に柔らかく、常に一定のコンタクトを保つ。
- * 馬またはポニーを、少し離れた位置から後退させる。
- * 馬を自分の方へ呼び寄せる。
- * 馬の頸（くび）を左右に横へ曲げる（側屈）ことができる。
- * 馬またはポニーを引きながら、直線とゆるやかなカーブで速歩させる。
- * 水たまり・ビニールシート・傾斜・馬運車やトラックのランプなど、簡単な障害物を常歩で通過する。

騎乗馬術

- ℙ 方向転換や歩幅（テンポ）の変化のときも、正しい姿勢を保ちながら軽速歩（立ち座りの速歩）を行う。
- ℙ 駢歩および約 80cm の近接障害（連続ジャンプ）において、鐙の上でバランスを保ち安定した姿勢を維持する。

- Ⓟ 正しい姿勢を保ちながら、座ったまま速歩・駢歩を行い、基本的な動きを連続して実施する。
- Ⓟ 3つの歩法で、馬またはポニーの口と常に柔らかく安定したコンタクトを保つ。
- Ⓟ 3つの歩法で、馬またはポニーの口に頼らず、自分の意志でバランスを保って動ける。
- Ⓟ 常歩から正しい「手前」で、まっすぐな直線上で駢歩に発進する。
- Ⓟ 軽速歩および駢歩で、スピード（＝歩幅・テンポの大きさ）を変化させる。
- Ⓟ カーブや直線を続けて駢歩しながら、一定したスピードを保つ。
- Ⓟ 3つの歩法で、内方への軽い屈（内方姿勢）を保ちながらカーブを描いて進む。
- Ⓟ 常歩で、馬の肩または臀部（腰）を1/4回転（90度）だけ動かす。
- Ⓟ 約70cmの単独障害を連続して跳びながら、歩法・スピード・進行方向をコントロールする。
- Ⓟ 変化のある地形（野外・起伏地など）で、歩法・スピード・進行方向をコントロールする。

→ クラブ4レベルまたは同等のポニー競技レベルのドレッサージュ演技（またはコンビネーション演技）と、障害飛越（CSO）またはハンター競技の課題を行う。

→ 常歩・速歩・駢歩の3つの歩法を使って、屋外騎乗（外乗）を行う。

ギャロップ5プログラム

概要

- ・地上で：馬を徒歩で（引き馬で）トラックまたは馬運車（バン）に乗せる。
- ・騎乗で：3つの歩法で正しい姿勢で騎乗する。
 - カーブで馬の正しい内方姿勢を求め、3つの歩法で一定のリズムを保つ。
 - 正確に駈歩発進を行う。
 - 常歩で脚に対する横歩を行う。
 - クラブ3レベルのドレサージュ課目を演技し、クラブ3レベルの障害飛越（CSO）またはハンター競技のコースを続けて行う。
 - 屋外やさまざまな地形で、3つの歩法を使って騎乗する。

一般知識

- ℙ 脚に対する横歩の定義と、その評価基準を説明する。
- ℙ 移行（トランジション）の定義、その良い点と悪い点を説明する。
- ℙ 基本的なハミの形や種類を見て名前が言えるようにする。
- ℙ ドレサージュ馬場に配置されているアルファベット（目印）の位置を理解し、説明できるようにする。
- ℙ 障害飛越競技（CSO）の主な障害物の名称を挙げる。
- § SIRE 番号（馬の個体識別番号）について説明する。
- § マイクロチップについて説明する：埋め込み場所、用途、読み取り装置。
- § 大会に出場するための登録義務および名簿について説明する：クラブ馬とスポーツホースの場合。

馬に関する知識

- § 馬に学習させるための主要な学習原理を理解する：
 - ・馴化（慣れ）
 - ・感作（敏感化）
 - ・正の強化（報酬）
 - ・負の強化
 - ・罰
- § それぞれの例を挙げ、その使用条件と限界を説明する。
- § さまざまな種類のパイ（大きなまだら模様の毛色）、斑点模様の毛色、および補助的な特徴（白斑などの追加の印）を見分ける。
- § 骨格の主要な部分を識別する。
- § 主要な筋肉群とその役割を識別する。
- § 馬の消化の主な特徴を説明する。

馬の世話

- * 休息用バンデージを巻く・外す・巻き直す（丸める）。

地上での馬術

- * 一人で馬を引いて、常歩と速歩を見せる。
- * リラックスした状態の馬を、常歩・速歩・停止でロングリード（ロンダージュ）する。
- * 常歩で円の上を動かしながら、ロングレーン（長い手綱）の使い方を学ぶ。
- * 馬をトラック（大型輸送車）またはヴァン（馬運車）に乗せる。

騎乗馬術

- ℙ 3つの歩法で鐙なしでも安定してリラックスしている。
- ℙ カーブにおいて、馬の正しい内方姿勢を求める。
- ℙ 歩法を段階的に伸ばしながら、一定のリズムを保つ。
- ℙ 外乗やさまざまな地形で、3つの歩法を使って移動できる。

ℙ 馬場馬術（ドレサージュ）に特化した項目

- 3つの歩法および歩法の上昇・下降の移行の際に、正しい姿勢で安定して座っている。
- 常歩および速歩から、指定された正確な地点で駈歩発進を行い、直径 20m の円を描く。

常歩で、正確に馬を誘導しながら、サーペントライン（蛇行線）や直径 12m の円を描く。

速歩で、サーペントライン（蛇行線）および直径 15m の円を描く。

常歩で歩幅（アンプリチュード）を変化させる。

常歩で、左右両方の方向に脚扶助による横歩を行う。

→よい姿勢で馬を立たせて見せる：

- ・クラブ 3 レベル、またはそれと同等のポニー種目レベルのギャロップ 5 課目の演技（ドレッシング演技）。

- ・そして、クラブ 3 予備課目（Préliminaire Dressage Club 3）レベルのものと同様の、ギャロップ 5 に相当する一連のドレッシングの動作（連続運動）を行う。

Ⅱ 障害馬術に特化した項目

およそ 90cm の近接障害（連続ジャンプ）および一連の飛越課題において、駈歩中に安定し、かつ馬の動きと調和してスムーズに動く。

約 75cm のコースで複数の障害を連続して飛越しながら、正しいリズムと適切なスピードで駈歩を維持する。

複数の障害やコンビネーション（連続障害）を飛越しながら、駈歩をコントロールする。

障害を連続して飛越しながら、馬の歩法を変化させる。

複数の障害を連続して飛越しながら、一定のリズムで正確な進路を取る。

→クラブ 3 レベルの障害飛越（CSO）またはハンター競技、またはそれに相当するポニー競技のコースを、流れよくスムーズに走行する。

Ⅱ クロスカントリー（障害馬術・野外走行）に特化した項目

屋外に設置された小さな障害を飛越する。

屋外や変化のある地形において、3 つの歩法で安定して鐙の上にバランスを保ちながら騎乗する。

屋外や単純な障害飛越の連続において、一定でコントロールされた速度を維持する。

屋外や変化のある地形で、また起伏のある地形に設置された単純な障害の連続を通して馬を誘導する。

→クラブ 3 レベルまたは同等のポニー競技レベルのクロスカントリーコースを、流れるようにスムーズに走行する。

ギャロップ6プログラム

概要

- ・地上で：馬またはポニーを引き馬・調馬索（ロンジュ）で操り、小さな障害物を跳ばせる。
- ・騎乗で： 同一步法内での移行や歩法間の移行、そして速歩での横運動において、正しい姿勢で騎座を保つ。
常歩および速歩で円運動中に馬をしっかりと内方へ湾曲させ、広いカーブで逆手前（反対手前）で駈歩をする。
速歩で頸を伸ばさせる（ネックの伸展を引き出す）。
速歩で脚扶助による横移動（脚寄せ／レッグイールド）を行う。
クラブ2レベルのドレッシング（馬場馬術）の演技課目を行い、クラブ2レベルの障害馬術（CSO）またはハンターのコースを連続して走行する。
野外およびさまざまな地形で障害を跳ぶ。

一般知識

- ▶ クラブレベルのドレッシング（馬場馬術）の演技課目における各動作の採点基準を説明する。
- ▶ 不自然な歩法や欠陥のある歩法について説明する。
- ▶ 歩法の良い点（質の基準）および欠点を挙げる。
- ▶ 総合点（総括採点）の内容と、その評価基準を説明する。
- ▶ 「馬をハミに乗せること（コンタクト・オン・ザ・ビット）」と「推進（前進氣勢）」を定義する。
- ▶ 「反対手前の駈歩（ガロップ・ア・フォ）」を定義し、その良さ（評価される点）を説明する。
- ▶ 騎乗時に用いる主な補助具（エンルネマン）を挙げ、その使用目的と作用を説明する。
- ▶ クロスカントリーで用いられる主な障害物の名称を挙げる。

馬に関する知識

- § 馬の蹄と蹄鉄について説明する。
- § 馬に見られる主な病気と、その症状を挙げる。
- § 馬の飼料必要量が、さまざまな要因によってどのように変化するかを説明する。
- § 馬の体格状態（肥満・痩せ）を評価する。
- § 装蹄師（蹄鉄師）の作業工程を挙げる。
- § 種付けから離乳までの繁殖の主な段階を説明する。
- § 馬の個体識別を行う手順を説明する。
- § 識別に用いるツール（毛色・斑紋の色見本表、書類）を正しく使う。
- § 「後退（レキュレ）」の動きの仕組みを説明する。

馬の世話

- * 競技会に向けて馬の手入れとたてがみの編み込みを行う。
- * 運動（騎乗・調教）後の馬の手入れを行う。

地上での馬術

- * 調馬索を使って、リラックスした馬を3つの歩法でコントロールできる。
- * 調馬索で円を移動させる。
- * 調馬索で馬またはポニーに小さな障害を跳ばせる。
- * ロングレーン（長手綱）を使って、馬を円運動させながら常歩と速歩で動かし、手前（進行方向）を変更する。

騎乗馬術

- ▶ 常歩・速歩・駈歩それぞれで、広いカーブの上で馬の身体をしなやかに内側へ曲げて運動させる。
- ▶ 3つの歩法で、一定したリズムを保つ。
- ▶ 3つの歩法で、馬を外にしなせた姿勢（外方姿勢）でカーブを回らせる。
- ▶ 歩法を上げるときは反応良く前へ出し、歩法を下げるときははっきりと、しかし滑らかに移行させる。
- ▶ 指導者の見守りのもとで、自分で馬のウォーミングアップ（ほぐし・準備運動）を行う。

▶ 馬場馬術（ドレッシング）に特化した項目

常歩・速歩・駈歩および横運動やインカーブ（曲げ）において、正しい姿勢で座る。

座り速歩で歩幅（ストライド）の大きさを調整する。

常歩で直径 10m、速歩で直径 12m の円やサーペンティンを、馬体の曲げ（インカーブ）を意識して行う。

駢歩で円運動中に、数歩の間、手（手綱）を前に出して馬のバランスと自立を保たせる。

速歩駆け（立ち乗り速歩）で、円運動中に馬の頸を前に伸ばすストレッチ（首の伸長）を得る。

速歩から停止し、そこから数歩後退させる。

速歩で、左右両方向に脚扶助による横移動（脚扶助による譲歩・斜行）を行う。

駢歩で反対手前への「対変化（スレッド型の進路変更）」を行う。

駢歩で、一定のリズムを保ちながら複数の図形または運動をつなげる。

経路を正確に取りながら、複数の運動を連続して行う。

各歩法ごとに、見せるのに適した速さ（テンポと前進氣勢のバランス）を選べる。

4 本手綱（例：フィリー＋ゴギュー／ダブルブライドル）で騎乗できる。

→良い姿勢で騎乗した状態で、次の内容を行うこと：

・クラブ 2 レベル、または同等のポニー試合レベルの ギャロップ 6 の馬場馬術演技課目を 1 つ通して行う。

・クラブ 2 予備課目（Préliminaire Dressage Club 2）に含まれる種類の ギャロップ 6 レベルの運動を連続して組み合わせて実施する。

Ⅱ 障害馬術に特化した項目

約 1m の近接障害（グリッドなど）において、安定した姿勢と柔らかな連動性（馬の動きに合わせて動けるバランス）を保つ。

高さ 90cm の障害を連続で跳びながら、駢歩のリズムを一定に維持し、適切なスピードで進む。

近い間隔で続く障害を跳びながら、正確な経路を取って馬を誘導する。

決められた歩数（距離設定）のラインやコンビネーション障害で、駢歩のコントロール（歩幅とバランス）を維持する。

近接障害の連続中に、歩法（例：駢歩 → 速歩 / 駢歩 → 常歩）を変えることができる。

→クラブ 2 レベル、または同等のポニー競技レベルの CSO または Hunter のコースを、流れよくスムーズに走行する。

Ⅲ クロスカントリー（障害馬術・野外走行）に特化した項目

野外に設置されたさまざまな形状の障害を跳ぶ。

さまざまな地形の中で、障害を跳ぶ際や地形の変化に対して安定した騎座を保つ。

地形の変化がある中でも、連続した障害を跳びながら、一定で適切なスピードを維持する。

野外のさまざまな地形で、連続した障害を踏まえた進路を正確にコントロールして騎乗する。野外のクロスカントリーコースにおいて、80cm の障害を、複合障害を含む流れの中で連続して跳ぶ。

→クラブ 2 レベルのクロスカントリーのコースを、流れよくスムーズに走行する。

PROGRAMME DU GALOP 7 DE CAVALIER

ギャロップ7プログラム

概要

- ・地上で：補助具（エンレナメント）を付けた馬またはポニーをロンジで回し、ロングレンで常歩と速歩で運動させる。
- ・騎乗で：一連の運動の中で、正しい姿勢で安定して騎乗する。
 - 馬をハミに受けさせ、3つの歩法でカーブに沿って正しく曲げ、20mのカーブで逆駈歩を維持する。
 - 駈歩↔常歩の移行を行い、後退を行う。
 - 速歩で肩内（または逆肩内）を行う。
 - クラブ2レベルのドレッシング課題を正しく演技し、クラブ1相当の障害（CSOまたはハンター）のコースを通して走行する。
 - 野外の障害や起伏のある地形で、障害を連続して走行できる。
 - 指示を踏まえながら、平地でのウォームアップ（ほぐし〜調整）を自立して行う。

一般知識

- ℙ 肩内を定義し、その正しい実行時の良さと、よくある誤り（欠点）を説明する。
- ℙ ダブルブライド（ブライド）の役割とその効果を理解する。
- ℙ 「直進性（レクティテュード）」とは何かを説明する。
- § ロンジ作業で用いられる主な補助手綱（エンレナメント）について、その目的と効果を理解する。

馬の世話

- ℙ ダブルブライドを分解し、再度組み立て、正しく調整できる。
- * ポロバンテージ（バンテージ）を巻く。

馬に関する知識

- § 四肢の主要な肢勢（アプロン）の欠点を見分けて名称を挙げる。
- § 必要に応じて、所定の道具（手段）を用いて馬を識別できる。
- § 馬匹手帳（パスポート）を読み、馬の識別記録（特徴記載）が一致しているか確認できる。
- § 輸送が馬やポニーの健康と福祉（ウェルフェア）に与える影響を説明し、認識できる。
- § 馬やポニーの健康と福祉（ウェルフェア）を保つための給餌（飼料配分）の基本原則を説明できる。
- § 市販されている馬用飼料および栄養補助（サプリメント）製品の名称や分類の違いを理解し、説明できる。

地上での馬術

- * 補助具（エンルナン）を装着した馬またはポニーを、ロング（調馬索）で運動させる。
- * ロングレーンを使って馬をコントロールしながら、前進、方向転換、歩法維持を安定してできる。
- * 馬が落ち着いて人の横で歩き・速歩でき、手綱に対して柔らかく反応する状態で誘導できる。

騎乗馬術

- ℙ 馬を3つの歩法で“オン・ザ・ビット”の状態に保つ。
- ℙ 常歩および速歩で、馬を丸く低い姿勢（ロン・エ・バ）に誘導できる。
- ℙ 円やカーブ、そしてカーブの切り返しの際に、馬の身体を正しく内側にしなせながら動かせる。
- ℙ 常歩・速歩・駈歩のそれぞれで歩幅を調整し、歩法間および歩法内の移行をスムーズにつなげられる。
- ℙ 指導者の指示に従いながら、馬のウォーミングアップ（ほぐし運動）を適切に行う。

ℙ 馬場馬術（ドレッシング）に特化した項目

- 様々な動きのつながりや馬の運動に合わせて、正しく柔軟性のある騎座（姿勢）で騎乗できる。
- 速歩で、10mの円およびサーペントイン（連続カーブ）を、正しい内方屈（しならせ）を保ちながら行う。
- 駈歩で、10〜15mの円を内方屈を維持しながら行う。
- 駈歩↔常歩↔駈歩の移行を正確に行う。
- 常歩から、正しい反対駈歩（カウンター・キャナー）で出る。
- 反対駈歩のまま、20mの円（または大きなカーブ）を保つ。
- 常歩および速歩で、左右ともに肩内（エピオル・アン・ドゥダン）または逆肩内（コントロール・エピオル・ア

ン・ドゥダン）を行う。

3～5歩後退し、そのまま流れを途切れさせずに前進へ移行する。

各歩法において、一定のリズム（テンポ）を保ちながら動きをつなげる。

動きの連続の中で、各歩法に適したスピードを維持する。

連続した運動の中でも、正確なライン（図形・進行経路）を通して馬を誘導できる。

ブライドル（両手綱／二重手綱）での騎乗ができる。

→適切な騎座と姿勢で、以下を実演できること：

・クラブ1レベル（または同等のポニー競技）の内容に相当する、ギャロップ7レベルのドレッサージュ演技（経路）

・ドレッサージュ・クラブ1予選（Préliminaire Dressage Club 1）に準じた、ギャロップ7レベルの一連の運動

Ⅱ 障害馬術に特化した項目

約1m10の近接障害（連続障害）において、安定したバランスとしなやかな連動性を保って騎乗できる。複数の障害を連続して跳ぶ中で、安定した騎座を保ちつつ、バランスを適切に調整できる。

100cmの障害を連続して跳びながら、一定のリズム・適切なスピード・バランスの取れた駈歩を維持できる。

コースや障害間の距離に応じて、ストライド（歩幅）を調整できる。

障害を連続して跳びながら、正確な進路（ライン）を維持して誘導できる。

カーブの中で、流れを止めずに手前（リード）を正しく変えられる。

様々な距離設定やコンビネーションを含む100cmのコースを通して走行できる。

→クラブ1レベル（または同等のポニー競技）の障害飛越コースまたはハンターコースを、流れよくスムーズに回れる。

Ⅱ クロスカントリー（障害馬術・野外走行）に特化した項目

近接した障害や起伏のある地形での障害において、安定した騎座を保ちつつバランスを適切に調整できる。

障害の種類や地形の状況に応じて、スピードをコントロールし、調整できる。

方向性を要求する障害、斜めに跳ぶ障害、コンビネーション、精度の高い誘導が求められる連続障害を、正確に誘導して跳越できる。

様々な種類のクロスカントリー障害（90cm）を、コンビネーションを含む起伏のある地形で途切れなく連続して跳越できる。

→クラブ1レベル（または同等のポニークラス）のクロスカントリー障害を、途切れなくスムーズに連続して跳越できる。



FEDERATION FRANÇAISE
D'EQUITATION

Programme officiel des **GALOPS**[®]



Galops[®] 1 à 7

Présentation synthétique

APPLICABLE AU 1^{ER} SEPTEMBRE 2012

Charte du Cavalier	3
Programme du Galop® 1 de cavalier	4
Programme du Galop® 2 de cavalier	5
Programme du Galop® 3 de cavalier	6
Programme du Galop® 4 de cavalier	7
Programme du Galop® 5 de cavalier	8
Programme du Galop® 6 de cavalier	9
Programme du Galop® 7 de cavalier	10

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

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 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.

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 1 se compose de la partie spécifique du Galop® 1 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 1. 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 :

- Découvrir le poney ou le cheval et l'équitation.
- Côtayer son poney ou son cheval à pied et au box.
- A pied : mener son cheval ou son poney sur un itinéraire simple et connu.
- En selle : marcher au pas, s'arrêter et diriger au pas, trotter enlevé en rythme sur un tracé simple, galoper quelques foulées.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	S'OCCUPER DU CHEVAL
❖ Citer les règles élémentaires de sécurité à mettre en pratique à cheval. ❖ Nommer les principales parties de la selle. ❖ Nommer les principales parties du filet. ► Citer les règles élémentaires de sécurité à mettre en pratique à pied. ► Se repérer et connaître les principaux espaces de son club. ► Expliquer ce qu'est son club, sa licence et sa fédération. ► Comprendre le vocabulaire spécifique du Guide fédéral de préparation au Galop® 1. ► Nommer les parties du licol.	❖ Desseller, enlever le filet, laver le mors et ranger le matériel dans la sellerie. ❖ Amener sa monture en filet en main sur le terrain. • Observer le poney ou le cheval et son comportement. • S'en occuper avant et après l'avoir monté ou attelé. • Capter l'attention du cheval ou du poney au box et à l'attache. • Aborder le cheval ou le poney au box et à l'attache, changer de côté en sécurité. • Le caresser. • Mettre un licol. • Utiliser une brosse sur l'ensemble de son corps et passer une étrille. • Reproduire un nœud d'attache.

CONNAISSANCE DU CHEVAL	PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED
► Être sensibilisé au respect du cheval. ► Expliquer les caractéristiques principales du comportement du cheval. ► Identifier les expressions et postures principales du cheval et ce qu'elles expriment. ► Reconnaître et nommer les trois allures : le pas, le trot et le galop. ► Reconnaître et nommer les 3 robes de base : le noir, l'alezan et le bai. ► Nommer et montrer les principales parties extérieures du cheval. ► Définir les aides naturelles et artificielles.	• Se positionner à côté de son cheval ou de son poney. • Mener en main au pas sur un tracé simple et connu alternant lignes droites et courbes des deux côtés. • S'arrêter. • Éloigner son cheval ou son poney de soi.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
❖ Se mettre en selle avec l'aide d'un moniteur. ❖ Ressangler en selle avec une aide éventuelle. ❖ Descendre en autonomie. ❖ Prendre et ajuster ses rênes. Les tenir correctement. ❖ Pouvoir les allonger, les lâcher et les reprendre. ❖ Chaussier et déchausser ses étriers au pas. ❖ Être assis dans une bonne posture au pas.	❖ Rester en équilibre sur ses étriers quelques foulées au pas et au trot. ❖ Galoper quelques foulées. ❖ Effectuer des transitions simples et espacées entre l'arrêt, le pas et le trot. ❖ Diriger au pas. ❖ Trotter enlevé en rythme sur un tracé simple. ➔ Réaliser un parcours type Galop® 1.

PROGRAMME DU GALOP® 2 DE CAVALIER

ÉVOLUER AUX TROIS ALLURES

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 2 se compose de la partie spécifique du Galop® 2 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 2. 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 :

Panser son cheval ou son poney, le préparer et le brider.

- A pied : le mener sur un tracé précis, faire bouger ses épaules et ses hanches.
- En selle :
 - réaliser individuellement des parcours avec des contrats d'allures et de tracé au pas, au trot et au galop en alternant l'équilibre assis et sur les étriers.
 - sauter un petit obstacle.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	S'OCCUPER DU CHEVAL
❖ Expliquer les aides pour avancer et leur graduation. ❖ Nommer les parties du filet et de la selle. ❖ Dessiner sur un papier et nommer les figures de manège usuelles : cercle, volte, diagonale, doubler. ► Citer les règles de circulation à mettre en pratique dans un manège ou une carrière. ► Reconnaître et nommer la brosse douce, l'étrille, le bouchon et le cure-pied. ► Caractériser les différents types de logements des chevaux : pré, paddock, stabulation, box, stalle. ► Identifier les principales activités équestres de la FFE et les principales activités proposées par son club.	❖ Seller. ❖ Entretenir la selle. • Aborder un cheval ou un poney en stabulation, au paddock ou au pré. • Le lâcher dans son box, son pré ou dans la stabulation. • Observer les comportements des chevaux ou poneys entre eux. • Mettre un filet. • Faire un pansage en utilisant la brosse douce, l'étrille et le bouchon. • Curer les pieds antérieurs, prendre un postérieur. • Faire un nœud d'attache. • Distribuer les aliments.

CONNAISSANCE DU CHEVAL	
► Décrire les caractéristiques principales des 5 sens du cheval ou du poney. ► Décrire leurs comportements entre eux. ► Décrire leur comportement alimentaire. ► Décrire la bouche du cheval et comment il s'alimente. ► Reconnaître les aliments de base suivants : herbe, foin, paille, céréales, granulés. ► Connaître leurs besoins en eau et les modes d'abreuvement. ► Nommer et reconnaître trois races de chevaux ou de poneys présentes dans son club.	► Nommer et reconnaître : ◆ Le blanc, le gris, le crème et le chocolat : dites autres robes. ◆ Les taches : • Petites = tachetée. • Grandes = Pie : ▪ Noir Pie, ▪ Alezan Pie, ▪ Bai Pie. ► Décrire et montrer les parties principales des membres : genou, jarret, canon, boulet, paturon, couronne, sabot.

PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED	
• Faire reculer son cheval ou son poney de 2 pas minimum. • Le mener en main sur un tracé précis alternant des lignes droites et des courbes des deux côtés. • Le mener en main au trot quelques foulées.	• Déplacer ses épaules ou ses hanches un pas minimum, à partir de l'arrêt. • Déplacer la tête du cheval ou du poney à droite et à gauche, en haut et en bas.

PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
❖ Se mettre seul en selle. ❖ Ressangler seul en selle. ❖ Régler seul ses étriers à pied et à cheval. ❖ Mettre en pratique les règles de circulation. ❖ Lâcher ses rênes, les reprendre et les ajuster au trot enlevé. ❖ Trotter assis en cherchant une bonne posture. ❖ Galoper assis en cherchant une bonne posture.	❖ Alternier l'équilibre assis et sur les étriers au pas, au trot et au galop. ❖ Partir au galop et maintenir le galop. ❖ Changer d'allure sur des transitions simples et progressives : arrêt ⇄ pas ; pas ⇄ trot ; trot ⇄ galop. ❖ Diriger au pas et au trot sur un tracé défini incluant : cercle, volte, diagonale et doubler. ❖ Sauter un petit obstacle sur la piste au trot et au galop. ➔ Réaliser un parcours type Galop® 2.

Programme applicable au 1^{er} septembre 2012.

Le Galop® 3 se compose de la partie spécifique du Galop® 3 de cavalier, plus la partie commune à tous les Galops® 3.

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 :

- Effectuer un pansage complet, entretenir les harnachements, la litière, les sabots.
- A pied : Mener son cheval ou son poney sur des courbes serrées au pas, le faire reculer droit et déplacer ses épaules et ses hanches sur plusieurs pas.
- En selle :
 - Évoluer aux trois allures dans une bonne posture assise ou en équilibre sur ses étriers suivant les situations.
 - Trotter enlevé sur un diagonal défini et partir au galop sur le bon pied.
 - Enchaîner un parcours avec des contrats d'allures et de tracé précis, aux trois allures.
 - Enchaîner des obstacles isolés de 50 cm et des dispositifs simples de sauts rapprochés.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	S'OCCUPER DU CHEVAL
❖ Expliquer les aides pour tourner. ❖ Expliquer comment partir au galop par aides diagonales. ❖ Expliquer les conditions élémentaires du bon abord d'un obstacle : tracé, vitesse, équilibre. ❖ Dessiner sur un papier et nommer la demi- volte et la demi-volte renversée. ❖ Décrire la posture du cavalier assis et expliquer l'assiette. ❖ Expliquer la raison du changement de diagonal au trot enlevé ► Expliquer l'action des aides : agir, résister, céder. ► Identifier quelques disciplines équestres sportives et leurs caractéristiques, dont celles pratiquées dans son club.	❖ Ajuster le harnachement. ❖ Démonter, remonter et entretenir un filet • Effectuer un pansage complet de son cheval ou de son poney. • Curer les pieds postérieurs. • Doucher les membres. • Graisser les pieds. • Entretenir la litière. • Entretenir l'abreuvoir ou le lieu d'abreuvement.
CONNAISSANCE DU CHEVAL	
► Expliquer la répartition des activités du cheval à l'état naturel. ► Expliquer ce que sont : le troupeau, la hiérarchie, la dominance, les affinités, l'instinct grégaire et leurs conséquences. ► Expliquer les différentes litières. ► Nommer et situer les parties extérieures du cheval. ► Nommer et situer les parties du sabot. ► Expliquer le rôle de l'entretien des pieds et de la ferrure. ► Expliquer le mécanisme du pas et du trot. ► Nommer et reconnaître 3 races de poneys et 3 races de chevaux minimum.	► Reconnaître et nommer les différents épis : ○ de tête, ○ de crinière. ► Reconnaître, nommer et décrire : ○ les déclinaisons du bai : isabelle et souris, les déclinaisons de l'alezan : alezan brûlé, café au lait, palomino. ► Reconnaître et nommer les différentes marques blanches : ○ liste, ○ en tête, ○ balzane.
PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED	
• Mener son cheval ou son poney en main en enchaînant des courbes serrées au pas des deux côtés.	• Reculer avec lui droit sur quelques foulées. • Déplacer ses épaules ou ses hanches sur plusieurs pas.
PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
❖ Trotter enlevé sur un diagonal défini et en changer à volonté. ❖ Déchausser et rechausser ses étriers au trot et au galop. ❖ Être stable en équilibre sur ses étriers au trot. ❖ Maintenir son équilibre sur ses étriers au pas et au galop. ❖ Être assis au trot et au galop en cherchant à conserver une bonne posture. ❖ Changer d'allure sur des transitions simples en un point précis : arrêt ⇔ pas ; pas ⇔ trot ; galop ⇔ trot. ❖ Partir au galop sur le bon pied du pas ou du trot sur une courbe. ❖ Accélérer et ralentir aux trois allures.	❖ Obtenir une vitesse adaptée dans chaque allure. ❖ Diriger au trot sur un tracé précis comprenant des courbes serrées et au galop sur un tracé défini. ❖ Sauter un obstacle isolé de 60 cm environ en contrôlant l'allure et la direction à l'abord et à la réception. ❖ Enchaîner des obstacles isolés de 50 cm environ sur un tracé simple. ❖ Sauter sur la piste des dispositifs simples d'obstacles rapprochés d'environ 60 cm dans une bonne posture. ❖ Aller en extérieur et en terrain varié.
➔ Réaliser un parcours type Galop® 3.	

Le Galop® 4 se compose de la partie spécifique du Galop® 4, plus de la partie commune à tous les Galops® 4.

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 :

- Équiper un cheval ou un poney pour le travail et le transport et soigner les membres.
- A pied : réaliser un parcours incluant des embûches simples avec des contrats d'allures et de tracé.
- En selle :
 - Évoluer aux trois allures assis ou en équilibre sur ses étriers en contrôlant la vitesse et la direction avec ou sans contact avec la bouche du cheval ou du poney.
 - Adopter une posture juste dans les différentes situations aux trois allures, en extérieur et en sautant.
 - Déplacer les épaules et les hanches au pas et partir au galop du pas sur le bon pied en ligne droite.
 - Enchaîner un parcours de 8 à 10 obstacles isolés à environ 60 cm.
 - Enchaîner avec précision des mouvements simples aux trois allures et varier l'amplitude au trot enlevé et au galop.
 - Effectuer une analyse de sa prestation à cheval.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES		S'OCCUPER DU CHEVAL	
❖ Décrire la posture du cavalier à cheval à l'obstacle.		❖ Mettre et enlever des protections de travail : protège-boulets, guêtres et cloches.	
❖ Nommer et reconnaître les mors de filet usuels.		• Mettre et enlever des protections de transport.	
► Expliquer l'accord des aides.		• Inspecter et soigner les membres avant et après le travail.	
► Expliquer les règles de sécurité à appliquer en aire de travail et à l'extérieur.			
► Expliquer ce qu'est un pli et l'incurvation.			
CONNAISSANCE DU CHEVAL			
► Expliquer les conséquences de la vie domestique sur le cheval ou le poney.		► Citer les principales normes physiologiques du cheval : température, rythme cardiaque.	
► Procéder à une identification de base : déterminer sur un cheval ou un poney :		► Identifier les signes de maladie : prostration, agitation, comportement inhabituel, inappétence, jetage, etc....	
○ son sexe,		► Expliquer le mécanisme du galop à droite et à gauche et les reconnaître.	
○ sa robe,		► Décrire les besoins du cheval en fourrages, concentrés et minéraux.	
○ ses marques,		► Reconnaître les grandes familles d'aliments à distribuer : fourrages, concentrés et compléments minéraux.	
○ ses épis.		► Reconnaître les principaux aliments à éviter : les végétaux toxiques et les contaminants alimentaires.	
► Nommer les différentes parties du livret signalétique : carte d'identité + carnet de santé.			
► Citer et expliquer les soins périodiques obligatoires – vaccination – et recommandés – vermifugation, soins dentaires...			
PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED			
❖ Marcher en main quelques foulées en conservant un contact moelleux et permanent sur les deux rênes.		• Obtenir une flexion latérale de l'encolure des deux côtés.	
• Faire reculer son cheval ou son poney en restant à distance.		• Trotter en main sur des lignes droites et des courbes larges.	
• Faire venir le cheval vers soi.		• Franchir des embûches simples au pas : type flaques, bâches, plans inclinés, pont de van ou de camion...	
PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL			
❖ Trotter enlevé dans une bonne posture lors de changements de direction ou d'amplitude.		❖ Maintenir une vitesse régulière sur un enchaînement de courbes et lignes droites au galop.	
❖ Être stable en équilibre sur ses étriers au galop et sur des dispositifs de sauts rapprochés à environ 80 cm.		❖ Diriger sur des courbes aux trois allures avec un pli interne.	
❖ Trotter, galoper et enchaîner des mouvements simples assis dans une bonne posture.		❖ Déplacer les épaules ou les hanches de son cheval d'un quart de tour au pas.	
❖ Prendre et conserver un contact permanent et moelleux avec la bouche de son cheval ou de son poney aux trois allures.		❖ Contrôler l'allure, la vitesse et la direction sur un enchaînement de sauts isolés à environ 70 cm.	
❖ Pouvoir à volonté évoluer sans contact avec la bouche de son cheval ou son poney aux trois allures.		❖ Contrôler l'allure, la vitesse et la direction en terrain varié.	
❖ Partir au galop du pas sur le bon pied en ligne droite.			
❖ Varier la vitesse (l'amplitude) au trot enlevé et au galop.			
		➔ Réaliser une reprise combinée ou une reprise de Dressage et un parcours de CSO de niveau Club 4 ou de Hunter Galop® 4 ou épreuve Poney équivalente.	
		➔ Effectuer une sortie en extérieur aux trois allures.	

Le Galop® 5 se compose de la partie spécifique du Galop® 5, plus de la partie commune à tous les Galops® 5.

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 FFE :

- A pied : embarquer un cheval dans un camion ou un van.
- En selle :
 - Être assis dans une bonne posture aux trois allures.
 - Rechercher l'incurvation sur les courbes et une cadence régulière aux trois allures.
 - Partir au galop avec précision.
 - Effectuer une cession à la jambe au pas.
 - Présenter les reprises de Dressage Club 3 et enchaîner des parcours de CSO ou de Hunter type Club 3.
 - Aller en extérieur et en terrain varié aux trois allures.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	CONNAISSANCE DU CHEVAL
❖ Définir la cession à la jambe et ses critères de jugement. ❖ Définir les transitions, qualités, défauts. ❖ Reconnaître et nommer les principaux mors de filet. ❖ Donner l'emplacement des lettres de la carrière de dressage. ❖ Citer les noms des principaux obstacles de CSO. ► 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.	► Connaître les grands principes d'apprentissage permettant d'apprendre au cheval : ○ L'habitude ○ 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.
S'OCCUPER DU CHEVAL	PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED
• Poser des bandes de repos, les enlever et les rouler.	• 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.
PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
❖ Être stable et décontracté sans étriers aux 3 allures. ❖ Rechercher l'incurvation de son cheval dans les courbes. ❖ Effectuer des développements progressifs d'allure en maintenant une cadence régulière. ❖ Pouvoir aller en extérieur et en terrain varié aux trois allures. ❖ Partie spécifique Dressage Être assis dans une bonne posture aux trois allures et dans les transitions montantes et descendantes. Prendre le galop du pas et du trot en un point précis et effectuer des cercles de 20 m de diamètre. Diriger avec précision sur des serpentines et des cercles de 12 mètres de diamètre au pas. Réaliser des serpentines et des cercles de 15 mètres de diamètre au trot. Varier l'amplitude au pas. Réaliser une cession à la jambe au pas des deux côtés. ➔ Présenter dans une bonne posture : ◆ une reprise Galop® 5 de niveau Club 3 ou d'épreuve Pony équivalente . ◆ et un enchaînement de mouvements Galop® 5 du type de ceux de la Préliminaire Dressage Club 3.	❖ Partie spécifique Obstacle Être stable et liant au galop et sur des dispositifs variés de sauts rapprochés à 90cm environ et dans l'enchaînement de sauts. Galoper dans la bonne cadence et la bonne vitesse en enchaînant des sauts sur un parcours à 75 cm. Contrôler le galop en enchaînant des sauts et des combinaisons. Changer d'allure en enchaînant des sauts. Diriger sur un tracé précis dans une cadence régulière en enchaînant des sauts. ➔ Enchaîner avec fluidité un parcours de niveau Club 3 CSO ou Hunter ou d'épreuve Pony équivalente. ❖ Partie spécifique Cross Sauter de petits obstacles d'extérieur. Évoluer en équilibre sur ses étriers avec stabilité aux trois allures, en extérieur et en terrain varié. Maintenir une vitesse régulière et contrôlée, en extérieur et dans les enchaînements de sauts simples. Conduire en extérieur, en terrain varié et sur des enchaînements de sauts simples en terrain varié. ➔ Enchaîner avec fluidité un parcours de cross de niveau Club 3 ou d'épreuve Pony équivalente.

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
❖ 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.	► 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
• Toiletter et tresser un cheval pour une compétition. • Prodiger les soins après le travail.	• 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	
❖ 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.

Le Galop® 7 se compose de la partie spécifique du Galop® 7, plus de la partie commune à tous les Galops® 7.

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 à la longe un cheval ou un poney enrêné, utiliser les longues rênes au pas et au trot.
- En selle :
 - Être assis dans une bonne posture dans les enchaînements de mouvements.
 - Mettre son cheval sur la main, l'incurver sur les courbes aux trois allures et galoper à faux sur des courbes de 20 mètres.
 - Effectuer des transitions galop ⇄ pas, reculer.
 - Effectuer une épaule en dedans ou une contre épaule en dedans au trot.
 - Présenter les reprises de dressage Club 2 et enchaîner des parcours de CSO ou de Hunter type club 1.
 - Enchaîner des obstacles en extérieur et en terrain varié.
 - Détendre son cheval sur le plat en autonomie dans le respect des consignes données.

CONNAISSANCES GÉNÉRALES	S'OCCUPER DU CHEVAL
❖ Définir l'épaule en dedans, qualités et défauts d'exécution. ❖ Connaître le rôle et l'effet de la bride. ❖ Expliquer ce qu'est la rectitude. ► Connaître les principaux enrênements du travail en longe : but, effets.	❖ Démonter, remonter et ajuster une bride. • Poser des bandes de polo.
CONNAISSANCE DU CHEVAL	PRATIQUE ÉQUESTRE À PIED
► 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.	• 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.
PRATIQUE ÉQUESTRE À CHEVAL	
❖ Avoir son cheval sur la main au trois allures. ❖ Pouvoir le mettre rond et bas au pas et au trot. ❖ Incurver son cheval sur les courbes et des inversions de courbes. ❖ Varier l'amplitude aux 3 allures et enchaîner des transitions. ❖ Effectuer l'échauffement (détente) de son cheval en respectant les consignes de son enseignant. ❖ Partie spécifique Dressage Être assis dans une posture juste et dynamique adaptée à l'enchaînement des différents mouvements et au travail du cheval. Réaliser des cercles et des serpentines de 10 m de diamètre au trot dans l'incurvation. Réaliser des cercles de 10 à 15 m de diamètre au galop dans l'incurvation. Effectuer des transitions galop-pas-galop. Partir au contre galop à partir du pas. Réaliser des courbes de 20 m de diamètre au contre galop. Effectuer une épaule en dedans ou une contre épaule en dedans au pas et au trot des deux côtés. Reculer de 3 à 5 pas en repartant immédiatement. Enchaîner des mouvements en maintenant une cadence régulière dans chaque allure. Maintenir la bonne vitesse de chaque allure dans des enchaînements de mouvements. Diriger sur un tracé précis dans un enchaînement de mouvements. Pouvoir monter en bride. ➔ Présenter dans une bonne posture : ◆ une reprise Galop® 7 de niveau Club 1 ou d'épreuve Poney équivalente, ◆ et un enchaînement de mouvements Galop® 7 du type de ceux de la Préliminaire Dressage Club 1.	❖ Partie spécifique Obstacle Être stable et liant sur des dispositifs variés de sauts rapprochés (hauteur environ 1,10). Être stable et adapter son équilibre sur des enchaînements de sauts. Galoper dans une cadence régulière, une vitesse et un équilibre adaptés en enchaînant des sauts à 100 cm. Adapter l'amplitude des foulées en fonction de l'enchaînement et du tracé. Diriger sur un tracé précis en enchaînant des sauts. Changer de pied dans le mouvement sur la courbe Enchaîner des parcours à 100 cm avec des distances et des combinaisons variées. ➔ Enchaîner avec fluidité un parcours CSO de niveau Club 1-ou Hunter Club 1 ou épreuve Poney équivalente. ❖ Partie spécifique Cross Être stable et adapter son équilibre sur des sauts rapprochés et sur des sauts en terrain varié. Contrôler, varier et adapter sa vitesse au profil des obstacles et du terrain. Diriger pour franchir des obstacles directionnels ou de biais, des combinaisons et des successions d'obstacles nécessitant une conduite précise Enchaîner des obstacles de cross de tout type à 90 cm en terrain varié avec des combinaisons. ➔ Réaliser avec fluidité un enchaînement d'obstacles de cross de niveau Club 1 ou épreuve Poney équivalente.