



GALOPS® DE COMPÉTITION 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 + Poney 2 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 5 CSO

IMPLICATION DANS UNE ORGANISATION DE COMPÉTITION

- Implication du cavalier dans l'organisation d'une compétition de CSO : **1 jour dans l'année mini.**

CONNAISSANCES SPÉCIFIQUES

- 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 ÉQUESTRE

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 + Poney 1 ou +

MODULE 2 : SPÉCIFIQUE GALOP® 6 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 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 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.

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 1 : 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 +
Poney élite**

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 ÉQUESTRE

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.