



Règlement officiel des Galops 1 à 7 de Pony Games

Applicable au 1^{er} janvier 2008

SOMMAIRE

Galop 1 de Pony Games	2
Galop 2 de Pony Games.....	3
Galop 3 de Pony Games.....	5
Galop 4 de Pony Games.....	7
Galop 5 de Pony Games.....	9
Galop 6 de Pony Games.....	11
Galop 7 de Pony Games.....	13

PROGRAMME OFFICIEL **GALOP 1** de Pony Games

Le cavalier, après avoir pensé et amené sa monture sur le terrain, doit être capable de se déplacer au pas et au trot en déplaçant des objets.

ÉQUITATION

TRAVAIL A PIED

- Marcher à côté de son poney (rênes sur l'encolure)
- Arrêter son poney
- Monter à l'arrêt
- Descendre au pas
- Effectuer un passage de relais en marchant

TRAVAIL A CHEVAL

Au pas :

- Rechercher son équilibre
- Conduire sur des courbes larges
- Déplacer des objets en ligne droite
- Déplacer des objets à hauteur du garrot
- Effectuer un passage de relais à un cavalier à l'arrêt
- Découvrir le S

Au trot :

- Trotter enlevé en rythme
- Effectuer un slalom en aller simple
- Effectuer un passage de relais, en repassant au pas, à un cavalier à l'arrêt

Au galop :

- Découvrir son équilibre au galop en ligne droite

SOINS

- Aborder, mettre un licol, attacher un poney
- Effectuer un pansage élémentaire
- Débrider, desseller

CONNAISSANCES

- Parties principales de l'extérieur de son poney
- Robes
- Règles élémentaires de sécurité
- Règlement de 4 jeux de la 3^e série d'indice 2 et placement du matériel (2 tasses, 2 drapeaux, slalom, balle et cône)
- Tenue du cavalier de pony-games

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 2 de Pony Games

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

ÉQUITATION

TRAVAIL A PIED

- Courir à côté de son poney au trot
- Monter au pas ou à l'arrêt
- Descendre au pas ou au trot
- Ramasser un objet en marchant avec son poney
- Passage des marches avec un équidé au pas

TRAVAIL A CHEVAL

Au pas :

- Stabiliser son équilibre
- Déplacer un objet au pas (objet à hauteur d'étrier)
- Slalomer avec un autre cavalier à côté de soi en aller simple
- S'arrêter pour ramasser ou poser un objet à hauteur d'étrier
- Conduire sur des courbes serrées

Au trot :

- Rechercher son équilibre au trot enlevé
- Déplacer des objets à hauteur de garrot en gardant l'allure
- Effectuer des changements d'allure entre le poser et la prise d'objet
- Effectuer un S avec une transition au pas
- Conduire sur des courbes larges

Au galop :

- Slalomer au galop en aller simple
- Rechercher son équilibre sur les étriers

Jeux :

- Être capable d'effectuer au moins 4 jeux

SOINS

- Effectuer un pansage complet
- Brider et seller
- Entretenir le harnachement

CONNAISSANCES

- Parties du licol, du filet et de la selle
- Particularités des robes (marques blanches sur la tête et les membres)
- Aides naturelles et artificielles
- Impulsion
- Aides pour avancer
- Règlement et placement du matériel de 4 jeux de 3^e série d'indice 2 (facteur, corde, 5 drapeaux, carton)

Rôle du placeur de matériel

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 3 de Pony Games

Le cavalier doit être capable de se déplacer aux trois allures en déplaçant des objets.

ÉQUITATION

TRAVAIL A PIED

- Echauffement du cavalier
- Slalomer en courant à côté de son équidé au trot
- Monter au pas
- Descendre au trot ou sans interrompre l'allure

TRAVAIL A CHEVAL

Au pas :

- Poser ou ramasser un objet sur un cône
- Amélioration de la trajectoire en effectuant le S

Au trot :

- Trotter enlevé sur le diagonal désiré
- Slalomer avec un autre cavalier à côté de soi
- Déplacer un objet en gardant l'allure, objet à hauteur d'étrier
- Garder l'allure lors d'un virage serré en prenant un objet à hauteur de garrot
- Conserver l'allure dans le S

Au galop :

- Prendre le galop avant ou après le ramassage ou le poser d'objets
- Partir au galop sur le bon pied
- Slalomer en aller et retour
- Déplacer un objet en conservant l'allure, à hauteur du garrot

Jeux :

- Être capable d'effectuer les 8 jeux de la 3^e série d'indice 2

Arbitrage et Pratique sur le terrain de jeux :

- Être placeur de matériel d'une compétition de 3^e série d'indice 2

SOINS

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

CONNAISSANCES

- Notions du rôle de la ferrure
- Description de la tête et des membres (extérieurs)
- Notions sur les allures (vitesse, mécanismes)
- Règlement et placement du matériel de 3 nouveaux jeux (2^e série d'indice 1)
- Rôle du juge de ligne
- Notions du Règlement Général

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 4 de Pony Games

Le cavalier doit être capable de présenter un poney ou un cheval sur les jeux de 3^e série d'indice 2.

ÉQUITATION

TRAVAIL A PIED

- Echauffement du cavalier et du poney
- Descendre au trot et ramasser un objet, sans perte d'équilibre et sans interruption du mouvement en avant
- Descendre au galop sans interrompre l'allure
- Passage des marches avec un équidé au trot
- Monter au pas ou au trot

TRAVAIL A CHEVAL

Au pas :

- Déplacer les hanches

Au trot :

- Changer d'allure avant un ramassage d'objet
- Garder l'allure en tenant un poney sans cavalier à côté de soi
- Déplacer un objet en conservant l'allure sur une courbe serrée
- Poser et prendre un objet en effectuant le S

Au galop :

- Conduire sur des courbes larges sur le pied choisi
- Garder l'allure dans un relais
- Déplacer un objet en gardant l'allure (objet à hauteur d'étrier)
- Effectuer une transition dans le S
- Slalomer avec un autre cavalier à coté de soi

Jeux :

- Etre capable d'effectuer les jeux de la 2^e série d'indice 1, dont au moins un jeu où il faut descendre lors d'une compétition interne à une reprise
- Arbitrage et pratique sur le terrain de jeux
- Etre juge de ligne d'une compétition de 3^e série d'indice 2

SOINS

- Poser des protections de travail
- Poser des protections de transport

CONNAISSANCES

- Notions sur l'alimentation
- Notions des soins quotidiens
- Comportement de sa monture à l'écurie, au travail et à l'extérieur
- Règles de sécurité en aire de travail et à l'extérieur
- Accord des aides
- Mécanismes du galop à gauche et du galop à droite
- Règlement et placement du matériel de tous les jeux de 2^e série d'indice 1
- Rôle du juge arbitre
- Règlement général

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 5 de Pony Games

Le cavalier doit être capable de présenter un cheval ou un poney sur les jeux de 2^e série d'indice 1

ÉQUITATION

S'ÉQUILIBRER

S'équilibrer lors du ramassage d'un objet :

- Stabiliser son équilibre lors du ramassage d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au trot
- Découvrir son équilibre lors du ramassage d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au galop

S'équilibrer lors du poser d'un objet :

- Rechercher son équilibre lors du poser d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au trot
- Découvrir son équilibre lors du poser d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au galop

S'équilibrer lors de l'enchaînement des différentes phases du jeu :

- Rechercher son équilibre dans l'enchaînement du jeu, au trot, avec déplacements d'objets
- Être capable de faire un à terre à cheval au trot

AVANCER

Entretenir l'allure (hors des situations de jeu) :

- Maintenir une vitesse régulière dans chaque allure

Changer d'allure (hors des situations de jeu) :

- Prendre le galop en un point précis

Jouer :

- Maintenir une vitesse régulière au trot dans l'enchaînement du jeu

TOURNER

Conduire (hors des situations de jeu) :

- Conduire en enchaînant des courbes serrées au trot, et larges au galop

Conduire par paire :

- Conduire par paire ou en tenant un poney ou un cheval en main, au trot et / ou au galop, sur des courbes larges

Conduire en déplaçant un objet :

- Conduire en déplaçant un objet, au trot, sur un tracé précis

TRAVAIL A PIED

- S'échauffer à pied sans son poney ou son cheval, avant l'entraînement
- S'échauffer à pied avec son poney ou son cheval avec des changements d'allure

SOINS

- Poser des bandes de repos
- Mettre des protections de travail adaptées à la pratique des pony games

CONNAISSANCES

- Généralités sur le squelette et les muscles
- Règlement des jeux de 2^e série d'indice 1
- Principe d'échauffement pour le cavalier et le poney avant l'entraînement
- La tenue du cavalier de pony games

ARBITRAGE ET PRATIQUE SUR LE TERRAIN DE JEU

- Etre juge de ligne d'une compétition officielle 3^e série
- Placer le matériel des jeux de 2^e série d'indice 1

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 6 de Pony Games

Le cavalier doit être capable de présenter un cheval ou un poney sur les jeux de 1^{ère} série d'indice Elite.

ÉQUITATION

S'ÉQUILIBRER

S'équilibrer lors du ramassage d'un objet :

- Rechercher son équilibre lors du ramassage d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au galop

S'équilibrer lors du poser d'un objet :

- Stabiliser son équilibre lors du poser d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au trot
- Rechercher son équilibre lors du poser d'objets placés jusqu'à la hauteur de l'étrier, au galop

S'équilibrer lors de l'enchaînement des différentes phases du jeu :

- Rechercher son équilibre dans l'enchaînement du jeu, au galop, avec déplacements d'objets
- Être capable de faire un à terre à cheval au galop

AVANCER

Entretenir l'allure (hors des situations de jeu) :

- Maintenir une cadence régulière aux trois allures

Changer d'allure (hors des situations de jeu) :

- Changer d'allure en un point précis avec saut d'allure

Jouer :

- Maintenir une vitesse régulière au galop dans l'enchaînement du jeu

TOURNER

Conduire (hors des situations de jeu) :

- Conduire en enchaînant des courbes serrées au galop

Conduire par paire :

- Conduire par paire ou en tenant un poney ou un cheval en main, sur des courbes serrées au trot, et larges au galop

Conduire en déplaçant un objet :

- Conduire en déplaçant un objet, au galop sur des courbes larges

TRAVAIL A PIED

- S'échauffer avant une compétition sans son poney
- S'échauffer avec son poney à pied avec changements d'allures et de directions
- Longer un poney ou un cheval aux trois allures
- Présenter un poney en main
- Soins après une compétition de pony games

CONNAISSANCES

- Les allures :
 - mécanismes du pas, du trot, du galop et du reculer
 - les transitions d'une allure à une autre, et dans une même allure
 - allures artificielles
 - allures défectueuses
 - qualités des allures
- Les boiteries
- Critères d'appréciation du pied et de la ferrure
- Anatomie et rôle du pied
- Les tendons
- Règlement des principaux jeux de 1^{ère} série d'indice Elite
- Les principes de récupération après l'effort, du poney et du cavalier
- Les principes d'échauffement du poney et du cavalier avant une compétition

ARBITRAGE ET PRATIQUE SUR LE TERRAIN DE JEU

- Etre juge de ligne d'une compétition officielle de 2^e série d'indice 1
- Placer le matériel des jeux de 1^{ère} série d'indice Elite

PROGRAMME OFFICIEL GALOP 7 de Pony Games

Le cavalier doit être capable de présenter un poney ou un cheval sur les jeux de 1^{ère} série d'indice Elite, avec le maximum d'efficacité (= meilleur rapport entre précision et vitesse d'exécution).

ÉQUITATION

S'ÉQUILIBRER

S'équilibrer lors du ramassage d'un objet :

- Stabiliser son équilibre lors du ramassage d'objets au galop

S'équilibrer lors du poser d'un objet :

- Stabiliser son équilibre lors du poser d'objets au galop

S'équilibrer lors de l'enchaînement des différentes phases du jeu :

- Adapter son équilibre dans l'enchaînement du jeu au galop, avec déplacements d'objets

AVANCER

Entretenir l'allure (hors des situations de jeu) :

- Contrôler la cadence de chaque allure

Changer d'allure (hors des situations de jeu) :

- Faire varier les amplitudes de chaque allure

Jouer :

- Adapter allure, vitesse, amplitude et cadence dans l'enchaînement du jeu

TOURNER

Conduire sur la plat (hors de situations de jeu) :

- Enchaîner des courbes serrées et / ou inversées au galop

Conduire par paire :

- Conduire par paire ou en tenant un poney ou un cheval en main, au galop sur des courbes serrées

Conduire en déplaçant un objet :

- Conduire en déplaçant un objet au galop sur un tracé précis et efficient

TRAVAIL A PIED

- S'échauffer avec son poney ou son cheval à pied, avec des changements d'allure et de direction, au galop et avec des ramassages d'objets

SOINS

- Longer un poney ou un cheval enrêné
- Toilettier son poney
- Reconnaître les symptômes de certaines maladies (coup de sang, coliques, ...)
- Nourrir son poney ou son cheval pour une compétition
- Embarquer et débarquer un cheval ou un poney

CONNAISSANCES

- Les aplombs
- Les différents équilibres : l'équilibre du poney ou du cheval dans un virage
- L'hygiène et la santé
- La rectitude
- Les enrênements (utilité, rôle)
- Règlement des jeux de 1^{ère} série d'indice Elite.
- Histoire des pony games
- Principes de mise en condition du poney avant une compétition
- Le dopage : produits interdits

ARBITRAGE ET PRATIQUE SUR LE TERRAIN DE JEU

- Etre juge de ligne d'une compétition officielle de 1^{ère} série d'indice Elite
- Placer le matériel des jeux de 1^{ère} série d'indice Elite lors d'une compétition