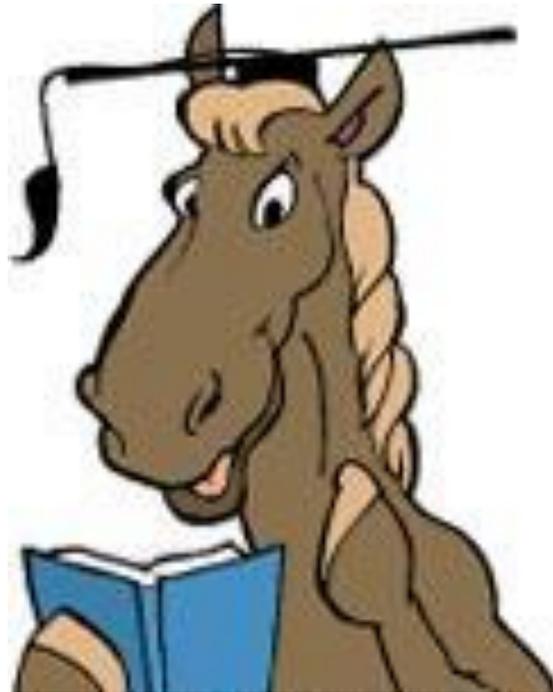




Fascicule du Galop 6

Connaissances théoriques



*L'ASUL Equitation vous fournit ce fascicule pour que vous puissiez étudier les **connaissances** attendues pour le passer le galop 1. Il a été conçu par nos soins pour répondre aux attentes des nouveaux programmes de 2013. Nous vous demandons d'en faire un usage personnel, dans le cadre vos études universitaires et de ne pas le diffuser. Nous vous en remercions d'avance.*

Sommaire

[Connaissances générales](#)

[Les critères de jugement des mouvements d'une reprise de dressage.](#)

Les allures artificielles ou défectueuses.

Les critères de qualité ou les défauts des allures.

Définir la mise sur la main et l'impulsion.

Le contre-galop et ses qualités.

Les enrênements de travail monté : usages et effets.

Les principaux obstacles de cross.

Connaissance du cheval

Le pied et la ferrure.

Les étapes du travail du maréchal ferrant.

Les principales maladies du cheval et leurs symptômes.

Les variations des besoins alimentaires du cheval.

Evaluer l'état corporel du cheval

Les grandes étapes de la reproduction : de la saillie au sevrage.

Le mécanisme du reculer.

S'occuper du cheval

Toiletter et tresser en vue d'une compétition.

Les soins après le travail.

Pratique équestre

Longer aux trois allures

Déplacer le cercle à la longe

Faire sauter un petit obstacle à son cheval à la longe.

Incurver son cheval aux trois allures sur des courbes larges.

Effectuer la détente de son cheval en autonomie sous le contrôle de son enseignant.

Réaliser une session à la jambe au trot des deux côtés.

Monter avec 4 rênes.

Connaissances générales

Les critères de jugement des mouvements d'une reprise de dressage.

Les allures : Les allures ne doivent pas être altérées pour pouvoir apprécier les mouvements et une impulsion suffisante doit être présente pour la même raison. La qualité des allures (amplitude, rebond) n'est pas un critère important pour les reprises clubs et D-amateur 3. Cela ne signifie pas pour autant que l'activité doit être insuffisante. Pour les autres niveaux la qualité de l'allure sera prise en compte. Une allure défectueuse sera sanctionnée : Le pas est une allure à 4 temps égaux. La principale altération est une tendance plus ou moins marquée à la latéralisation.(marcher à l'amble). Le trot est une allure sautée par bipèdes diagonaux. La régularité doit être respectée. En cas d'irrégularité trop marquée et récurrente le cheval peut être éliminé par le président du jury. Le galop est une allure à 3 temps plus un temps de suspension. Pour le galop à droite par exemple les différents temps sont le poser du postérieur droit puis le poser du diagonal postérieur droit - antérieur gauche puis le poser de l'antérieur droit puis le temps de suspension. Les principales altérations du galop sont la perte du temps de suspension, la dissociation du latéral (galop à 4 temps) ou la latéralisation du galop (remplacement du diagonal par le latéral). La rectitude du galop est à surveiller dès les premiers niveaux de reprises.

La mise en main : Le cheval doit être sur la main, l'attitude doit être correcte. Le contact entre la main du cavalier et la bouche du cheval doit être moelleux et léger. En cas d'utilisation d'un enrênement, celui-ci doit permettre de juger du contact par un réglage adéquat, si ce n'est pas le cas le contact sera considéré comme défectueux car l'enrênement ne doit en aucun cas forcer le placer du cheval. Les défenses sont fortement sanctionnées ainsi qu'une bouche grande ouverte ou qu'une langue sortant fortement. Le non respect de l'allure demandée sera interprété comme une faute dans la demande du cavalier.

L'impulsion :Le cheval doit manifester le désir de se porter vers l'avant. C'est la détente des postérieurs qui assure l'impulsion et la rondeur de l'attitude qui permet sa transmission. Toute activité insuffisante sera sanctionnée. Néanmoins sur les reprises des premiers

niveaux (Club, D - Amateur 3 et C - Amateur 2), une impulsion maximale n'est pas recherchée et toute activité excessive entraînant une altération du contact sera pénalisée.

Les allures artificielles ou défectueuses.

Un cheval possède 4 allures naturelles : le pas, le trot, le galop, le reculer. Certains chevaux peuvent avoir une allure supplémentaire, comme l'amble ou le tölt.

Une allure artificielle est une allure apprise au cheval lors du dressage.

Une allure défectueuse provient d'une fatigue, d'une souffrance, d'une blessure, ou d'un défaut de conformation du cheval.

Les allures artificielles

Le Passage : C'est un trot écourté et raccourci, rassemblé et cadencé. Il est caractérisé par un temps de suspension entre le moment où le cheval soulève deux jambes un diagonal et le moment où il le pose. C'est un mouvement très élégant et d'une grande élasticité.

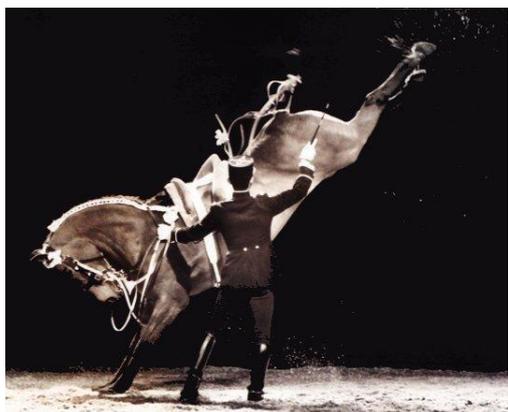
Le Pas d'École : En haute école, le pas « parfait » se nomme pas d'école. C'est un pas relevé, rond, diagonalisé, avec un cheval qui place haut son encolure. Il demande des chevaux équilibrés, forts et souples, avec des allures très rassemblées.

Le Piaffer : Le piaffer est un trot sur place diagonalisé, relevé, rond, et suspendu, dans lequel le cheval se projette en cadence d'un diagonal sur l'autre. Le piaffer nécessite beaucoup d'impulsion.

La courbette issue du Cabrer : C'est un saut en avançant sur les postérieurs, alors que le cheval a l'avant main enlevée.



La Pesade issue du Cabrer : Le cheval fléchit les jarrets et lève l'avant main en repliant les antérieurs.



La Croupade issue de la Ruade : Le cheval enlève sa croupe et détache énergiquement les deux postérieurs de façon égale.

Les allures défectueuses

Le Traquenard : Appelé aussi trot désuni : C'est une dissociation, des bipèdes diagonaux, par anticipation des antérieurs ou des postérieurs. C'est une allure qui fatigue énormément le cheval et l'use prématurément, elle est provoquée par un excès de vitesse ou un mauvais dressage.

L'Aubin : Galop avec les antérieurs, trot avec les postérieurs (aubin du devant) ou l'inverse (aubin du derrière). Les poulains qui n'ont pas assez de force dans les hanches pour chasser l'avant-main, prennent aussi cette allure.

Le Galop désuni : Galop à gauche du devant, galop à droite du derrière ou l'inverse.

Le Galop à quatre temps : Dissociation du deuxième temps, par anticipation du postérieur (cheval sur les hanches) ou de l'antérieur (cheval sur les épaules).



La Forge : La pince du fer postérieur atteint le fer antérieur. Les causes peuvent être variables : mauvaise ferrure, de la fatigue, du surmenage, un vice de conformation du cheval

Les critères de qualité ou les défauts des allures.

Les qualités naturelles, c'est-à-dire que le cheval possède sans travail, recherchées dans une allure sont la régularité, c'est-à-dire que le mouvement des membres est symétrique et la cadence constante. La souplesse, qui procure un mouvement fluide et léger. L'énergie, qui caractérise l'engagement et la tonicité du cheval, mais également sa décontraction.

D'autre part, l'amplitude, c'est-à-dire la distance séparant deux posers de membres successifs, la cadence, qui correspond à la fréquence de ce poser ainsi que le rythme sont importants dans une allure. Le rythme se doit de varier avec l'amplitude et la vitesse de l'allure alors que la cadence doit être constante.

Définir la mise sur la main et l'impulsion.

La mise en main caractérise l'attitude du cheval « tendu », c'est-à-dire qu'il porte sa ligne du dessus en engageant les postérieurs sous sa masse et soutenant son avant main, ce qui permet de muscler le dos. Le cheval est alors dans un bon état de réactivité et de disponibilité par rapport aux demandes du cavalier. Un cheval est sur la main lorsque sous l'action des deux jambes, il engage ses postérieurs, tend sa ligne de dessus, et cède dans son encolure, sa nuque et dans sa bouche. Il garde un contact permanent et moelleux avec la main du cavalier et en accepte ses indications sans contraintes ni résistances.

L'impulsion est l'énergie du cheval, naturelle ou acquise par le travail, qui génère le mouvement. C'est une disposition de la volonté de se porter en avant. L'impulsion naturelle diffère selon les chevaux ou les poneys. La race, les origines génétiques, le tempérament influent sur l'expression de l'impulsion. Plus l'impulsion naturelle est exprimée, plus on dit que le cheval ou le poney est « près du sang ». Inversement plus il se montre calme, plus on le dit peu ou pas dans le sang.

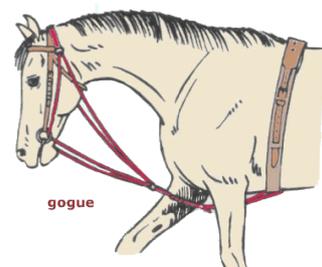
Le contre-galop et ses qualités.

Le galop à faux est également appelé contre-galop. Le contre-galop est un exercice qui améliore l'équilibre. C'est aussi un exercice d'assouplissement sur un cercle. On dit qu'un cheval galope à faux lorsqu'il galope sur le pied opposé à la main à laquelle il tourne. C'est un exercice qui pour objectif d'améliorer l'engagement du postérieur interne au galop puis qu'étant extérieur à la courbe, il doit accomplir plus de trajet.

Avant de travailler au contre-galop, il faut que votre monture prenne le galop du pas avec autant d'aisance sur le pied droit que sur le pied gauche. La cadence et la vitesse du galop ne doivent pas se modifier, ni par une accélération, ni par un ralentissement, ni par son changement de son attitude. Le cheval conserve son placer naturel avec un léger pli à la nuque vers le côté extérieur du cercle et est donc placé du côté du pied sur lequel il galope. Le cheval est incurvé du côté correspondant au galop. Cette attitude n'étant pas naturelle pour le cheval, le cavalier se doit de respecter la souplesse du cheval.

Les enrênements de travail monté : usages et effets.

Gogue fixe : Il est constitué d'une lanière qui s'attache à la sangle, entre les antérieurs. Au niveau du poitrail, deux cordes passent des anneaux situés de part et d'autre d'une têtière rajoutée à celle du filet, passent dans les anneaux du mors et se fixent sur l'anneau qui se trouve au niveau du poitrail. Il maintient artificiellement l'avant-main en place, en abaissant l'encolure du cheval par un effet principalement porté sur la nuque du cheval.



Gogue commandé : Il est constitué de la même manière que le gogue fixe, seulement, les cordes passant dans le mors sont reliées à des rênes et non attachées à la lanière passant au poitrail. Son but est également l'abaissement de la ligne du dessus par pression sur la nuque, mais il reste un enrênement relativement « doux » lorsqu'il est bien utilisé car il permet de maintenir le contact avec la bouche dans la douceur.

Pessoa : Constitué de poulies, cordelettes et mousquetons, il s'adapte sur un surfaix à anneaux. Il se règle en fonction de la taille du cheval et de l'attitude recherchée. Si le cheval lève la tête, le jeu de poulies permet d'exercer une pression sur les postérieurs forçant l'engagement, l'empêchant de creuser le dos. En revanche, lorsque le cheval étend sa ligne du dessus, l'enrênement laisse le cheval relativement libre tout en le maintenant dans une bonne posture. C'est un enrênement délicat d'utilisation car un réglage trop court sollicitera trop les jarrets et usant le cheval prématurément, en revanche, il est très complet bien utilisé.



Rênes allemandes : Ce sont deux rênes fixées à la sangle ou sur chaque flanc du cheval, qui passent ensuite dans les anneaux du mors pour revenir à la main du cavalier. Ce sont de puissants abaisseurs par leur système coulissant qui punissent sévèrement la montée de la tête par une action dans la bouche. Elles permettent d'aider un cheval trop ouvert à adopter une meilleure attitude mais leur utilisation est délicate car elles peuvent pousser le cheval à se creuser, se mettre sur les épaules et s'encapuchonner pour éviter le contact avec celles-ci, donnant l'impression d'un cheval en place alors qu'il a perdu toute impulsion.



Martingale à anneaux : La martingale est rattachée à la sangle par une lanière passant entre les antérieurs, qui se sépare en deux parties qui se terminent par des anneaux dans lesquels passent les rênes. Une courroie passant autour de l'encolure maintient l'enrênement en place. C'est un enrênement qui agit sur le mors si le cheval donne des coups de tête ou la relève de manière exagérée et qui n'agit pas le reste du temps. Son réglage doit être suffisamment long pour ne pas agir de manière continue, pour cela les anneaux doivent pouvoir coulisser jusqu'aux ganaches du cheval sans le contraindre, lorsqu'il est dans une position normale. C'est le seul enrênement autorisé en obstacle et en cross où elle est parfois associée à un collier de chasse.





La martingale fixe : Elle est constituée de la même manière que la martingale à anneaux, sauf que la lanière ne se sépare pas en deux et se fixe à la muserolle du filet. Son action se porte alors sur le chanfrein. Elle limite de manière fixe le mouvement d'encolure du cheval et constitue donc un enrênement relativement « dur ». Elle n'est plus utilisée que par certains cavaliers de horse-ball et polo.

Longues rênes : Utilisées à pied, ce sont des rênes fixées au mors puis passant dans les anneaux du surfaix avant de venir à la main du cavalier. Le cavalier se trouve ainsi derrière son cheval lorsqu'il travaille aux longues rênes. Il permet un travail sans la contrainte du cavalier sur le cheval et l'exécution des mêmes exercices que monté, notamment le travail aux deux pistes.



Élastiques/rênes fixes /Pirelli : Utilisés à la longe, les élastiques s'attachent au surfaix latéralement ou entre les antérieurs d'une part, et aux anneaux du mors ou au caveçon d'autre part. Leur but est de pousser le cheval à les tendre en abaissant sa ligne du dos et en se portant. Ils ne sont pas utilisés montés car ils punissent directement dans la bouche du cheval et peuvent l'empêcher d'étendre son encolure, le poussant à s'enfermer pour éviter leurs effets.

Élastiques éducatifs : Il s'agit d'une longue corde élastique qui passe sur la têtière, par les anneaux du mors et est attachée au poitrail ou aux flancs. C'est un enrênement relativement souple selon son réglage, qui pousse le cheval à abaisser sa nuque et se placer, il n'agit alors plus sur la nuque. Il peut s'avérer être un bon compromis par rapport à d'autres enrênements car son action est plus douce.



Howlett / Thiedeman: Basé sur le principe des rênes allemandes, cet enrênement « évite » d'avoir quatre rênes car il s'attache sur les rênes de filet, de manière plus ou moins lâche. Son action

intervient donc en même temps que celle des rênes de filet et est plus ou moins forte selon son réglage. C'est un enrênement délicat et très contraignant car son action n'est pas commandée indépendamment des rênes de filet.

Chambon : Le chambon s'attache à la sangle, entre les antérieurs, passe par des poulies au niveau de la têtière et vient d'attacher aux anneaux du mors. Il agit sur le mors lorsque le cheval porte sa tête haute, et n'agit plus lorsqu'il étire sa ligne du dos et abaisse son encolure. Il ne doit être utilisé qu'au pas et au trot sur de courtes séances car il apprend au cheval à tirer vers le sol et se mettre sur les épaules.



Dans tous les cas, les enrênements sont des aides ponctuelles qui doivent aider à la résolution d'un problème, que ce soit de musculature ou d'attitude du cheval et jamais une solution durable pour maîtriser un cheval que le cavalier n'arrive pas à canaliser, au risque d'user le cheval prématurément ou de l'habituer à une position par la contrainte et non par le travail. Leur utilisation nécessite que le cavalier sache correctement les régler selon leur type, le but recherché et le niveau du cheval.

Les principaux obstacles de cross.

Les obstacles de cross ont la particularité d'être fixes, c'est-à-dire qu'ils ne tombent pas si le cheval les touche. De plus, le cross se pratique sur un terrain en herbe, dont l'adhérence est différente de celle du sable, ils sont donc abordés différemment. Les principaux obstacles rencontrés en cross sont :

La haie : Elle est généralement entourée par des troncs afin de rendre son abord plus franc, mais aussi afin de « réguler » sa hauteur car elle est « souple », le cheval peut la toucher sans se cogner et risque donc de beaucoup moins respecter l'obstacle.





Les contre-haut et contre-bas : Ce sont des obstacles constitués de deux « niveaux », que l'on aborde en montant (contre-haut) ou descendant (contre-bas). Les contre-bas sont généralement plus difficiles à franchir car un cheval n'est naturellement pas enclin à se jeter dans le vide.



Le piano montant ou descendant : Le piano est une succession de contre-haut ou de contre-bas.

Le fossé : Le fossé est un trou de largeur variable, souvent entouré de deux petites barres pour mieux le marquer.



Le gué : Le gué est une étendue d'eau de faible profondeur qui doit être traversée. Il y a souvent des contre-bas en entrée de gué, et un obstacle de sortie variable. C'est un obstacle délicat car les chevaux se méfient de l'eau car ils ne voient pas le fond.

Le toit de bergerie : C'est un obstacle composé de deux plans inclinés, ou parfois arrondi sur le dessus. Il peut s'apparenter au spa du saut d'obstacle.

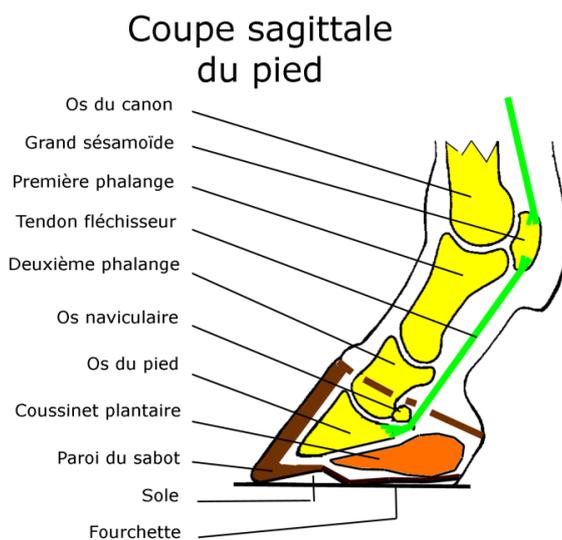




Le tronç : C'est un obstacle dont la taille et la largeur sont très variables, il peut s'apparenter au vertical du saut d'obstacle.

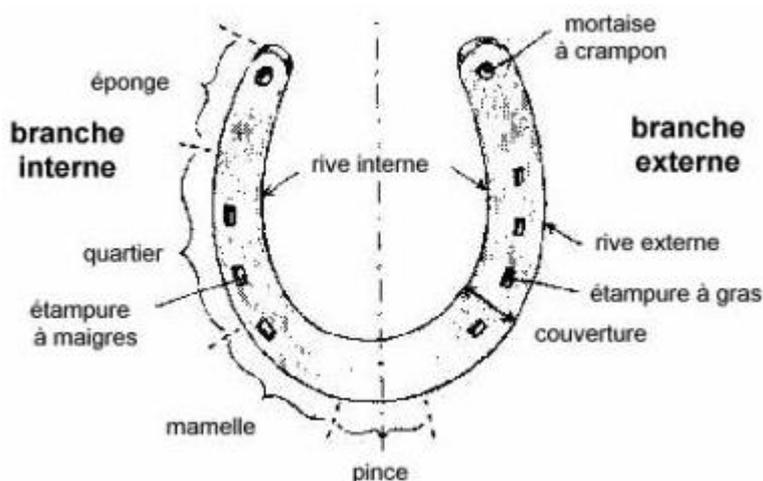
Connaissance du cheval

Le pied et la ferrure.



Le pied est conçu pour supporter le poids du cheval et amortir les chocs lorsqu'il se déplace. Lors du posé du pied, la troisième phalange descend à l'intérieur du sabot en étant retenue par les feuillets de corne. Ce déplacement associé à l'os naviculaire exerce une pression sur le tendon fléchisseur, le coussinet plantaire et la fourchette. Le coussinet plantaire est alors aplati et élargi, ce qui comprime les cartilages latéraux et provoque un élargissement du sabot, de la fourchette et des globes ; c'est pourquoi il est nécessaire d'entretenir la souplesse de la corne et de la fourchette.

La corne du sabot doit être lisse et présenter un angle, de profil, d'environ 45° vers la pince pour les antérieurs et un peu moins pour les postérieurs. La sole doit être légèrement creuse, les globes écartés ; dans le cas contraire le cheval est dit encastelé ; et la fourchette bien dessinée. La corne noire est généralement plus résistante que la corne blanche et peut présenter différents défauts tels qu'un pied gras ou tendre, dont la corne est molle ; un pied sec, dont la corne est cassante ; un pied cordé, dont la corne présente des sillons circulaires ou un pied déroqué, dont le bord inférieur est détruit en éclats.



Sur un pied ferré, les rivets doivent tous être à la même hauteur, la garniture un peu plus importante au niveau des éponges et l'épaisseur identique sur tout le pourtour du fer. Le pinçon de l'antérieur doit être au milieu de la pince. Le fer doit être droit sous le pied, les éponges à égale distance des lacunes médianes, les têtes de clous bien enfoncées dans les étampures, les branches de même longueur et bien à plat.

Le changement de ferrure s'opère lorsque le fer paraît plus étroit ou plus court que le pied, la corne en déborde, les rivets dépassent, le pinçon se redresse, le fer est usé et fait un bruit de cliquetis au sol lorsque le cheval marche ou les éponges ne recouvrent plus le talon ; en moyenne, il s'agit de tous les deux mois.

Un pied non ferré doit être paré pour régulariser son usure naturelle, la corne excédentaire est alors coupée afin de maintenir un bon aplomb.

Les étapes du travail du maréchal ferrant.

Déferrage : A l'aide d'une tricoise à déferrer, d'une mailloche et d'un dérivoir, le maréchal redresse les rivets du fer puis le décolle du pied en faisant un mouvement de levier, en veillant à ne pas abîmer la sole et la corne.

La Parage : Il intervient pour les chevaux ferrés aussi bien que non ferrés. La corne poussant tout au long de l'année et à des rythmes différents selon la saison, les pieds doivent être entretenus régulièrement afin de conserver leurs aplombs. Le parage intervient donc pour égaliser la pousse de la corne et enlever tout surplus de celle-ci. Pour parer, le maréchal utilise un rogne pied avec une mailloche afin de couper la corne en surplus, une reinette afin de dégager la fourchette.

Le Ferrage : Il faut d'abord choisir la taille du fer, puis l'adapter à la forme exact du pied du cheval. Pour cela, les fers sont chauffés à la forge et la forge adaptée au marteau de forge. Le fer est ensuite brièvement apposé chaud sur le pied pour vérifier son ajustement et le

modifier si besoin. Il est ensuite refroidit pour être posé sur le pied et cloué. Les clous sont adaptés en fonction de la taille et la nature du sabot, et doivent ressortir à peu près en ligne sur la paroi du sabot. Ils ne doivent ni être trop haut pour ne pas comprimer le sabot, ni trop bas pour ne pas être arrachés. Il faut ensuite river les fers ; il s'agit de couper les pointes des clous puis les recourber légèrement pour qu'ils ne puissent pas sortir.

Les principales maladies du cheval et leurs symptômes.

Coliques : Symptômes : Les coliques résultent d'un problème de digestion ou intestinal menant à un arrêt du transit ou un bouchon voir une torsion de l'intestin, et se caractérisent par des douleurs abdominales. Un cheval en colique se reconnaît car il gratte le sol, se couche puis se relève souvent, se regarde les flancs. Il s'alimente généralement très peu voir pas, ne fait pas de crottins ou présente une diarrhée et peut suer de manière anormale.

Traitement : Dans la plupart des cas, il faut appeler le vétérinaire dès que la colique est décelée. Un cheval en colique doit être marché doucement et il faut empêcher le cheval de s'alimenter avant d'avoir un avis vétérinaire.

Prévention : Il faut faire vérifier les dents du cheval chaque année pour éviter les problèmes de mastication (Surdents, usure inégale), éviter de donner de grandes rations d'eau froide après l'effort, fractionner les rations, donner suffisamment de foin à un cheval au boxe pour ne pas qu'il mange sa litière.

Le surmenage : Le surmenage a lieu lors d'un effort trop conséquent ou forcé. Le cheval est alors sans entrain, raide et peut refuser de s'alimenter. Il faut alors le laisser au repos un moment et reprendre le travail de manière plus adaptée.

Les lymphangites : Symptômes : Il s'agit d'une inflammation des vaisseaux lymphatiques provoquée par une infection, un surmenage ou encore trop de nourriture. Le cheval présente alors de la fièvre (38.5°C) et un pouls rapide. Les vaisseaux lymphatiques drainant mal, les membres sont gonflés et des nodules (ganglions lymphatiques hypertrophiés) les parcourent. Quand le gonflement des membres (poteau) devient visible, les autres symptômes disparaissent alors que la maladie s'est installée.

La fourbure : Symptômes : La fourbure est une maladie grave atteignant les pieds des chevaux. Il s'agit d'une atteinte du système vasculaire du pied, entraînant une inflammation de la troisième phalange. Elle résulte le plus souvent d'une suralimentation, d'un travail trop important ou sur un sol de mauvaise qualité ; les poneys y sont généralement plus sujets. Un cheval présentant une fourbure a des difficultés pour se déplacer et s'appuyer sur son membre. Elle nécessite l'intervention du vétérinaire et du maréchal ferrant

Traitement : Il faut réduire les rations du cheval, lui rafraîchir les membres régulièrement. Réduire le travail voir mettre le cheval au repos. Le maréchal peut décider de ferrer à l'envers ou de poser des fers orthopédiques.

Coup de chaleur : Symptômes : Un coup de chaleur est dû à une élévation de la chaleur corporelle du cheval, que celui-ci n'arrive pas à évacuer. Les organes vitaux sont alors moins bien irrigués, le cheval présente une forte fièvre et des muqueuses rouges. Le pouls est élevé, le cheval reste presque immobile, faible. Il survient lors d'un effort prolongé, notamment par forte chaleur ou d'une insolation.

Traitement : Il faut mettre le cheval au repos immédiatement, le refroidir par des douches fraîches voir des glaçons, donner à boire de l'eau tempérée. La température doit être prise plusieurs fois, s'il n'y a pas une baisse rapide de celle-ci, l'intervention du vétérinaire est nécessaire.

Prévention : Limiter l'effort lorsqu'il fait très chaud, abreuver régulièrement. Entraîner suffisamment un cheval avant de lui demander un effort conséquent mais également surveiller le poids d'un cheval car le refroidissement est plus difficile avec une couche grasseuse sous-cutanée.

Coup de sang : Symptômes : La myoglobinurie apparaît lors de la reprise du travail de manière brutale et particulièrement si le cheval a été au repos sans diminution de ration, de la demande d'un effort trop conséquent pour le cheval, selon des prédispositions héréditaires ou chez les chevaux nerveux et stressés. Il s'agit d'une inflammation musculaire qui détruit les cellules musculaires, qui relâchent alors de la myoglobine dans le sang ; qui sera évacuée dans les urines ; entraînant une douleur musculaire qui apparaît en général pendant ou à la fin d'un exercice. Les symptômes peuvent aller d'une démarche traînante avec une raideur des postérieurs jusqu'à un cheval refusant de bouger, vacillant voir restant couché. La sudation est alors abondante et les urines foncées

Traitement : Il faut éviter de déplacer le cheval et le couvrir s'il risque de prendre froid. L'intervention du vétérinaire est nécessaire et doit être rapide. Des analyses sanguines et urinaires permettent d'établir le diagnostic, le vétérinaire peut ensuite administrer des myorelaxants, tranquillisants ou anti-inflammatoires au cheval afin de détendre les muscles, de calmer la douleur ainsi que l'inflammation. Une perfusion peut également être prescrite pour favoriser l'élimination de la myoglobine.

Les variations des besoins alimentaires du cheval.

Les besoins alimentaires des chevaux varient en fonction de leur âge, de leur poids, de leur sexe, de leur activité, de leur mode de vie et de leur tempérament. Les chevaux sont très sensibles aux changements d'alimentation, il faut donc veiller à introduire progressivement tout nouvel aliment dans une ration. Le fractionnement des rations est également primordial, le cheval ayant un petit estomac, il est préférable de lui donner sa ration en trois fois voir plus chaque jour ; il est également important d'abreuver, puis de donner le foin et en dernier la ration pour favoriser l'assimilation de celle-ci.

L'ensemble des besoins énergétiques des chevaux sont décomposés en trois sources d'énergie :

- L'Énergie Métabolisable (EM) qui assure le fonctionnement des grandes fonctions vitales indispensables.
- L'Énergie digestive (ED) qui concourt à la digestion et produit une chaleur nécessaire à la thermorégulation.
- L'Énergie du Travail (EW) qui est nécessaire pour la locomotion du cheval.

Le calcul des besoins énergétiques des chevaux sont effectués en UFC (Unité Fourragère Cheval). Cette unité créée par l'INRA a pour base l'orge avec 1kg d'orge = 1 UFC.

Besoins du cheval

Cheval de selle de 450 Kg								
Utilisation		Apports journaliers						
		MS (Kg)	UFC	MADC (g)	Ca (g)	P (g)	Mg (g)	Na (g)
Entretien	Cheval au repos	7	3,9	275	23	14	6	11
	Très léger	8,5	5,1	350	25	14	7	21
Travail	Léger	10	6,6	450	27	15	8	36
	Moyen	11,5	7,6	515	32	17	9	46
	Intense	10,5	6,9	470	32	17	9	39

Cheval de selle de 500 Kg								
Utilisation		Apports journaliers						
		MS (Kg)	UFC	MADC (g)	Ca (g)	P (g)	Mg (g)	Na (g)
Entretien	Cheval au repos	7,75	4,2	295	25	15	7	12
	Très léger	9	5,4	370	28	16	8	22
Travail	Léger	10,5	6,9	470	30	18	9	37
	Moyen	12	7,9	540	35	19	10	47
	Intense	11	7,2	490	35	19	10	40

Le besoin en UFC de chaque cheval peut être calculé à partir de son poids et de l'intensité du travail qu'il doit fournir, grâce aux tables mises en place par l'INRA :

Il faut ensuite consulter ce type de tableau (ci-dessous) afin d'établir une ration bien proportionnée.

<i>PRODUITS</i>	%	%	%	<i>Unité</i>
	<i>MS</i>	<i>Fib</i>	<i>CELL</i>	<i>UFC</i>
FOIN DE PRE (Epi)	85	50	28	0,52
FOIN DE PRE (Flor)	85	60	29	0,44
PAILLE DE BLE	90	100	38	0,22
AVOINE	86	0	9,8	0,88
ORGE	86	0	4,8	1
MAIS	86	0	2,6	1,14
BLE	86	0	2,2	1,09
POIS	88	0	6	1,03
LUZERNE DESHY.17	89	0	28	0,53
LUZERNE MAIS DESHY.	89	0	20	0,71
SON GROS	87	20	10,6	0,75
SON FIN	87	0	9,6	0,8
PULPE BET TERA VE DESHY.	89	0	17	0,7
CORN GLUTTEN FEED	89	0	9	0,9
DRECHES BRASS.	89	0	13,3	0,7
T.LIN EXPELLER	89	0	8,8	0,64
T. TOURNESOL	88	30	26	0,57
T. SOJA 50	88	0	3,5	0,96
ALIMENT 76/12,5	89	0	14,5	0,76
ALIMENT COMPLET. 91/13	89	0	11	0,91
ALPHA A	85	50	23	0,54

Evaluer l'état corporel du cheval

Pour évaluer l'état corporel d'un cheval, il faut commencer par observer certaines zones de son corps, puis il faut en palper d'autres pour estimer ses réserves de graisse et adapter sa ration. L'observation doit toujours être complétée par le toucher car il permet de différencier muscle et graisse ; ce qui est notamment utile avec les chevaux lourds que l'ont croit parfois gras à tort.

Critères visuels : Le chignon (haut de l'encolure, sous les crins), le garrot, la ligne du dos, l'attache de queue, la croupe, l'arrière des épaules et les côtes.

Critères manuels : Tous les sites observés auparavant sauf la croupe sont palpés. Le but est de se rendre compte de l'épaisseur de graisse entre la peau et l'os, il ne faut donc pas hésiter à pincer un peu et faire rouler la peau sous les doigts, tout en faisant attention aux réactions du cheval.

L'état corporel est ensuite évalué selon les grilles suivantes :

Site	Note	1	2	3	4	5
Chignon		Inapparent	Inapparent	Grêle	Visible	Bombé
Garrot		Très saillant	Saillant	Sorti	Légèrement noyé	Enveloppé
Ligne du dos		Très apparente	Très apparente	Apparente	Légèrement noyée	Noyée
Croupe		Très pointue	Pointue	Ronde	Presque double	Double
Attache de queue		Détachée	Détachée	Enrobée	Très enrobée	Noyée
Arrière de l'épaule		Très creux	Creux	Plat	Légèrement bombé	Bombé
Côtes		Très apparentes	Apparentes	Invisibles	Légèrement bombées	Bombées
						

Notes	État corporel
0	Émacié
1	Très maigre
1,5	Maigre
2	Insuffisant
2,5	Optimum selon le type d'animaux
3	
3,5	
4	Gras
4,5	Très gras
5	Suiffard - Obèse

Les grandes étapes de la reproduction : de la saillie au sevrage.

La jument : La jument devient fertile à partir de l'âge de 2 ans. Cette maturité sexuelle et leur cycle sont témoignés par des chaleurs qui durent environ 6 à 9 jours.

La période d'ovulation (=œstrus) est liée à l'environnement, notamment la chaleur et l'ensoleillement, et a donc lieu de Mars à Novembre. En effet, La saison climatique est alors favorable à la survie du poulain.

En France, les juments de traits et les ponettes peuvent être accouplées dès l'âge de 2 ans alors que les juments de sang doivent attendre leurs 3 ans.

L'étalon : L'étalon acquies la maturité sexuelle entre l'âge de 1 an et 1 an et demi. L'activité sexuelle est continue, autrement dit elle ne dépend pas de facteurs extérieurs contrairement à la jument.

En France, les chevaux pur sang ne peuvent être reproducteurs avant d'avoir 4 ans tandis que les chevaux de traits et les poneys ne doivent attendre que pendant 3 ans.

La gestation : La gestation dure environ 11 mois. La cellule-œuf donnera 1 poulain d'environ 50kg. Lors de la 1^{ère} moitié de la gestation, le poulain est en position allongée sur le dos, la tête en avant, puis il se retourne sur le ventre. La poulinière doit garder une certaine activité physique appropriée jusqu'à son 8^{ème} mois puis elle est mise au repos. Les jumeaux sont très rares et posent un risque. Le vétérinaire doit alors souvent tuer l'un des deux jumeaux.

Les facteurs annonçant l'imminente mise bas (poulinage) : La mamelle se gonfle un mois avant le poulinage. Elle continue jusqu'à devenir grosse et tendue. Quelques jours avant la mise bas, les premières gouttes de lait apparaissent. Elles sont appelées cires. Les contractions se manifestent et la jument est parcourue de suées abondantes au poitrail, à l'encolure et aux flancs. Elle devient agitée, tournant en rond, se couchant et se relevant incessamment. Elle subit de violentes contractions abdominales et son lait coule au sol.

La mise bas : Il y a rupture de la poche des eaux suite à la dilatation de l'utérus et de ce fait la jument perd ses eaux. Son agitation augmente puis la jument se couche, les membres raides. Le poulain sort la tête la première, tête posée sur ses antérieurs. Suivront le reste du corps pendant environ 20 minutes. La jument ensuite se relève étirant ainsi le cordon ombilical jusqu'à sa rupture à environ 5cm de ventre du nouveau-né. Les contractions reprennent au plus tard une heure après afin d'évacuer les enveloppes placentaires.

Le poulain est léché par sa mère dans le but d'activer sa circulation sanguine ainsi que le nettoyer des résidus du placenta et donc l'aider à respirer correctement. Il est nécessaire que le poulain s'est levé et ait tété avant les 4 heures au plus tard suivant la mise bas.

Le sevrage : C'est une étape très importante de la vie de l'équidé car ne pouvant plus consommer le lait de sa mère il doit alors devenir autonome.

Dans le cas des chevaux apprivoisés, le poulain est sevré à l'âge de 6 mois. La séparation du poulain de sa mère doit se faire progressivement pour éviter quelconque traumatisme psychologique. Il est recommandé d'utiliser comme méthode respectueuse des deux équidés qui consiste à réduire le nombre de tétées quotidiennes, soit écourter le temps d'interaction. Par ailleurs, sociabiliser le poulain avec un groupe d'équidés de son âge permettra de rendre cette séparation moins douloureuse.

Le mécanisme du reculer.

Il s'agit d'une allure rétrograde, marchée par bipèdes diagonaux et à deux temps égaux. Il n'est jamais demandé sur beaucoup de pas et permet de remobiliser le cheval lorsqu'une demande de mise en avant est effectuée par la suite. Il faut veiller à alléger le dos du cheval lors du reculer, en avançant légèrement le buste et en se soutenant sur les étriers.

S'occuper du cheval

Toiletter et tresser en vue d'une compétition.

La toilette et le tressage permettent de supprimer les poils et crins en excédant afin de rendre le cheval plus soigné. Ils doivent être adaptés en fonction de la conformation, de la race et de l'activité du cheval. Les crins peuvent ainsi être raccourcis, effilés ou tondus.

Il existe deux types de crinières utilisées selon le type de compétition. La première est la *crinière rasée* à la tondeuse que l'on retrouve fréquemment chez les chevaux au polo ou à la chasse à courre... La seconde est la crinière à l'américaine, très carrée, est caractéristique des chevaux et des poneys de compétition.

Toiletter la crinière et la queue consiste à raccourcir, à effiler et à égaliser ces derniers.

Première étape du toilettage : raccourcir et effiler la crinière

On désire obtenir une longueur de 2 travers de main, se terminant en dégradé vers le garrot. Pour cela, on enroule tout d'abord les crins les plus longs autour d'un peigne puis on tire d'un coup sec vers le bas tout en pinçant la mèche enroulée afin de l'arracher.

Il ne faut par contre ne pas oublier de peigner les zones raccourcies et effilées pour vérifier régulièrement notre avancement.

Le passage de la têtère doit être dégagé et soit coupé avec des ciseaux arrondis, soit tondus. On enlève les crins sur environ 5cm empêchant ainsi qu'aucune blessure ne soit causée par des frottements.

Quant au toupet, celui-ci n'est pas obligé d'être éclairci comme la crinière.

Seconde étape du toilettage : égaliser la crinière



Cette action débute du garrot et remonte vers le toupet. Afin d'obtenir une coupe régulière, on lisse les crins au peigne puis les coupe. De temps à autres, il ne faut pas hésiter à prendre de la distance pour juger de la qualité du travail.

On obtient au final une crinière à l'américaine.

Tresser la crinière

Après que la crinière ait été éclaircie et égalisée, elle est tressée en une série de petites nattes.

Le nombre de nattes est obligatoirement impair.

On commence par humidifier la crinière et séparer les crins en mèches régulières.

Ensuite on sépare chaque mèche en 3 brins égaux afin d'obtenir une natte. On replie cette natte en trois et on l'enroule à nouveau avec un second élastique.

Il ne faut pas oublier que l'on cherche un travail régulier et donc un résultat propre et esthétique. Ainsi, il est nécessaire que l'intervalle entre chaque natte soit égal. De même, les mèches doivent avoir la même épaisseur et les élastiques correctement serrés. Par ailleurs, le nombre de tour de l'élastique à la base de chaque natte doit être le même afin qu'elles soient toutes orientées de la même manière, de préférence vers le haut.



Remarque : lorsque les épreuves sont terminées, n'oubliez pas de dénatter sinon cela gênerait le cheval et abimerait ses crins.

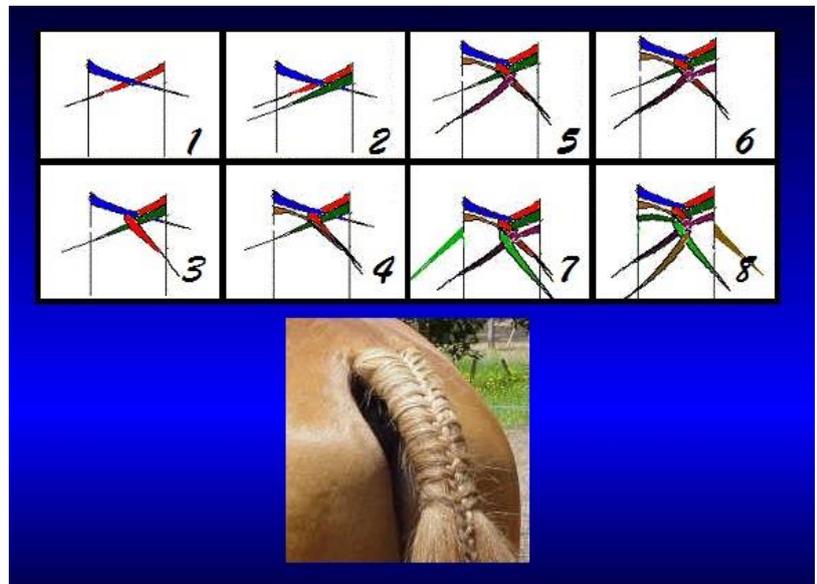
Toiletter la queue :

La base de la queue, ou couard, nécessite d'être dégagée ou épilée. Les crins trop au niveau des côtés sont arrachés ou coupés.

Si la queue est trop longue, son bout doit être coupé horizontalement aux ciseaux au niveau de la base du jarret car il ne faut pas qu'elle traîne par terre.

Si les crins sont suffisamment longs, le haut de la queue peut être natté de la même manière que les tresses africaines.

Par mesure de précaution, demandez à une personne de vous tenir un antérieur lorsque vous vous occuperez de la queue. N'oubliez pas le risque de coups de pieds.



Les soins après le travail.

Après le travail, il faut dénatter tous les crins, brosser et curer pour vérifier l'absence de blessures. Si le temps le permet, les membres voir le corps peuvent être douchés.

Pratique équestre

Longer aux trois allures

Le travail à la longe permet de muscler le cheval aux trois allures sans le poids et la gêne du cavalier, d'introduire un nouvel exercice en l'absence de contraintes majeures et peut

éventuellement permettre de se rendre compte de comportements ou mouvements que l'on ne voit ou ressent pas à cheval. Il est nécessairement précédé d'une période d'échauffement aux trois allures et doit s'effectuer dans une zone adaptée, de préférence fermée. Il faut toujours veiller à effectuer un travail symétrique, les changements de main doivent donc être réguliers.

Pour longer, il est préférable de porter des gants pour ne pas se brûler avec la longe, et de se munir d'une chambrière. Le cheval doit être équipé d'un caveçon de préférence, d'un licol ou d'un filet et peut également avoir des protections, guêtres, protège-boulets et cloches, selon les exercices et la nature du sol. Sur le plat, des enrênements peuvent également être utilisés, un surfaix est alors nécessaire. Ils devront être mis en place après l'échauffement. La longe est tenue dans la main du côté du sens du cercle, le surplus de longe ; tenu en huit pour ne pas s'emmêler ; et la chambrière dans l'autre. Afin de rester au centre du cercle, il est préférable de pivoter autour d'un pied.

Le cercle doit avoir un diamètre de 10 à 20 mètres selon le niveau du cheval et les exercices demandés, la longe indique la direction au cheval, permet de contrôler le pli et doit être relativement souple car sa longueur démultiplie son action au niveau de la tête de cheval ; raison pour laquelle le filet n'est pas recommandé, en effet l'action de la longe est puissante et imprécise. Le placement du longeur est très importante, au niveau de l'épaule, il indique au cheval que tout va bien, en avant de celle-ci, il incite au ralentissement de la cadence et en arrière de celle-ci, à l'accélération de la cadence. La principale aide à la longe est la voix, selon les ordres précédemment inculqués au cheval. La chambrière permet de « pousser » le cheval, au niveau des hanches ou des épaules, afin d'agrandir le cercle, en plaçant la pointe au niveau du passage de sangle ou de renforcer une demande vocale d'augmentation la cadence ou l'allure par un mouvement en direction de la croupe et vers le haut. Elle permet également de freiner le cheval, en la faisant passer en avant de la tête.

Déplacer le cercle à la longe

Pour déplacer le cercle, il faut, au moment où le cheval est face à l'endroit où vous voulez aller, vous déplacer parallèlement à celui-ci tout en restant tourné vers lui, puis vous arrêter afin qu'il repasse en avant et se replace sur un cercle.

Faire sauter un petit obstacle à son cheval à la longe.

Travailler l'obstacle à la longe permet de travailler le coup de saut du cheval sans contraintes de poids. Le longeur doit maîtriser le déplacement de cercle et être très réactif pour faire sauter son cheval en longe car il faut qu'il accompagne tout le saut avec la longe. Il est préférable d'utiliser des chandeliers adaptés dans lesquels la longe ne pourra pas se coincer.

Incurver son cheval aux trois allures sur des courbes larges.

Il faut avant tout, quel que soit l'allure, contrôler la cadence. Le maintien de cette dernière se caractérise par une vitesse constante. Il faut donc avoir de l'impulsion et de la régularité, autrement dit une allure de travail.

Incurvez l'encolure de votre monture de manière qu'il ait un pli direct, ou interne, grâce à l'action de votre main dans le sens du tournant. Pour cela, la rêne intérieure est une rêne d'ouverture, tandis que la rêne extérieure retient les épaules si nécessaire et gère l'allure. La jambe intérieure est à la sangle, elle maintient l'allure, la jambe extérieure se trouve également à la sangle mais peut légèrement reculer pour retenir les hanches si celles-ci fuient. Le poids du corps se situe vers l'extérieur pour éviter que le cheval ne se couche sur son cercle.

Effectuer la détente de son cheval en autonomie sous le contrôle de son enseignant.

La détente a pour but de rendre le cheval disponible physiquement et psychologiquement pour les exercices qui suivront. Elle doit commencer par une cession de pas d'environ un quart d'heure minimum, avec très peu de demandes dans un premier temps, voir des rênes longues, il s'agit de laisser les muscles se réveiller doucement. Peu à peu, on demandera au cheval de se mettre sur la main et de s'incurver, afin de l'assouplir et le rendre réactifs aux différentes aides. On pourra alors commencer à trotter, en demandant une mise en main progressive et en travaillant l'incurvation sur différents cercles. Des exercices de hanches et d'épaule en dedans peuvent également être utiles selon le niveau du cheval, ces exercices permettant notamment de canaliser des chevaux très énergiques tout en les

assouplissant. Des transitions sont également utiles pour mobiliser le cheval. Après cela, le cheval peut être détendu au galop à chaque main, en travaillant à nouveau l'incurvation.

Réaliser une session à la jambe au trot des deux côtés.

Pour réaliser une session à la jambe, il faut soit doubler en un point du manège afin de rejoindre la piste en cession, ou partir de la piste pour rejoindre une ligne de doubler. Le cheval doit marcher droit, sans pli. Pour demander la cession à la jambe, il faut légèrement déplacer son poids du corps du côté où l'on veut aller, la jambe extérieure à la sangle pousse le cheval du côté désiré tandis que la jambe intérieure reste à la sangle pour maintenir l'impulsion. La rêne intérieure peut être légèrement ouverte pour laisser passer les épaules, ou fermée s'il y a trop d'épaules. La rêne extérieure régule la vitesse et pousse les épaules si besoin, elle agit normalement peu.

Monter avec 4 rênes.

L'utilisation de quatre rênes intervient lorsque l'on monte en bride, que l'on utilise des enrênements commandés ou des mors spéciaux tels que les releveurs et pelhams. Les rênes de filet passent alors entre l'annulaire et l'auriculaire et reviennent entre le pouce et l'index ; tandis que les rênes supplémentaires passent sous l'annulaire et reviennent dans la main par-dessus les premières. Cette tenue permet de dissocier l'action que l'on porte sur chaque paire de rênes et donc de préciser la demande faite au cheval.