



FORCES VIVES RACES LOCALES

RÈGLEMENT – CIRCUIT FERL TESTS DE TEMPÉRAMENT SIMPLIFIÉS 2026

SOMMAIRE

ARTICLE 1 DÉFINITION	2
ARTICLE 2 CONDITIONS DE PARTICIPATION	2
ARTICLE 3 DÉROULEMENT	2
ARTICLE 4 ÉLIMINATION OU ARRÊT DU TEST	3
ARTICLE 5 NOTATION	3
ARTICLE 6 ATELIER TOISAGE	3
ARTICLE 7 ATELIERS DES TESTS SPECIFIQUES	5
ARTICLE 8 TEST DE SENSIBILITE TACTILE	5
ARTICLE 9 LIBERTÉ DANS UN Paddock	6
ARTICLE 10 OBJET INCONNU	8
ARTICLE 11 SURFACE INCONNU	10
ARTICLE 12 SOUDAINETE	12
ARTICLE 13 PRISE DE CRINS	14

ARTICLE 1 DÉFINITION

Cette épreuve a pour but de caractériser morphologiquement les équidés de travail. Chaque race peut choisir d'utiliser la grille de pointage multiracial ou une grille de pointage spécifique à sa race.

Ce pointage pourra être exploité par les races qui le souhaitent dans le cadre de leur programme de sélection.

Le comportement du cheval dans les différents ateliers va permettre une évaluation de son tempérament (= caractère) du cheval. Les informations collectées vont permettre de quantifier ses réactions de peur (notamment lors des tests de l'objet, de la surface et de la soudaineté, mais aussi lors de la toise), de grégarité (= le fait de vouloir rejoindre les autres chevaux et de hennir ou de braire), de sensibilité tactile et son activité locomotrice. L'idée principale derrière ces observations et tests est de proposer des situations et des tests les plus standardisés possibles puis de faire des observations les plus standardisées possibles pour pouvoir comparer les animaux entre eux, c'est pourquoi il est fondamental de respecter ce protocole, autant dans le matériel utilisé que dans la façon de noter.

ARTICLE 2 CONDITIONS DE PARTICIPATION

L'épreuve est ouverte aux équidés de 1 an.

Il doit être en licol ajusté (les licols éthologiques, portugais, caveçons, ... sont exclus). Les aides artificielles ne sont pas autorisées.

Les meneurs doivent porter une tenue correcte.

La possibilité est donnée au jury de refuser le départ à un concurrent dont l'animal serait blessé, malade ou boiteux.

ARTICLE 3 DÉROULEMENT

Après vérification de l'identité de chaque cheval, le comportement des chevaux à pied est observé pendant les ateliers habituels du concours et lors d'ateliers spécifiques :

- Atelier du toisage : on mesure le nombre de pas et le temps de toisage (exemple : immobile ou bouge sans cesse) ;
- Sensibilité tactile : quatre filaments sont appliqués à la base du garrot du cheval ou sur le dos des ânes et la réponse de frémissement du muscle peaucier est évaluée ;
- Test « en liberté dans paddock en herbe » (chevaux de trait, de territoire et les ânes, chevaux de loisir) : pendant 90 secondes, on note le nombre de pas, le fait que l'animal essaie de sortir, mange ou non de l'herbe et si son rattrapage est facile ;
- Test de l'objet inconnu en main : le cheval, tenu en main par son propriétaire, doit faire le tour d'un objet inconnu, en tentant de passer près de l'objet. La distance par rapport à l'objet et le type de réaction sont notés ;
- Test de la surface inconnue : le cheval, tenu en main par son propriétaire, est incité à marcher sur une surface inconnue, grâce à de la nourriture. Le temps nécessaire pour marcher sur la surface et le type de réaction sont consignés ;

- Test de soudaineté : le cheval est tenu par son propriétaire, tandis qu'un expérimentateur ouvre un parapluie soudainement face à lui soudainement et 2 fois. La distance de fuite et l'intensité du sursaut sont mesurées.

Pendant tous les ateliers et les tests, le nombre de hennissements, l'intensité de la tension musculaire, le nombre de mouvements vifs ou particuliers sont relevés.

Pour que les tests soient fiables et qu'ils permettent de comparer correctement les jeunes équidés les uns aux autres, il faut mesurer la première réaction de chaque équidé aux événements proposés dans les épreuves spécifiques. Il est donc important de ne pas entraîner les équidés à ces tests, d'autant qu'il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises notes de tempérament.

ARTICLE 4 ÉLIMINATION OU ARRÊT DU TEST

L'élimination sera immédiate à l'appréciation du jury et sans réclamation possible, pour :

- toute aide extérieure pendant le test
- perte de contrôle de l'équidé et/ou manquement aux règles de sécurité mettant les spectateurs, le meneur ou toute autre personne en danger
- tout comportement du meneur contraire au code de bonne conduite par rapport à l'animal ou par rapport au jury et aux autres concurrents
- tout comportement dangereux pendant les tests

ARTICLE 5 NOTATION

Il n'y a pas de notion de réussite ou d'échec sur ce test.

Les tests ne peuvent être passés qu'une fois par l'animal.

ARTICLE 6 ATELIER TOISAGE

6.1 - MATÉRIEL

Toise, chronomètre. Essayer que le toiseur fasse tout le temps les mêmes gestes si possible dans le même temps, pour les équidés qui ne bougent pas.

6.2 - GÉNÉRALITÉS

Notateur : une personne de l'équipe TTS. Toiseur : confirmé. La personne qui tient le cheval n'a pas de consigne sauf de ne pas cacher l'œil au 1er essai. Chrono lancé quand le toiseur, toise en main, arrivant à 45° vers l'épaule gauche du cheval, rentre dans la zone des 2 m autour du cheval. Le toiseur touche le cheval avec la main à l'épaule puis toise. 2è essai : cacher l'œil si besoin. Noter : le nombre de pas du cheval (antérieurs) au 1er essai. Le temps total toisage est le temps de tous les essais. Temps total de toisage : arrêter le chrono quand le toiseur annonce la taille, ou quand la toise est bien stabilisée sur le garrot pour faire la mesure si le toiseur tarde à annoncer la mesure ou qu'il est dérangé. Le temps total de toisage est mis à 120 secondes par défaut si le 1er essai est fait en cachant l'œil ou si le toisage est abandonné. Sur l'ensemble de l'atelier : tension musculaire, mouvements vifs, hennissements, défécations, Indiquer si le toisage se fait contre un mur ou en espace ouvert (en haut de la feuille) (et le nom du toiseur sur la feuille).

TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
Nombre pas (des antérieurs) à l'initiative de l'équidé lors du 1er essai de toisage (sans cacher l'œil si possible*)	a. 0 pas b. 1 à 4 pas c. 5 à 10 pas d. > 10 pas ou bouge sans cesse	
* 1er essai sans cacher l'œil	a. Oui b. Non	
Temps total toisage** (secondes) mettre 120 sec si l'œil a été caché au 1er essai, ou si le toisage n'est pas possible ou si abandon du toisage	2 mètres avant jusqu'à la stabilisation de la toise sur le garrot pour faire la mesure	
Tension musculaire majoritaire pendant le toisage	a. Très faible à faible (encolure basse ou à moins de 30° au-dessus de l'horizontale ET oreilles ni fixes, ni mobiles donc relâchées, ET aucun mouvement ou contraction à la toise) b. Faible à moyenne (encolure un peu relevée ou mobile (par ex : secoue la tête ou tourne la tête quand la toise s'approche,), ET/OU oreilles fixes ou mobiles ou plaquées OU légère contraction à l'approche de la toise) c. Moyenne à forte (encolure relevée ou instable ET oreilles pointées vers l'avant ou mobiles ou plaquées ET regarde partout ou fixement OU contraction assez forte à l'approche de la toise) (peut un peu ronfler))) d. Forte à très forte (encolure très haute (> 60° au dessus de l'horizontale) ou instable ET regarde partout ou fixement (peut ronfler, peut avoir la queue relevée)	
Mouvements vifs pendant tout le toisage	a. Aucun b. Petit(s) coup(s) tête ou tire la longe ou petite(s) défenses (pousse,), petit(s) écart(s) c. Ecart(s) fort(s), cabré(s), ruade(s), tente de sortir.....	
Nombre de hennissements spontanés pendant le toisage	a. 0 b. 1 à 3 c. 4 fois et plus	
Défécations pendant tout le temps du toisage	a. Oui b. Non	
Taille		
Remarques		

ARTICLE 7 ATELIERS DES TESTS SPECIFIQUES

7.1 - INSTALLATION

Les tests spécifiques se font dans un espace fermé sécurisé avec une porte d'ouverture facile (clôture fixe solide ou clôture électrique) d'au moins 20 m x 20 m avec sol en herbe au moins en partie (pour le test du petit paddock en herbe). On peut utiliser la même surface répartie différemment, rectangle ou 2 paddocks contigus et communicants, si c'est le cas consulter l'observateur agréé.

7.2 - MATÉRIEL

Gants cuir à prêter, longe à tourner confortable à prêter (ou longe d'au moins 3,5 à 5 m pour les ânes et les chevaux de trait et de territoire, elle sera plus facile à manipuler par les propriétaires). Proposer des gants en cuir au meneur en main et insister pour qu'il les mette.

Proposer la longe au meneur en main. Eventuellement pour les chevaux de sang, la faire passer dans l'anneau du mors droit vers l'anneau du mors gauche en passant soit derrière les oreilles, soit sous le menton pour ne pas lâcher le cheval.

ATTENTION JAMAIS DE LONGE ENROULEE AUTOUR DE LA MAIN CAR RISQUE DE BLESSURE GRAVE DES DOIGTS SI LE CHEVAL TIRE BRUSQUEMENT.

ARTICLE 8 TEST DE SENSIBILITE TACTILE

Filaments : les 4 en suivant, gauche, droite, gauche, droite (sauf pour les ânes, voir plus bas). La personne qui tient le cheval doit le toucher le moins possible et surtout ne pas donner de coups dans le licol. Surtout ne pas toucher la peau avec la main avant, la réponse risque d'être faussée (moins élevée). Appliquer les filaments à la base du garrot (soit dans la zone 10 cm autour du garrot, derrière le relief venant de l'épaule). Approcher doucement la main avec le filament. Le cheval ne doit pas être distrait par autre chose. Le filament est appliqué perpendiculairement à la peau, jusqu'à ce que le fil de nylon se courbe un peu. La réponse attendue est le frémissement du muscle peaucier (comportement utilisé par les équidés pour chasser les mouches). On observe la réponse immédiate de frémissement du muscle peaucier. Si la réponse est retardée de quelques secondes, elle ne compte pas. Réponse binaire : muscle frémit (Oui) ou ne frémit pas (Non) : 1e note : Oui/Non quand on touche avec le filament, 2e note : Oui/Non quand on appuie et que le filament commence à se courber un peu. Donc 2 notes pour chaque filament. Ordre des filaments : en ordre croissant :

- Gauche : filament 1 : 0,008 g
- Droit : filament 2 : 0,02g
- Gauche : filament 3 : 1 g
- Droit : filament 4 : 50 g

Sur l'ensemble : noter si la mesure est facile, car certains chevaux bougent beaucoup. Attention aux réponses anticipées de la part du cheval, aux mouches...à la manche qui touche...En cas de doute, cacher l'œil sans trop le toucher et refaire la mesure. Si on a un doute sur la réponse à un filament, refaire la mesure un peu plus tard (après le filament suivant de l'autre côté, par exemple) pour que le muscle puisse à nouveau bien répondre. Il y a, en général, une cohérence dans les résultats, un cheval qui répond au plus fin, va répondre à tous les autres ou presque. A savoir : certains chevaux ne répondent pas au filament 4 alors qu'ils ont répondu au filament 3, ceci a été observé dans différentes populations de chevaux.

TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
SENSIBILITE TACTILE A mesurer seulement si poil non mouillé	2 notes (O / N) par filament G : Filament 1 (0,008 g) D : Filament 2 (0,02 g) G : Filament 3 (1,0 g) D : Filament 4 (50 g)	
Mesure sensibilité tactile facile et rapide	a. Oui b. Non	
Nbre hennissements ou braiments pdt tous les tests de cette feuille	a. 0 b. 1 à 3 fois c. 4 fois et plus	
Défécations	a. Oui b. Non	
Remarques		

ARTICLE 9 LIBERTÉ DANS UN Paddock

9.1 - MATÉRIEL

1 enceinte sécurisée avec vue sur d'autres équidés en situation calme, 1 chronomètre, 1 compteur manuel (de personnes ou de cellules), matériel pour faire un petit paddock en fil de 4 m x 12 m (11 à 16 piquets souples (+ 2 pour haubanner les coins éventuellement), fil pour faire 2 hauteurs de clôture et 1 porte), 1 pelle ou 1 ramasse-crottins.

9.2 - DÉROULEMENT

Le test se fait dans une enceinte dont le sol est en herbe et qui est sécurisée par une clôture efficace : électrique, piquets en bois, haie et avec une porte qui ferme. Créer dans cet espace un 2e espace de 4 m x 12 m avec des piquets plastique tous les 2 ou 3 m et du fil (électrique non relié à une batterie, ficelle de lieuse) avec une porte en fil s'ouvrant facilement sur une extrémité d'un grand coté (et surtout pas sur un petit côté du rectangle). Orientation du petit paddock : * la direction générale des autres équidés et camions ne doit pas être dans le grand axe du petit paddock mais perpendiculaire, pour que le cheval testé ne reste pas scotché à un petit côté, * essayer d'utiliser la clôture de l'enceinte sécurisée pour faire un des grands côtés, il n'est alors pas nécessaire d'y mettre du fil en plus, cela gagne du temps. Le propriétaire avec son cheval rentre dans le petit paddock. On ferme la porte en fil.

Le propriétaire se met face à la porte, lâche le cheval quand l'équipe le notifie et passe sous la porte. Il sort et se met assez loin du petit paddock (ainsi que les notateurs et les spectateurs) pour ne pas attirer le cheval vers un endroit déterminé. Dans l'équipe, 1 personne dit top quand le cheval est libre de ses mouvements, ne suit plus son propriétaire, et lance le chrono. Cette personne observe le comportement du cheval jusqu'à 90 sec. Au même top de départ, l'autre personne commence à décompter le nombre de pas (des antérieurs) avec le compteur jusqu'à la fin du test. A 90 secondes, le test est fini. On regarde si le rattrapage du cheval par le propriétaire est facile. Ensuite, l'équipe s'accorde pour noter l'importance du temps de pâturage, la tension musculaire majoritaire, les mouvements vifs, les hennissements, et les défécations.

Enlever les crottins entre chaque cheval pour que le test reste valide (en effet, les crottins constituent une source importante de flairage pour les équidés suivants donc de modification éventuelle du comportement).

TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
Nombre de pas des antérieurs en marchant et en mangeant (avec compteur) (ne rien compter si gratte) (noter 140 si s'échappe)		
L'équidé a-t-il mangé pendant l'atelier (herbe buisson ...) ?	a. Bien plus de la moitié du temps b. Environ la moitié du temps de l'atelier c. Cela lui est arrivé d. Jamais	
Tension musculaire majoritaire pendant tout l'atelier	a. Très faible à faible (encolure à moins de 30° au-dessus de l'horizontale ou plus basse, ET oreilles ni fixes, ni mobiles donc relâchées) b. Faible à moyenne (encolure un peu relevée ou mobile ET/OU oreilles fixes ou mobiles ou plaquées) c. Moyenne à forte (encolure relevée ou instable ET oreilles pointées vers l'avant ou mobiles ou plaquées ET regarde partout ou fixement) (peut un peu ronfler/souffler, peut avoir la queue un peu relevée ,.....) d. Forte à très forte (encolure très haute (> 60° /au-dessus de l'horizontale) ou instable ET regarde partout ou fixement) (peut ronfler, peut avoir la queue relevée,.....)	
Mouvements particuliers pendant tout l'atelier	a. Aucun b. Trotte, Petit(s) bond(s), petite(s) ruade(s), petit(s) cabré(s), petit(s) écart(s) c. . Ecart(s) fort(s), cabré(s), ruade(s), tente de sortir ...	
Nbre hennisements spontanées pendant tout l'atelier	a. 0 b. 1 à 3 c. 4 fois et plus	
Défécations pendant tout l'atelier	a. Oui b. Non	
Rattrapage de l'animal par son propriétaire	a. Facile b. Au moins un mouvement de retrait c. Moyennement facile d. Difficile	
Remarques		

ARTICLE 10 OBJET INCONNU

10.1 - MATÉRIEL

Objet, 2 chandeliers de droit, 4 plots, farine, chronomètre

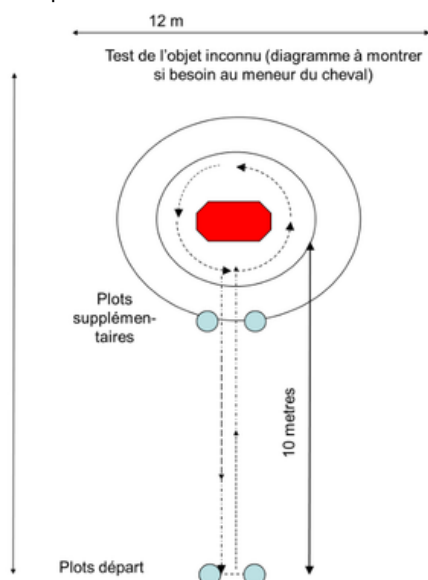
10.2 - DÉROULEMENT

Tourner autour objet (= tunnel ROUGE et GRIS ou ROUGE seulement, 3 m long x diamètre 0,60 m, plié en 2 sur 2 chandeliers de droit ou d'oxer d'au moins 1,65 m - 1,7 m de haut). La partie la plus large est face au cheval. Haubanner l'objet pour qu'il bouge le moins possible au vent, avec des ficelles de lieuse en bas fixées sur le chandelier ou avec des petits piquets style sardines au sol, sous l'objet. Tout frémissement de l'objet va le rendre beaucoup plus effrayant. Choisir des chandeliers assez lourds pour qu'ils ne tombent pas en cas de vent et mettre la plus grande longueur de l'objet dans le lit du vent.

Trois zones autour de l'objet : 1 : 0 à ≤ 2 m 2 : > 2 m à ≤ 4 m 3 : > 4 m délimitées avec quelques marques en pointillés (farine,). 2 plots à 10 m (= départ) et 2 plots sur le cercle des 4 m face à l'objet : cela balise bien le parcours à faire pour le propriétaire, mais attention à bien écarter ces plots qui peuvent gêner le cheval.

S'assurer que le propriétaire a bien des gants et une longe adaptée qui n'est pas enroulée autour de sa main. Venir bien en face de l'objet (le meneur ne doit pas trop cacher l'objet au cheval), puis faire le tour « à main gauche » (c'est-à-dire partir à droite, avec l'objet à sa gauche, donc dans le sens anti-horaire), le meneur doit être près de l'objet, il ne parle pas au cheval. Il revient au plot de départ. Arrêter le chrono quand le meneur est revenu à ce plot.

Noter le temps total, les zones où se posent les postérieurs du cheval par quart de tour, la tension musculaire, les mouvements vifs, les hennissements, les défécations. Précision : Si le cheval se bloque à un endroit pendant le test et ne veut plus avancer ou au contraire s'il s'échappe, le cheval a répondu au test, à sa façon. Noter la zone où il est bloqué (1, 2 ou 3) par rapport au quart concerné, et noter 3 pour les quarts suivants. De plus, s'il ne fait pas le tour en 90 sec, ou abandonne ou échappe, lui mettre 91 sec comme temps. Il a ainsi une note dans tous les quarts et un temps : le score concernant ce test pourra alors être calculé.



TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
Zones où se posent les postérieurs de l'équidé 0 à <=2m : zone 1 >2m à <=4m : zone 2 >4m : zone 3	a. 1er quart b. 2e quart c. 3e quart d. 4e quart	1 / 2 / 3 1 / 2 / 3 1 / 2 / 3 1 / 2 / 3
Temps pour faire le tour de l'objet de plot à plot	Maxi 90 sec Noter 91 si ne fait pas le tour	
Tension musculaire pendant le test de l'objet	a. Très faible à faible (encolure à moins de 30° au-dessus de l'horizontale ou plus basse, ET oreilles ni fixes, ni mobiles donc relâchées) b. Faible à moyenne (encolure un peu relevée ou mobile ET/OU oreilles fixes ou mobiles ou plaquées) c. Moyenne à forte (encolure relevée ou instable ET oreilles pointées vers l'avant ou mobiles ou plaquées ET regarde partout ou fixement, notamment l'objet) (peut un peu ronfler..) d. Forte à très forte (encolure très haute (> 60° au-dessus de l'horizontale) ou instable ET regarde partout ou fixement, notamment l'objet) (peut ronfler, peut avoir queue relevée) 	
Mouvements vifs pendant le test de l'objet	a. Aucun b. Trotte, petit(s)coup(s) tête, tire longe, petite(s) défenses (pousse,), petit(s) écarts.. c. Bouscule fortement / Ecart(s) fort(s / Cabré(s)/ Ruade(s) / Morsure /...	
Nombre de hennissements spontanés pendant le test	a. 0 b. 1 à 3 c. 4 fois et plus	
Défécations pendant tout le temps du test	a. Oui b. Non	
Remarques		

ARTICLE 11 SURFACE INCONNU

11.1 - MATÉRIEL

bâche VERTE d'épaisseur suffisante (120 g / m²) SANS TROUS DANGEREUX (en avoir une d'avance car un cheval peut l'abîmer à tout moment avec ses pieds) * de 3 m x 3 m (SANG, PONEYS, ANES, PETITS CHEVAUX, JEUNES TRAIT 1 et 2 ans) < 600 kg (* de 4 m x 4 m (TRAIT) si chevaux de grand format > 600 kg) Choix de la taille : le cheval doit pouvoir manger dans l'auge en mettant ses antérieurs sur la surface, MAIS PAS SES POSTÉRIEURS si il y va tout droit. 1 plot, 1 mangeoire (= auge plâtrier), granulés qualité antidopage si besoin (fabricant adhérent au CNEF), nécessaire de nettoyage de la mangeoire (eau (mieux avec pulvérisateur), antiseptique virucide antigrippe humaine (ET PAS AUTRE CHOSE, EVITER LES PARFUMS DANS LA COMPOSITION), sopalin), chronomètre, sac ou seau pour jeter les granulés entre 2 équidés, éventuellement petite pelle et balayette pour nettoyer le sable, 2 grands sacs poubelle pour ramener la surface pleine de boue !!, 2 grands seaux de sable minimum si le test n'est pas fait sur une carrière pour une surface de 3m² et 3 grands seaux pour une surface de 4 m².

Préparation de la surface : Mettre du sable SUR les bords de la surface, JUSQU'AU BORD DE LA BACHE et TOUT AUTOUR, POUR QUE LE CHEVAL NE RISQUE PAS DE PASSER UN PIED SOUS LA BACHE, quel que soit l'endroit où se passe les tests.

Mettre deux plot à 5 mètres de la surface S'assurer que le propriétaire a bien des gants et une longe adaptée qui n'est pas enroulée autour de sa main.

11.2 - DÉROULEMENT

1/ le cheval est entre les plots, on lui amène la mangeoire à la hauteur de la bouche. Mesurer le temps pour manger. Il a 90 sec pour manger. Laisser manger quelques bouchées car dans l'auge, les équidés ne peuvent pas en prendre beaucoup à chaque fois. Si le cheval mange tout de suite, sans hésitation, le temps standard à saisir est de 2 secondes. 2/ on pose la mangeoire rapidement au milieu de la surface en s'arrangeant pour que le cheval la voie bien tout le temps (il semblerait qu'il puisse l'oublier) 3/ le chronomètre est remis à 0. Le meneur en main part en marchant avec le cheval vers la surface, on démarre aussitôt le chronomètre. Le meneur a pour consigne de se placer au centre de la surface, de rester immobile, avec la longe assez détendue (SURTOUT NE PAS TIRER), dans le but de faire manger le cheval, (temps max : 90 sec). Il ne parle pas, il ne touche pas le cheval. Le cheval doit pouvoir flairer la surface s'il baisse la tête. Au bout de 45 secondes SEULEMENT, il peut stimuler un peu plus le cheval, mais toujours sans parler et sans se baisser pour agiter les granulés. Tendre un peu la longe vers le bas, si le cheval est sur la surface mais oublie de manger. PREVENIR le meneur qu'il doit faire très attention à ne pas se faire bousculer, il doit rester debout, certains chevaux font un bond ou deux pour traverser la surface, une fois qu'ils ont mis le 1er pied dessus. Noter le temps pour mettre 1 pied sur la surface, pour mettre le nez dans mangeoire au milieu de la surface. Il arrive que certains équidés mettent les 4 pieds sur la surface, la traverse plusieurs fois mais sans mettre la tête dans la mangeoire. Dans ce cas, noter le temps pour mettre 4 pieds (ligne dans la grille). Inutile de remplir cette ligne si le cheval a mis la tête dans la mangeoire. Sur l'ensemble : noter tension musculaire, mouvements vifs, hennissements, défécations. Jeter le granulé pour des raisons sanitaires, car même si le cheval n'est pas allé sur la surface, il a mis le nez et/ou la bouche dedans. Nettoyer la mangeoire pour le cheval suivant (rinçage eau notamment sur les bords, essuyer avec sopalin, puis gel antiseptique, étaler avec sopalin et laisser sécher). Pour que la bâche soit la plus semblable d'un cheval à l'autre : retendre la bâche régulièrement. Au bout de quelques heures, nettoyer la bâche, car le test est plus facile quand la surface est plus sableuse ou plus boueuse car elle ressemble plus au sol alentour. Donc avoir un seau de sable en trop pour refaire les bords.

TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
Avant surface, temps pour manger	Maxi 90 sec Noter 2 sec si mange tout de suite	
Mangeoire milieu surface Temps pour mettre 1 pied	Temps en secondes : Maxi 90 Sec à partir du départ du plot Noter 91 sec si ne pose pas pied	
Temps pour mettre 4 pieds	Temps en secondes : A noter si ne met pas la tête dans mangeoire, sinon ne rien noter Noter 91 sec si ne pose pas 4 pieds	
Temps tête dans mangeoire	Temps en secondes : Noter 91 sec si ne met pas tête dans mangeoire Ne pas remettre le chrono à zéro, le temps démarre quand l'équidé commence à marcher	
Tension musculaire devant (<3m) et sur la surface	a. Très faible à faible (encolure à moins de 30° au-dessus de l'horizontale ou plus basse, ET oreilles ni fixes, ni mobiles donc relâchées, marche sur surface au pas calme si marche dessus.....) b. Faible à moyenne (encolure globalement basse ET/OU oreilles fixes ou mobiles ou plaquées ET/OU regarde la surface), (peut se bloquer devant ou dessus, tourner autour au pas en restant près de la bache...) c. Moyenne à forte (encolure relevée ou instable ET oreilles pointées vers l'avant ou mobiles ou plaquées ET regarde partout ou fixement, notamment la surface), (peut se bloquer devant la surface avec mouvements de recul, ou reculer sa masse vers l'arrière ou se déplacer autour rapidement et d'assez loin)...(peut un peu ronfler ou souffler.) d. Forte à très forte (encolure globalement très haute (> 60° au-dessus de l'horizontale) ou instable ET regarde partout ou fixement, notamment la surface) (peut ronfler, peut avoir queue relevée, peut reculer vivement.....)	
Mouvements vifs pendant le test de l'objet	a. Aucun b. Trotte, petit(s)coup(s) tête, tire longue, petite(s) défenses (pousse,), petit(s) écarts.. c. Bouscule fortement / Ecart(s) fort(s) / Cabrés(s)/ Ruade(s) / Morsure / ...	
Nombre de hennissements spontanés pendant le test	a. 0 b. 1 à 3 c. 4 fois et plus	
Défécations pendant tout le temps du test	a. Oui b. Non	
Remarques		

ARTICLE 12 SOUDAINETE

12.1 - TERRAIN ET MATÉRIEL

Sable ou herbe (ou tout terrain suffisamment souple mais pas trop, sans trous, sans cailloux) Matériel : grand parapluie de golf noir NON PLIANT, s'ouvrant et se refermant facilement, 10 plots dont 2 d'une même couleur différente.

Position de l'atelier par rapport au soleil Attention à ce que le cheval ne soit pas en face du soleil pendant le test, donc installer l'atelier en fonction de cette contrainte et de la course du soleil dans la journée.

Mettre 2 plots de même couleur sur la ligne des 0 m pour les antérieurs du cheval au début du test. Placer 6 plots d'autres couleurs à 1 m de distance l'un de l'autre perpendiculairement à cette ligne pour matérialiser les 6 m afin de mesurer la distance de fuite. Placer 2 plots à 5 m de l'autre côté pour la personne qui ouvre le parapluie.

S'assurer que le propriétaire a bien des gants et une longe adaptée qui n'est pas enroulée autour de sa main.

12.2 - DÉROULEMENT

Le cheval est tenu en main par le propriétaire : bien expliquer comment tenir lâchement la longe : à 15-20 cm (pas plus) et doigts quasi ouverts. Pour des raisons de sécurité, le mieux est que le propriétaire soit face à l'épaule gauche du cheval, pour qu'il voie à la fois le parapluie s'ouvrir et le cheval partir. Antérieurs du cheval sur la ligne des 0 m. La personne qui va ouvrir le parapluie se met bien en face du cheval, s'assure que le cheval la regarde et que le propriétaire est prêt. Parapluie initialement non ouvert sur les jambes / Ouvrir brusquement le parapluie devant soi suivant un axe horizontal sans utiliser le système d'ouverture automatique (pas assez rapide), le refermer aussitôt et le remettre sur les jambes, le parapluie fait un bruit de froissement en s'ouvrant et en se refermant. Noter Recommencer une 2e fois à 5 m . Noter. Si le cheval a une réaction forte à la 1ère ouverture (soit codes sursaut 6 ou 7), vous pouvez ne pas refaire le test si vous estimez qu'il y a un risque pour le cheval ou le meneur.

A chaque ouverture, noter la distance (si le cheval part au-delà des 6 m, noter 6, pas plus) et le type de sursaut (cf codes ci-dessous et en annexe). Précision pour la notation: si sursaut en 2 mouvements bien distincts, c'est le 1er mouvement qui est pris en compte pour la distance et le type de sursaut. Remarques :

- Par définition, la distance est égale à 0 m pour les codes 1, 2 et 3. (voir la feuille des codes sursaut où des éléments de cohérence entre sursaut et distance sont indiqués ci-dessous et en gros caractères en annexe).
- Mettre les distances en m et en dixième de m surtout pour les distances entre 0 et de 2 m, là où se situe la majorité des chevaux, afin de les départager. Exemple : 0,2 m, 0,5 m , 1,8 m.

Noter s'il est facile de placer le cheval sur la ligne des 0 m (les 2 fois).

12.3 - CODES SURSAUT

Codes sursaut	Ce qui suppose en distance :
1 : rien	0 m
2 : lève la tête	0 m
3 : tressaille / ou regarde fort	0 m
4 : recule 1 ou 2 pas /ou pas de côté /ou se campe faiblement /ou sursaute faiblement	0 à < 1 m, indiquer distance avec une décimale (exemple : 0,4)
5 : recule 3 pas ou plus /ou bond faible /ou se campe fort / ou saute des 4 pieds / ou 1/8 tour	0 à 2m
6 : bond fort /ou 1/8 tour violent / ou ¼ tour	0 à 6m
7 : ½ tour /ou s'enfuit	0 à 6m

12.4 - GRILLE

TESTS	ELEMENTS DE JUGEMENT	EQUIDES
1ère soudaineté 5 m	Distance en arrière ou sur le côté en m (maxi 6 m)	
	Code Sursaut (voir grille)	
2ème soudaineté 5 m	Distance en arrière ou sur le côté en m (maxi 6 m)	
	Code Sursaut (voir grille)	
L'équidé accepte-t-il facilement de placer ses antérieurs sur la ligne des 0 m ?	a. Oui b. Non	
Nombre de hennissements spontanés pendant le test	a. 0 b. 1 à 3 c. 4 fois et plus	
Défécations pendant tout le temps du test	a. Oui b. Non	
Remarques		

ARTICLE 13 PRISE DE CRINS

Les crins constituent un prélèvement biologique de l'ADN de l'animal. Il est important de pouvoir avoir cet échantillon en complément des mesures de comportement réalisées. Ce prélèvement servira le jour où on aura un ensemble d'animaux intéressants à analyser beaucoup plus finement. Il est important de faire ce prélèvement dans les races où il n'y a pas de prélèvement sanguin pour filiation, donc pour lesquelles il n'y a pas de stockage systématique de l'ADN. Matériel nécessaire : enveloppe kraft A5, petit baton solide d'environ 12 cm. Prélever environ 70 crins complets avec le bulbe soit à la crinière, soit à la queue, et les mettre dans l'enveloppe sans les couper. Pour cela, prélever 15 à 25 crins à la fois en les entourant autour du baton. Les crins de la queue sont en général plus gros et ont un plus gros bulbe (donc doivent contenir plus de cellules donc d'ADN). Ils sont plus faciles à extraire, faire contrepoids sur la cuisse. Recommencer jusqu'à avoir la quantité suffisante. Mettre le nom complet du cheval, le numéro du cheval dans le concours et la date sur l'enveloppe, à la main. Au bureau, porter le nom exact et complet du cheval. Indiquer aussi le n° SIRE. Sans ces informations, vos prélèvements sont inutiles. Eventuellement porter ces informations avec une étiquette informatique ou en découpant une ligne de fichier Excel sur papier et coller avec du scotch. Stockage des enveloppes A5 d'un même concours dans une grande enveloppe marquée avec lieu et date du concours ou dans une chemise plastique, au sec, à température de bureau.



FORCES VIVES RACES LOCALES

CONTACT

FERL – ASSOCIATION DE LOI 1901

Fédération des Équidés des Races Locales
Pôle Hippique de Saint-Lô
437, rue du Maréchal Juin
50 000 Saint-Lô
T : 06 12 32 44 83
M: ferl.gestion@gmail.com

Avec le soutien de :

