

### Ne pas colorier les plages blanches du pie

Truc et astuce : pour mieux distinguer le type de pie, vous pouvez hachurer proprement les plages blanches.

#### AUTRES ÉLÉMENTS À DESSINER SUR LE CORPS

	<b>Balzane</b> : faire un trait pour dessiner le contour charger en rouge les herminures ou tritures
	<b>Epis</b> : les caractériser par une <b>petite croix</b>
	<b>Charbonnures = taches noires dans la robe</b> Dessiner les contours et colorier en rouge
	Taches mélangées : les représenter par des stries obliques
	<b>Cicatrices et anomalies</b> : les localiser par une petite <b>flèche</b>
	<b>Marque au fer ou à l'azote</b> : dessiner la marque ou représenter par une flèche si la marque n'est pas dessinable



# Signalement graphique

## Consignes

### PRINCIPES

Le signalement graphique doit être établi **en rouge** à l'aide d'un stylo à bille ou d'un stylo feutre fin.

Représenter les marques distinctes de l'équidé :

- **Epis** présents sur la tête, sous crinière et sous encolure
- **Marques blanches** sur la tête (en-tête, liste, ladre, grisonné), le corps et les membres (balzanes)
- **Marques et anomalies définitives** sur le corps (marques au fer, charbonnures, coup de lance, traces de blessures, raie de mulot, zébrures, ...)

### 3 MARQUES MINIMUM POUR UN GRAPHIQUE VALIDE :

Le règlement européen 2015/262, définit les règles d'établissement du signalement graphique et fait notamment référence à la **représentation minimum de 3 épis** si l'équidé est dépourvu de marques blanches.

D'un point de vue zootechnique, **un équidé présente au minimum des épis** (sur la tête, sous crinière, sous encolure ou sur le corps) qui permettent d'identifier l'animal et doivent **impérativement** être relevés lors de l'établissement du signalement graphique.

# GRAPHIQUE

## COMMENT DESSINER LES MARQUES BLANCHES DE LA TÊTE ET LEURS CARACTÉRISTIQUES ?

Il est impératif de dessiner le ou les épis en-tête :

**Faire une croix**

Si épi penné, dessiner la pennure par **un trait**



Marque blanche mélangée dans son bord

= Poils blancs et de la couleur de la robe qui se mélangent en bordure de marque.  
Localisation : en-tête et/ou liste

**Hachurer le bord de la marque**



Marque blanche mélangée

= Poils de la couleur de la robe qui se mélangent aux poils blancs de la marque.  
Localisation : en-tête et/ou liste

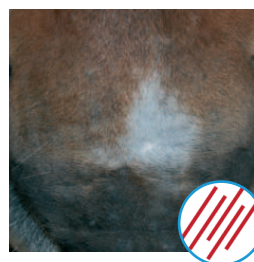
**Hachurer la zone mélangée**



Ladre

= Dépigmentation de la peau qui a une couleur rose, pas de poils présents sur cette zone.  
Localisation : bas du chanfrein, nez, lèvres, menton

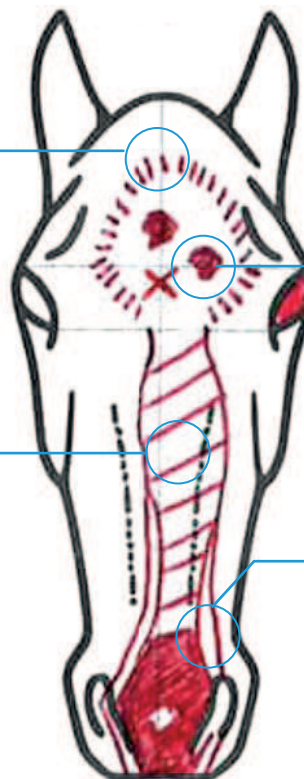
**Dessiner et charger en rouge**



Grisonné

= Poils blancs au bout du nez sur une peau colorée (idem bordé mais en plus diffus).  
Localisation : nez, lèvres, menton

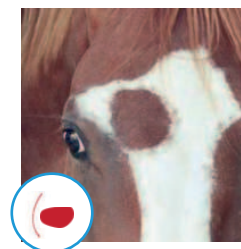
**Dessiner quelques stries obliques**



Marque blanche tâchée du fond de la robe

= Zone de poils de la couleur de la robe nettement visible dans la marque.  
Localisation : en-tête et/ou liste

**Dessiner la tâche et la colorier en rouge**



Marque blanche bordée

= Bande de peau noire sous les poils blancs donnant un aspect de bordure bleutée.  
Localisation : plutôt bas de liste et ladre

**Dessiner un double contour**



Ladre marbré

= Tâches (s) noires (s) sur un ladre. Les tâches peuvent être plus ou moins nombreuses et bien délimitées (aspect diffus parfois).

**Laisser en blanc la/les marbrures**

NB : le ladre peut être très marbré  
Aspect peau champagne

