

## Comment blupper un cheval (par aulne)

### ➤ Rappel

Pour qu'un cheval atteigne le BLUP 100, il faut :

- x Les 3 meilleures compétences en gras (dans notre cas, endurance, vitesse et galop)
- x 20 victoires en compétition
- x Avoir 10 ans

Gains de compétences avec les balades:

- x Si le cheval effectue une balade correspondant à la localisation du centre équestre où il est pensionnaire, il gagne des points de compétences 2 fois plus vite.
- x On termine une balade (il n'y a plus de gain de compétences) en 100h.  
Si le cheval est dans un Centre Equestre dont la localisation correspond à la balade, on termine en 50H, car ça va 2 fois plus vite.  
Si le cheval a un Sablier de Chronos, les durées sont divisées par 2.

Compétences gagnées avec les balades:

Balade à la montagne :

- **endurance**
- **vitesse**
- trot

Balade en forêt :

- dressage
- **galop**
- saut

Compétition de prédilection

Compétences représentées dans les compétitions :

Classique

- Cross = endurance, dressage, saut
- CSO = saut, vitesse, dressage
- Courses de trot = trot, vitesse, dressage
- Courses de galop = galop, vitesse, dressage
- Dressage = dressage, trot, galop

Western

- Barrel racing = vitesse, endurance, galop
- Cutting = endurance, dressage, vitesse
- Trail class = dressage, trot, saut
- Reining = galop, dressage, endurance
- Western Pleasure = trot, dressage, endurance

- x Nombre de compétitions

Pour ne plus rien gagner dans une compétence, il faut faire au moins 25 compétitions dans laquelle figure la compétence.

- x Exemple : Quand un cheval aura fait 25 compétitions de galop (galop-vitesse-dressage), il ne gagnera plus de galop, ni de vitesse et ni de dressage avec les compétitions.
- x Si le cheval a le Sablier de Chronos, le nombre de compétitions nécessaire est divisé par 2, soit 13 compétitions.

### ➤ **Ma méthode pour blupper**

- x A 6 mois, inscrire dans un centre équestre **en montagne** avec :
  - Abreuvoir
  - Douche
  - Avoine
  - foin
  - carottes
  - mash
- x A 8 mois, commencer les jeux :
  - Nourrir
  - Jouer un maximum
  - Caresser (caresser d'abord pour plus de gain d'énergie)
  - Abreuver et donner une carotte
  - Jouer encore (essayer de ne pas descendre sous 20% d'énergie)
  - Panser s'il reste encore du temps avant 22h
- x A 1 an et 6 mois, commencer les balades **en montagne** :
  - Faire un peu de balade pour atteindre  $\pm 70$  à 75% d'énergie
  - Nourrir (donner tout le fourrage + avoine (unité de fourrage -2). Exemple, si on donne 14 fourrages, donner 12 avoines)
  - Faire un maximum de balade
  - Caresser
  - Abreuver et donner une carotte
  - Panser
  - Vérifier l'alimentation mais c'est généralement correct
- x A 2 ans, commencer l'entraînement de **vitesse**. Suivre le même schéma que pour les balades.
  - Je ne fais pas de leçon pour gagner de l'énergie, c'est valable pour toute la durée de la méthode.

- Vous devriez finir l'entraînement de vitesse vers 2 ans et 8 mois, poursuivre ensuite avec un entraînement dédié à moitié à l'endurance et à moitié au dressage.
- ✕ A partir de 3 ans, faire des compétitions (j'ai tendance à faire le classique car plus de compétitions) :
  - Continuer sur le schéma descendre à 70-75% d'énergie, nourrir, etc.
  - Faire quelques compétitions de cross et de courses de galop
  - Ensuite faire des compétitions faciles (cso et course de trot) ou western pleasure
  - Continuer en parallèle les entraînements
- ✕ Une fois les entraînements de dressage et endurance terminés, faire l'entraînement de galop.
- ✕ Essayer d'obtenir les 20 victoires, ensuite faire des compétitions de courses de galop et cso pour obtenir tous les gains de compétition en endurance-vitesse-galop.
- ✕ Quand les entraînements sont finis, faire les balades, finir celles en montagne puis continuer avec celles en forêts. PS : selon l'avancement des victoires, j'alterne 50% entraînement de galop et 50% balades sur la journée.
- ✕ Amener votre cheval à 10 ans...et voilà !

#### Astuces :

- ✕ Choisissez des compétitions à faible difficulté mais regarder également les concurrents
- ✕ Essayer un maximum de coucher votre cheval à 22h et avec 20% d'énergie mais ce n'est pas une règle absolue, voyez ce qui semble le plus avantageux.
- ✕ Ce n'est pas grave si vous ne pansez pas votre cheval tous les jours.
- ✕ Cette méthode n'est pas une règle absolue, il faut un peu jouer selon la situation (victoires faciles ou pas, etc).
- ✕ Essayer de faire les compétitions durant le matin (fuseau de Paris), il y a généralement moins de chevaux à blupper à ces heures là.