Aurélie Hemblenne
http://aureliehemblenne.be
0473/55.69.93

Les figures de manège (Partie 2)

Il existe de nombreuses figures de manège à réaliser lorsque vous montez. Des plus simples aux plus complexes au niveau du tracé mais pourtant pas si difficiles à exécuter. Dans le premier article concernant les figures de manège classiques, nous avons appris ce que sont les cercles, les voltes, les diagonales et les doublers. Dans ce second article, nous verrons les figures suivantes : la demi-volte, la demi-volte renversée, le contre-changement de main, la serpentine et le huit de chiffre.

* Demi-volte

La demi-volte est un demi-cercle suivi d'une diagonale. Cette figure de manège permet de changer de main. Si cette figure est effectuée au trot, pensez à changer de bipède diagonal. Au galop, il faut changer de pied : soit repasser au trot puis redemander un départ au galop, soit si le cheval connaît cet ordre, effectuer un changement de pied.

Comment faire une demi-volte ?

Piste à main droite, vous marchez large sur la longueur K-H et votre moniteur vous donne l'ordre "demi-volte en E". Continuez à faire la piste jusqu'à arriver à proximité de la lettre E.
Avant d'arriver en E, vous préparez vos aides afin de prévenir votre cheval que vous quitterez la piste en E afin de rejoindre la lettre X via une courbe. Ensuite, rejoignez la piste en K comme si vous faisiez une diagonale.

* Demi-volte renversée

La demi-volte renversée est l'inverse d'une demi-volte. Il s'agit d'une diagonale suivie d'un demi-cercle. Cette figure de manège permet également de changer de main. Pensez donc là encore à changer de bipède diagonal si vous êtes au trot et à changer de pied si vous êtes au galop.

Comment faire une demi-volte renversée ?

Piste à main droite, vous marchez large sur la largeur F-K et votre moniteur vous donne l'ordre "demi-volte renversée en K". Continuez à faire la piste jusqu'à arriver à proximité de la lettre K.
Avant d'arriver en K, vous préparez vos aides afin de prévenir votre cheval que vous quitterez la piste en K afin de rejoindre la lettre X. Vous devez quitter la piste en K comme si vous souhaitiez faire une diagonale. Arrivé en X, effectuez une demi-volte pour rejoindre la lettre E. Enfin, après E, marchez large et prenez la piste à main gauche.

* Contre-changement de main

Un contre-changement de main consiste à faire le début de deux courtes diagonales sans effectuer de changement de main. Il peut s'effectuer à toutes les allures.
Un contre-changement de main s'effectue aux mêmes lettres qu'une diagonale. Il se fait de M vers F, de H vers K ou inversement de K vers H et de F vers M.

Comment faire un contre-changement de main ?

Piste à main gauche, vous marchez large sur la longueur F-M et votre moniteur vous donne l'ordre "contre-changement de main en H". Là encore, continuez sur la piste jusqu'à atteindre la lettre. Quelques foulées avant, préparez vos aides afin de prévenir votre monture du changement de direction.

Aurélie Hemblenne
http://aureliehemblenne.be
0473/55.69.93

Vous devez alors quitter la piste en H comme si vous souhaitiez faire une diagonale. Arrivé en X, vous quittez ce point comme si vous souhaitiez faire une diagonale vers K. Enfin, arrivé en E, marchez large et prenez la piste à main gauche.

* Huit de chiffre

Le huit de chiffre est une figure qui se compose de deux voltes ou de deux cercles à la suite l'un de l'autre. Le but est de tracer un huit, d'où son nom.
Un huit de chiffre peut s'effectuer à toutes les allures. Il peut également s'exécuter soit dans la largeur, soit dans la longueur. Au galop, un changement de pied est nécessaire.

Comment faire un huit de chiffre ?

Piste à main droite, vous marchez large sur la longueur M-F et votre moniteur vous donne l'ordre "huit de chiffre en B". Si vous êtes au trot, pensez à passer au trot assis. Pour cela, effectuer une volte en B. Une fois en X, vous continuez votre volte mais de l'autre côté, c'est-à-dire, pour la volte en E. Vous devez donc continuer votre volte, être piste à main gauche, passez par E puis repasser par X. Une fois en X, vous repartez de l'autre côté de la volte, vous repassez piste à main droite.

* Serpentine

La serpentine est une succession de trois ou quatre boucles. Ces boucles sont en quelque sorte des demi-voltes qui débutent d'un côté du manège et qui se terminent au côté opposé.
La serpentine est une figure plutôt difficile à bien maîtriser. L'idée est que chaque demi-volte ait strictement la même taille. Vous devez faire en sorte que votre cheval effectue quelques foulées sur la piste entre chaque boucle et changer son sens d'incurvation au milieu de la piste quand vous atteignez la ligne imaginaire C-A.
Une serpentine peut débuter en 4 points. Elle se fait de H vers K, de M vers F ou inversement de F vers M et de K vers H.
Une serpentine peut s'effectuer aux trois allures mais est très technique au galop. Pensez à bien modifier l'incurvation de votre cheval à chaque fois que vous effectuez un nouveau demi-cercle, et ce, quelle que soit l'allure dans laquelle vous vous trouvez.

Comment faire une serpentine ?

Piste à main gauche, vous marchez large sur la largeur M-H et votre moniteur vous donne l'ordre "serpentine de 3 boucles en S". Continuez à faire la piste jusqu'à arriver à la lettre S.
Juste avant d'arriver en S, préparez vos aides afin de prévenir votre monture que vous quitterez la piste en S afin de rejoindre la lettre R tout en passant par la ligne imaginaire C-A. Avant de traverser cette ligne, votre cheval doit être incurvé à gauche. Après la ligne imaginaire C-A, votre cheval doit être incurvé à droite. Ceci est valable pour le tracé des boucles suivantes.
Ensuite, rejoignez la piste en R. Faites quelques foulées le long de la piste. Puis, un peu avant la lettre B, quittez la piste pour rejoindre E. Vous venez d'effectuer votre première boucle. En E, faites quelques foulées le long de la piste. Puis, un peu avant V, quittez la piste pour rejoindre P. Vous venez d'effectuer votre deuxième boucle de la serpentine. Enfin, reprenez la piste. En marchant large, vous effectuez votre troisième boucle.

Ces figures nécessitent davantage de technique et de précision pour les réaliser convenablement. Bien évidemment, leur tracé et leur régularité viendront avec le temps et à force de vous exercer. Prenez votre temps pour apprendre à les effectuer correctement. Privilégiez la douceur car n'oubliez pas que chaque action de votre main se répercute dans la bouche de votre cheval.