

Formation

Fondations

La **formation hippique de base**
pour permettre au **parieur débutant**
de **comprendre** les notions capitales
pour **exploiter les statistiques**



Centre de Documentation
des Courses Hippiques

Bienvenue dans cette formation !

Vous allez bâtir - ou remettre à neuf, selon vos connaissances actuelles - les fondations qui vont faire de vous un parieur heureux, l'un de ceux qui gagnent régulièrement aux courses hippiques !

C'est une discussion qu'au CDCH nous avons souvent eu avec des parieurs, certains peu expérimentés, d'autres beaucoup plus : c'est la question du bénéfice retiré à la fin du mois. Certains parieurs sont tout heureux d'annoncer à leur femme : *"chérie, ce mois-ci j'ai gagné 500 €"* ! Sauf qu'il cachent volontairement à leur femme que pour faire 500 € de gains, ils ont dépensé 600 €...

Vous souriez peut-être, mais je vous assure que c'est très fréquent ! Et ceux qui peuvent se vanter d'engranger des dizaines, des centaines, voire des milliers d'euros de bénéfice à la fin du mois sont assez peu nombreux. Alors rassurez-vous tout de suite, c'est tout à fait possible, comme le démontrent les nombreux témoignages spontanés recueillis par le CDCH. Tenez, en voici un reçu tout récemment : c'est Erick qui nous écrit de Chambéry :

"Bonjour, cela fait plus de 10 mois que je suis abonné à TÉLÉPRONO... J'ai réussi à décrocher un gain de 19 900 € à Deauville, avec un Quinté+ à 25%. Merci à vous pour vos précieux conseils et vos excellents résultats..."

Ça, ça fait vraiment plaisir, et ça prouve qu'il est réellement possible de vous enrichir en jouant aux courses. Vous avez fait le bon choix. Mais pour cela vous devez posséder un "socle" de connaissances indispensables ! Autrement dit une culture de base qui concerne à la fois les courses de chevaux et... les paris hippiques.

Rassurez-vous, il est bien question de connaissances basiques. Elles sont faciles à comprendre, facile à visualiser et à maîtriser. En plus s'il y a quelque chose que vous ne comprenez pas immédiatement, vous pouvez regarder la vidéo encore et encore, à votre guise, jusqu'à ce que vous maîtrisiez le sujet...

Dans cette formation très synthétique nous avons volontairement séparé les connaissances requises pour gagner au turf en deux parties :

- la partie *"paris"*,
- et la partie *"courses"*.

Voici donc la première partie : les paris hippiques !

Première chose à savoir, les paris hippiques sont organisés par des "opérateurs de jeu". Le PMU est le plus connu, le plus ancien, et il est le seul à proposer des paris spécifiques comme le Quarté+ et le Quinté+. C'est le seul aussi à disposer d'un réseau de points de vente physiques, ce sont les Points PMU que vous connaissez peut-être, près de chez vous.

Sur Internet c'est autre chose : le PMU a des concurrents qui s'appellent Genybet, Betclik, Unibet, ZEturf, etc. Tous ces opérateurs proposent des paris semblables à ceux du PMU - à l'exception comme je vous le disais du Quarté+ et Quinté+. Tous vous proposeront par exemple du Jeu Simple, du Couplé, du Trio. Vous verrez un peu plus loin en quoi consistent précisément ces paris...

Attention, et c'est très important : pour un même jeu, chaque opérateur propose un gain différent. C'est normal, puisque le gain est obtenu en divisant le montant des gains à distribuer par le nombre de gagnants...

Sur ce point, le PMU est dans une situation particulière : en fait vous devriez le couper en deux, parce qu'il est constitué d'un réseau "physique" de points de vente dans toutes les villes de France, avec ses propres rapports, et d'un réseau en ligne, avec des rapports différents !

Les paris que nous allons détailler maintenant sont ceux du PMU. Ils servent en quelque sorte de référence, et si vous deviez faire des analyses à partir des rapports, vous devriez vous baser sur les rapports "PMU points de vente", qui sont les plus représentatifs...

Voici les paris du PMU, en partant du plus basique vers le plus complexe :

✓ Le **Jeu Simple** : si vous débutez, c'est le pari idéal ! Il consiste à choisir un seul cheval et à miser un minimum de 1,5 €. En fait il existe 3 façons de le jouer :

- vous jouez "gagnant", et votre cheval doit arriver 1^{er} de la course,
- vous jouez "placé", et votre cheval doit finir 1^{er}, 2^e ou 3^e,
- vous jouez à la fois "gagnant" et "placé". On appelle ça jouer "à cheval", c'est le mix des deux formules, avec un prix doublé ($1,5 + 1,5 = 3$ €). Si votre cheval gagne vous empochez le rapport "gagnant" ET le rapport "placé".

Le Jeu Simple est un pari idéal pour débiter, et paradoxalement c'est aussi le pari préféré des turfistes chevronnés. Pourquoi ? Parce que c'est le seul avec lequel vous savez à l'avance combien vous allez toucher si votre cheval gagne, grâce aux "rapports probables" !

- ✓ Le **Couplé** : c'est un autre pari conseillé si vous débutez. Il est facile, et rapporte potentiellement bien plus que le Jeu Simple, pour une même mise de 1,5 €. Son principe : vous jouez deux chevaux, sans indiquer d'ordre, avec 3 possibilités pour les jouer :
 - "gagnant" : vos 2 chevaux doivent arriver 1er-2e ou 2e-1er,
 - "placé" : vos 2 chevaux doivent arriver dans les 3 premiers,
 - ou "gagnant/placé", avec une mise doublée de 3 €. La formule augmente vos chances de gagner puisque vous pouvez toucher 2 rapports :
 - si vos 2 chevaux arrivent dans les 3 premiers, vous touchez juste le rapport "placé",
 - s'ils font 1er-2e, vous touchez le rapport "gagnant" + le rapport "placé".
- ✓ Le **2SUR4** : comme son nom l'indique, le pari consiste à jouer 2 chevaux, et à passer à la caisse s'ils finissent dans les 4 premiers de l'arrivée, sans aucune notion d'ordre. Vos chances sont donc supérieures à celles que vous avez au Couplé, puisque vous prenez en compte les 4 premiers de l'arrivée, contre les 3 premiers au Couplé.

En plus 6 combinaisons différentes donnent droit à un paiement :

- 1er-2e, 1er-3e, 1er-4e,
- 2e-3e, 2e-4e,
- et 3e-4e.

Le revers de la médaille, c'est que le 2SUR4 est le jeu le plus cher du PMU, avec une mise de 3 €.

- ✓ Passons au **Tiercé** : c'est le pari le moins cher du PMU et le plus emblématique puisqu'il a été créé en 1954. Il y a donc des chances que votre père ou votre grand-père y ait déjà joué...

Le Tiercé est le plus abordable des jeux difficiles, ceux qui commencent à rapporter gros. C'est un pari dans lequel l'ordre joue un rôle dans le gain que vous touchez : si vous trouvez l'ordre exact d'arrivée vous toucherez beaucoup plus que si vous trouvez seulement le désordre. La difficulté du Tiercé est compensée par la mise de 1 €, qui est la plus faible de la gamme du PMU.

- ✓ Dans le même genre, vous avez le **Trio** : c'est le cousin du Tiercé. Vous devez trouver les 3 premiers de l'arrivée, mais cette fois sans ordre. Il y a tout de même 2 grosses différences :
 - le Trio se joue dans les courses de plus de 8 partants, mais hors course du Tiercé,
 - sa mise de base est de 1,5 €.

Plusieurs opérateurs proposent une variante, le Trio Ordre, qui consiste à trouver les 3 chevaux de l'arrivée dans le bon ordre. Au PMU il est réservé aux courses qui comptent 4 à 7 partants...

- ✓ Après le Tiercé, place au **Quarté+** : alors là on commence à aborder "*du lourd*" ! Au Quarté+, les rapports ordre dépassent facilement le millier d'euros, pour une mise de base de 1,3 €... C'est du "*gros calibre*", pour lequel vous devez trouver les 4 premiers dans l'ordre ou le désordre.

En fait la difficulté est telle, que le PMU a prévu un "*lot de consolation*" : si vous trouvez seulement les 3 premiers de l'arrivée, vous touchez un "*Bonus*". C'est toujours ça...

- ✓ Le Quarté+ a un cousin un peu spécial : le **Multi**. C'est un pari complexe et "*à géométrie variable*" : vous devez trouver les 4 premiers chevaux de l'arrivée, sans aucune notion d'ordre ou de désordre. Pour ça vous avez le choix de jouer 4, 5, 6 ou 7 chevaux, pour une même mise de 3 €. Gagner en 7 chevaux est évidemment plus facile qu'en 4 chevaux, mais vous gagnerez beaucoup moins. La règle est que moins jouez de chevaux, plus vous gagnez gros :

- si vous jouez 4 chevaux, le gain potentiel est très important,
- si vous jouez 5 chevaux, le gain potentiel est moindre,
- si vous jouez 6 chevaux, le gain potentiel est moyen
- et si vous jouez 7 chevaux, le gain potentiel est faible, puisque le jeu est plus facile...

- ✓ Reste le roi des jeux : le **Quinté+** ! Le roi des jeux parce que c'est le plus difficile, et aussi celui qui paye le plus ! C'est même le seul capable de rivaliser avec les millions du Loto, grâce à une "*Tirelire*" de 500 000 € minimum, que vous touchez si vous trouvez les 5 premiers de l'arrivée dans l'ordre. Au Quinté+, vous devez trouver les 5 premiers de l'arrivée, pour une mise de base de 2 €. S'ils arrivent dans l'ordre indiqué vous empochez le rapport Quinté+ ordre. S'ils arrivent dans le désordre, vous touchez le rapport Quinté+ désordre...

Le PMU sait que l'objectif est difficile à atteindre. Il a donc prévu 2 Bonus comme "*lots de consolation*" :

- si vous trouvez seulement les 4 premiers, vous touchez le Bonus 4,
- et si vous trouvez seulement les 3 premiers, vous touchez le Bonus 3.

Notez enfin que le Quinté+ est organisé dans une seule course par jour : c'est la course dite "*à événement*"...

Voilà pour les paris du PMU, ceux qui vont servir de "*matière*" à toutes sortes de statistiques, et que vous allez par exemple pouvoir triturer dans tous les sens avec "**100% TURF**", pour en extraire le meilleur jus !

Après les paris, il reste un second point très important à traiter : c'est les formules de jeu !

Si vous jouez un Couplé de 2 chevaux, un Tiercé de 3 chevaux ou un Quinté+ de 5 chevaux, vous jouez ce qu'on appelle une formule "*unitaire*", c'est-à-dire la forme la plus basique d'un pari.

Son intérêt, c'est son prix. Son inconvénient, c'est qu'elle vous offre très peu de chances de gagner. Aux courses hippiques et pour tous les paris sauf le Jeu Simple, vous gagnerez toujours plus facilement en jouant beaucoup de chevaux. Et pour cela, vous pouvez recourir à 2 formules...

Première formule pour jouer beaucoup de chevaux : le "*combiné*"

C'est une formule qui consiste à jouer au moins un cheval de plus que le jeu "*unitaire*". Par exemple un Couplé de 3 chevaux, un Tiercé de 4 chevaux, etc. Le "*combiné*" consiste à jouer toutes les combinaisons réalisables avec votre sélection. Je vous donne un exemple : lorsque vous jouez le Couplé combiné 1-2-3-4, vous couvrez l'équivalent de 6 combinaisons :

1-2 1-3 1-4 2-3 2-4 et 3-4.

Avec un combiné, forcément vous augmentez la mise. Le Couplé "*combiné*" de 4 chevaux qui couvre 6 combinaisons coûte donc $6 \times 1,5 \text{ €}$, soit 9 €.

Ensuite, passons à la 2e formule incontournable...

Deuxième formule pour jouer beaucoup de chevaux : le "*champ*"

La formule consiste à choisir une ou plusieurs "*bases*", qui sont généralement des favoris, à une série d'autres chevaux. En fait toutes les combinaisons que vous jouez sont obligatoirement composées à partir de ces "*bases*". Il en résulte une conséquence essentielle : c'est qu'il est impossible de gagner si les "*bases*" sont absentes de l'arrivée !

Voici un exemple simple, pour bien comprendre...

✓ Prenons un Tiercé en "*champ réduit*" de 2 bases + 4 chevaux :

- les bases : 1 et 2

- les chevaux associés : 3-4-5-6

- les combinaisons couvertes : 1-2 / 3 1-2 / 4 1-2 / 5 et 1-2 / 6

Pour gagner, les 2 bases doivent finir dans les 3 premiers, avec l'un des chevaux associés.

Par exemple si l'arrivée est 1-4-2, c'est bon, vous touchez le Tiercé désordre.

Par contre si l'arrivée est 1-3-4 vous perdez, parce qu'il manque la 2e base à l'arrivée...

Deux mots encore au sujet du "*champ*".

D'abord, sachez qu'il en existe 2 variantes :

- le "*champ réduit*", qui consiste à jouer un nombre défini de chevaux associés,
- le "*champ total*", qui consiste par contre à jouer absolument tous les chevaux de la course. Ce qui coûte forcément plus cher !

Ensuite, gardez en mémoire que selon le pari vous pouvez utiliser plus ou moins de "*bases*". Au Couplé et 2SUR4, vous pouvez en jouer une seule. Au Tiercé et Trio vous pouvez en jouer 1 ou 2. Au Quarté+ et au Multi vous pouvez en jouer 1 à 3, et au Quinté+ 1 à 4. L'incidence sur le coût est énorme. Par exemple un Quarté+ d'une seule base + 9 chevaux coûte 655,20 €, alors qu'avec 3 bases + 7 chevaux (donc le même nombre total de chevaux) il coûte seulement 9,10 € !

Pour un jeu donné, plus votre pari est cher, plus vous couvrez de combinaisons et plus vous avez de chances de gagner. Votre objectif doit consister à trouver le bon équilibre entre vos mises et le risque que vous voulez prendre...

Voilà, vous connaissez désormais la palette des paris du PMU et les formules pour les jouer. C'était la première grande partie, rappelez-vous. Passons à présent à la deuxième partie : les courses hippiques...

La deuxième partie : les courses hippiques !

Pour quelqu'un qui les découvre, les courses sont littéralement un monde à part, avec un vocabulaire propre, des règles et des usages qui peuvent dérouter. Vous allez découvrir dans cette 2e partie tous les points que vous devez connaître pour tirer profit à 100% du potentiel des courses hippiques.

Vous allez voir, la découverte va être sympa, et tout va se faire en douceur. Commençons par les hippodromes...

1. Les hippodromes et les Réunions

Même s'il existe - en Italie - des courses de chevaux organisées dans les rues, absolument toutes les courses hippiques françaises se déroulent sur des hippodromes. Un hippodrome c'est quoi ? C'est un immense espace vert avec une ou plusieurs pistes, des tribunes et des écuries. La plupart des grands hippodromes français se trouvent en région parisienne. Pourquoi ? Parce que les grandes écuries s'y trouvent aussi. Ces hippodromes parisiens, ce sont par exemple Longchamp, Chantilly, Auteuil, Vincennes, Saint-Cloud, Enghien, Compiègne...

Il en existe bien évidemment dans d'autres régions : Deauville, Vichy, Cagnes/Mer, etc. Impossible de tous les citer, il y en a plus de 250 en France !

Lorsque des courses sont organisées sur un hippodrome, vous avez toujours 7, 8 ou 9 épreuves successives, avec bien sûr à chaque fois des chevaux différents. Cet ensemble de courses sur un même hippodrome, c'est ce qu'on appelle une "Réunion".

Et chaque jour en France vous avez 3, 4 Réunions un peu partout sur le territoire. La Réunion principale, la Réunion 1, est toujours celle qui accueille la course du Tiercé - Quarté+ - Quinté+, appelée "course à événement". Voyons à présent un autre point essentiel des courses...

2. Les disciplines

Je vous ai parlé des différents hippodromes. En fait ils ont chacun une spécialité. Par exemple à Vincennes vous verrez seulement du trot. A Auteuil vous verrez uniquement de l'obstacle, et à Chantilly vous aurez seulement du plat.

Alors trot, plat, obstacle, c'est quoi ? Et bien c'est ce qu'on appelle les disciplines ! Et toute course appartient forcément à l'une des 3 "disciplines". Passons-les rapidement en revue, vous verrez les différences entre elles sont parfois énormes...

Première discipline : le trot

Visuellement, autant un galopeur est fin et racé, autant un trotteur est robuste et puissant. Sa taille est supérieure à la moyenne des autres races, et il peut encaisser une course de 4 000 m sans broncher !

La particularité du Trot, c'est que c'est une allure "*artificielle*". Quand un cheval veut aller vite, il se met au galop. Si vous voulez qu'il reste au trot, vous devez le lui apprendre ! C'est exactement comme vous : si vous voulez aller vite, vous allez courir. Jamais vous ne ferez de la marche rapide, façon Paris-Colmar à la marche ! Le boulot de l'entraîneur, c'est de bien apprendre son allure au trotteur, parce que si jamais il se met à galoper en course, c'est la disqualification directe !

Pour être complet, il existe 2 sortes de courses de Trot :

- les courses de Trot attelé, les plus nombreuses. Le trotteur tire un attelage léger à deux roues, le "*sulky*", sur lequel s'assied un pilote : le "*driver*".
- les courses de Trot monté, que vous voyez seulement en France. Cette fois le trotteur porte un jockey sur son dos, au lieu de tirer un sulky...

Le "*temple*" du Trot, c'est l'hippodrome de Vincennes...

Deuxième discipline : le plat

C'est la forme la plus basique de la course de chevaux : les concurrents galopent le plus vite possible sur une piste plate, pour rejoindre la ligne d'arrivée avec un jockey sur le dos.

Les chevaux de Plat sont des "*Formule 1*" : physiologiquement ils sont très fins, très racés. Ils font généralement une carrière "*éclair*", qui dure 2 à 4 ans maximum...

Les courses de Plat se déroulent un peu partout en France, mais surtout en région parisienne sur les hippodromes de ParisLongchamp, Saint-Cloud, Chantilly, Compiègne ou Fontainebleau...

Troisième discipline : l'obstacle

Là les courses sont toujours spectaculaires et mouvementées ! Comme en Plat, les chevaux sont au grand galop avec un jockey sur le dos. Sauf qu'en plus on les oblige à sauter une vingtaine d'obstacles sur une distance plus longues qu'en Plat : au minimum 2 800 m, parfois jusqu'à 6 500 m !

Pour encaisser les sauts en portant un jockey qui pèse 61 à 75 kg, le cheval doit être costaud. La différence est assez flagrante, morphologiquement, par rapport à un cheval de plat...

Les courses d'obstacles ont 2 spécificités bien à elles : le risque de chute bien réel, souvent synonyme de perte pour le turfiste, et leur très grande longueur... Elles appartiennent à 3 familles :

- vous avez les courses de haies, les plus nombreuses, où les sauteurs franchissent des haies d'un mètre de haut, toutes identiques,
- ensuite vous avez les steeple-chases, où les chevaux doivent franchir au moins 4 sortes d'obstacles divers, qui sont des murs de pierre, un fossé rempli d'eau, des barrières, etc.
- en enfin vous avez les cross-countries, assez rares. Ici les chevaux sautent des obstacles naturels divers, sur de très longs parcours de l'ordre de 5 km.

Le "*temple*" de la discipline, c'est Auteuil, en région parisienne, mais les Réunions sont nombreuses aussi dans le sud-ouest, à Pau par exemple.

Après les hippodromes et les disciplines, passons au 3e point...

3. Les distances

Les chevaux de courses sont des athlètes, au même titre que les hommes. Et comme tout athlète ils ont leurs préférences, une résistance et une force inégales. Certains sont taillés pour la vitesse pure : ce sont les "*sprinters*". D'autres sont faits pour l'endurance : ce sont les "*stayers*".

C'est vraiment comme en athlétisme, vous trouvez au programme des courses très rapides, sur une distance courte comme 800 ou 1 000 m, d'autres épreuves moins rapides avec une distance plus longue, comme 1 800 m, 2 400 m, jusqu'à 3 000 m, et des épreuves longue distance où en plus de devoir aller très vite, les chevaux doivent sauter des obstacles !

Vous devinez que la distance d'une course est un critère qui peut jouer un rôle très important dans la performance d'un cheval. Et c'est pour cette raison que vous devez tenir compte de ce critère pour affiner votre recherche...

Poursuivons avec...

4. Le sens du parcours

Selon les hippodromes, les chevaux vont courir soit dans le sens des aiguilles d'une montre, soit dans le sens contraire. Ça vous paraît anecdotique, mais en fait c'est un critère qui peut se révéler important, car certains chevaux ont du mal à tourner à droite ou à gauche.

Vous, essayez de retenir ces deux principes :

- un parcours sur lequel les chevaux tournent dans le sens des aiguilles d'une montre est dit "*corde à droite*". La corde, c'est la barrière qui longe la piste du côté intérieur des virages. Longchamp par exemple est un hippodrome "*corde à droite*",
- un parcours sur lequel les chevaux tournent dans le sens contraire des aiguilles d'une montre est dit "*corde à gauche*". C'est le cas par exemple de Vincennes...

Passons à présent au 5e point...

5. Les numéros PMU

Pour des raisons évidentes, les chevaux doivent être numérotés. Le numéro PMU, c'est le numéro attribué au cheval, qu'il porte sur son flanc ou sur son sulky dans le cas d'un trotteur.

Là où c'est un peu compliqué, c'est la façon dont les numéros sont attribués. En fait elle change selon la discipline. Je vous donne des exemples :

- dans une course de plat ou d'obstacle, le n°1 est attribué au cheval qui porte le plus de poids. Autrement dit le meilleur en théorie. A contrario donc, le n°20 est celui qui en porte le moins,
- dans une course de trot, vous avez 2 cas de figure :
 - premier cas de figure : dans une course "*normale*", le n°1 est attribué au cheval... le moins riche ! Eh oui, c'est complètement impossible à deviner ! Le n°20 est donc le cheval le plus riche, autrement dit le meilleur en théorie...
 - deuxième cas de figure : dans une course avec départ "*autostart*", les chevaux les plus riches se voient attribuer les numéros 1 à 9, les moins riches les numéros suivants, 10 à 18. L'autostart est une grosse voiture avec des ailes rabattables, derrière lesquelles les trotteurs se rangent au moment du

départ, en 2 rangs de 9 chevaux. Les meilleurs chevaux sont donc avantagés, puisqu'ils se retrouvent au 1^{er} rang.

Vous voyez : dans un cas le n°1 désigne un bon cheval, dans un autre il indique un cheval "pauvre", avec peu de chances de gagner...

Ce critère de numéro est mine de rien très important pour jauger les chances d'un cheval !

Point suivant maintenant...

6. Les numéros de corde

Voilà un critère de recherche qui concerne uniquement les courses de plat. Pourquoi ? Parce qu'il est intimement lié au mode de départ. Ça vous paraît obscur, mais vous allez comprendre. Vous vous souvenez, tout à l'heure j'ai parlé de la corde, qui est la barrière qui longe la piste côté intérieur des virages.

Il se trouve que le cheval positionné à la corde est celui qui a la distance la plus courte à parcourir. C'est un avantage indéniable, par rapport à celui qui se trouve tout à l'extérieur du peloton, qui doit parcourir plusieurs mètres de plus !

La position à la corde est donc recherchée. Pour éviter les tensions entre jockeys, les organisateurs ont imaginé de numéroter les positions dans les stalles de départ, et d'attribuer ces numéros... par tirage au sort ! De cette façon personne ne râle, c'est le hasard - ou la chance, comme on veut - qui fait qu'un cheval partira à la corde.

Ce sont ces numéros qui désignent la position au départ qui sont appelés "*numéros de corde*". Ces numéros ne sont indiqués nulle part physiquement, mais vous les trouvez clairement sur Internet et dans la presse hippique...

Juste une remarque : la place à la corde est importante, vous devez en tenir compte dans vos jeux. Sauf dans un cas bien précis : les courses en ligne droite ! Comme il n'y a pas de virage, il n'y a pas d'avantage !

Voilà, prenez le temps de digérer toutes ces informations, elles constituent votre culture de base et seront utilisées dans votre quotidien de parieur hippique :

- Vous avez découvert dans un premier temps le "*catalogue*" des paris du PMU, en partant du plus simple - le Jeu Simple - jusqu'au plus difficile, le Quinté+.
- Vous avez vu aussi que votre intérêt est d'augmenter vos chances de gagner en

augmentant le nombre de chevaux joués. Et pour cela vous disposez de 2 formules fantastiques, le *"combiné"* et le *"champ réduit"*.

- Ensuite vous avez appris à identifier les hippodromes et les 3 différentes disciplines : trot, plat et obstacle.
- Et puis finalement vous avez découvert ou redécouvert l'importance de critères hippiques comme la distance de la course, le sens du parcours, les numéros PMU et les numéros de corde.

Pour toute question relative à cette formation et à toutes celles que propose le CDCH, appelez le 03 89 21 70 21...