

PROCÉDURE D'ÉVALUATION DE LA CAUDOPHAGIE Bien-être animal

Version 01/01/2022

vzw **Belpork** asbl
Simon Bolivarlaan 17, bus 412 – Boulevard Simon Bolivar 17, boîte 412
1000 Brussel – 1000 Bruxelles
Tél. : 02/552.81.44
E-mail : info@belpork.be
Site internet : www.belpork.be
BTW BE 0470.805.831 TVA

MÉTHODE D'ÉVALUATION

1. Sélection des loges

- Sélectionnez au hasard **au moins 2 loges de témoins** dans la salle des témoins. Une sélection aléatoire des loges est importante pour se faire une idée représentative de l'ensemble de l'exploitation. Opérez la sélection de préférence avant de pénétrer dans les porcheries (p. ex. en vous basant sur un plan de l'exploitation).
- N'intégrez pas de loges destinées à des animaux malades dans le choix de ces loges.

2. Nombre d'animaux à évaluer

- Pour les loges contenant :
 - < 20 témoins, évaluez tous les témoins ;
 - 20 à 60 témoins, évaluez 20 témoins ;
 - > 60 témoins, évaluez 1/3 du nombre (jusqu'à max. 50 témoins).
- Évaluez des témoins individuels répartis au hasard dans chacune des loges sélectionnées.

FICHE DE SCORE

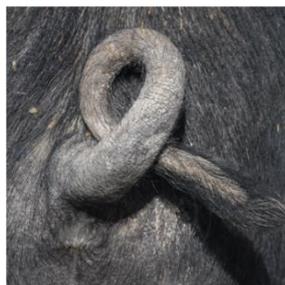
1. Observation

Observez l'animal par l'arrière. Examinez soigneusement si la queue est enflée ou plus courte que la normale et si des croûtes et des lésions sont présentes.

En cas de doute entre deux scores : choisissez le score le plus bas.

2. Score

0 Néant-Minimum = La queue est intacte ou présente des lésions circulaires <0,5 cm de diamètre ou des lésions linéaires <1 cm de long ;



1 Modéré = La queue présente une lésion circulaire $\geq 0,5$ cm de diamètre ou une griffe linéaire d'1 cm (incluant les petites égratignures et écorchures, un gonflement, du sang frais ou des croûtes visibles sur chaque partie de la queue) ;



2 Sévère = la queue est plus sévèrement mordue – une partie au moins de la queue manque, la queue est gonflée ou pend anormalement, une croûte recouvre tout le bout.



Si la saleté est trop importante pour l'évaluation, notez-le

3. Formulaire

	Loge 1	Loge 2	Loge 3	Loge 4	Loge 5	Total
0						X
1						
2						
Trop sale pour un score						Y
Somme						Z

4. Calcul

Nombre d'animaux ayant un score 0 (X) / (nombre total d'animaux évalués (Z) – animaux trop sales (Y)) = ...