

MANUEL DES DIRECTIVES POUR LES JUGES D'AGILITÉ

En vigueur le 1^{er} janvier 2023



CANADIAN KENNEL CLUB®

CLUB CANIN CANADIEN^{MD}



LE CLUB CANIN CANADIEN

CODE DE DÉONTOLOGIE

Les juges et les candidats doivent observer les *Règlements administratifs* du Club Canin Canadien, les règlements et les politiques établies par son Conseil d'administration ainsi que les règlements et les politiques se rapportant aux événements qu'ils sont appelés à juger.

- Les juges et candidats doivent être reconnus pour leur honnêteté, intégrité, impartialité et leur connaissance du sport et des races qu'ils jugent ou demandent de juger.
- Les juges sont hautement respectés parmi les cynophiles. En acceptant des mandats, tant au pays qu'à l'étranger, les juges agissent comme ambassadeurs du Club Canin Canadien, des juges du Club et des cynophiles. Leur comportement doit être à l'image du prestige dont ils jouissent et leurs actions, irréprochables.
- Les juges doivent reconnaître que la formation fait partie intégrante de leur tâche et par conséquent, suivre un programme de formation continue autodirigé.
- Les juges doivent se tenir au courant des politiques, normes et règlements relatifs aux événements et races qu'ils jugent.
- Les juges doivent demeurer impartiaux dans l'évaluation de chaque chien qu'ils jugent et attribuer à chaque animal le classement approprié selon les normes de l'événement et la concurrence dans la classe, sans égard au dossier du chien, à la publicité, aux liens d'amitié ou à toute autre considération.
- Les juges doivent traiter tous les exposants de façon courtoise, respectueuse et impartiale.
- Les juges doivent être conscients que leur comportement doit en tout temps refléter leur position au sein du monde cynophile.

BUT

Juger est une partie très importante du programme d'agilité du Club Canin Canadien. Le présent manuel a été élaboré à l'intention des juges. Son but est d'offrir des directives et de servir comme manuel d'apprentissage à l'intention des juges. La normalisation des comportements, des attentes et des procédures assurera que le juge, le participant, les spectateurs et les clubs organisateurs bénéficieront d'un même niveau de cohérence, d'impartialité, de familiarité et de confort.

Les juges qui détiennent l'autorisation de juger représentent le Club Canin Canadien, qu'ils soient en fonction à un concours ou à tout autre événement sanctionné ou qu'il soit engagé dans quelconque activité canine (y compris mais non limitée à sa participation). Les juges doivent donc être conscients de leurs responsabilités envers le sport, le participant, le club organisateur et les spectateurs.

TABLE OF CONTENTS

1	INTERPRÉTATIONS	
1.1	Définitions	1
2	RÈGLEMENTS DES CONCOURS D'AGILITÉ	
2.1	Disqualification ou excuse d'un chien (RA 2.10)	2
2.2	Contrat entre le juge et le club (RA 3.1)	4
2.3	Responsabilités des juges (RA 3.4).....	5
2.4	Approbation du parcours (RA 3.5)	6
2.5	Ordre des obstacles (RA 9.1).....	6
2.6	Excuse (RA 10.7.2)	6
3	DIRECTIVES SUR LE JUGEMENT	
3.1	Généralités	7
3.2	Conduite	7
3.3	Mandats	9
3.4	Prix	9
3.5	Préparation en vue du mandat – jour du concours	9
3.6	Jugement – le jour du concours.....	17
3.7	Responsabilités après le concours.....	39
4	DIRECTIVES POUR LA CONCEPTION DE PARCOURS	
4.1	Processus de soumission et d'approbation de parcours	41
4.2	Conception de parcours – la technique	42
4.3	Concevoir un parcours tenant compte de la position du juge.....	50
4.4	Sécurité du parcours.....	51
4.5	Placement des obstacles et préoccupations en matière d'exécution.....	56
4.6	Définitions des défis	58
4.7	Points et distance.....	68
4.8	Sauts et tunnels	77
4.9	Classe de Défi international (ICC).....	78
5	DIRECTIVES POUR LES PRÉPOSÉS	
5.1	Préposé en chef au montage de parcours	79
5.2	Préposés au pointage	80
5.3	Scribe.....	80
5.4	Chronométrateur.....	81
5.5	Préposé à l'entrée de l'enceinte	82
5.6	Préposé d'enceinte.....	83
5.7	Préposé aux laisses.....	84
5.8	Messenger	84

6	ANNEXE A AGILITÉ STANDARD	85
7	ANNEXE B SAUTEUR AVEC SLALOM	91
8	ANNEXE C POINTS ET DISTANCE	97
9	ANNEXE D FEUILLE DE TRAVAIL - STEEPLECHASE	103
10	ANNEXE E FEUILLE DE TRAVAIL - SAUTS ET TUNNELS	104
11	ANNEXE F FEUILLE DE TRAVAIL - CLASSE DE DÉFI INTERNATIONAL (ICC)	106
12	ANNEXE G RÉSUMÉ DES EXIGENCES - CONCEPTION DE PARCOURS	109

1 INTERPRÉTATIONS

1.1 Définitions

« **boitement** » désigne toute condition qui affecte la locomotion d'un chien (p. ex., un chien dont l'un des membres est atrophié ou amputé est considéré comme ayant une locomotion anormale).

« **CCC** » désigne le Club Canin Canadien.

« **chien** » désigne un chien de l'un ou l'autre sexe.

« **Club** » désigne le Club Canin Canadien.

« **club** » désigne une association ou un club reconnu officiellement par le Club Canin Canadien.

« **conducteur** » désigne la personne qui conduit le chien lors du concours d'agilité.

« **Conseil** » désigne le Conseil d'administration du Club Canin Canadien.

« **défendeur** » désigne une personne, association, société ou organisation contre laquelle une accusation a été portée ou une plainte, déposée relativement à une infraction aux présents règlements ainsi qu'aux règlements, procédures et politiques du Club Canin Canadien.

« **destitution** » signifie priver une personne du droit de participer à une compétition ou à d'autres activités dirigées, sanctionnées, parrainées ou autorisées par le Club Canin Canadien, si tenues sous ses auspices ou en vertu ou des règles et des règlements.

« **entraîneur** » : voir « instructeur »

« **exposant** » désigne le propriétaire ou le conducteur qui inscrit un chien au concours d'agilité.

« **expulsion** » signifie révoquer l'adhésion au Club Canin Canadien et priver de toutes les prérogatives du Club.

« **famille immédiate** » désigne le conjoint, la conjointe, le père, la mère, le fils, la fille, le frère, la sœur, les grands-parents et toute autre personne liée de près.

« **instructeur** » désigne toute personne qui de façon régulière entraîne ou participe à l'entraînement des chiens d'agilité ou qui régulièrement entraîne des chiens n'appartenant pas à des membres de sa famille immédiate.

« **plaignant** » désigne toute personne qui porte une accusation ou dépose une plainte contre une autre personne, association, société ou organisation relativement à une infraction aux présentes règles ainsi qu'aux règlements, procédures et politiques du Club Canin Canadien.

« **privation des prérogatives** » signifie priver un non-membre de toutes les prérogatives accordées aux non-membres du Club Canin Canadien, y compris l'accès aux services du siège social.

« **propriétaire** » désigne le propriétaire dont le nom figure sur le certificat d'enregistrement du chien.

« **R.A.** » signifie les Règlements des concours d'agilité.

« **race** » désigne une race qui est acceptée dans un livre des origines reconnu par le CCC, ou par une association autre que le CCC qui est constituée en vertu de la *Loi sur la généalogie des animaux*.

« **race listée** » désigne une race qui figure sur la liste des races diverses et qui est admissible à participer aux événements du CCC conformément aux règlements des événements concernés.

« **race reconnue** » désigne une race que le Club Canin Canadien est autorisé à enregistrer en vertu de la *Loi sur la généalogie des animaux*.

« **siège social** » désigne le bureau où les affaires du Club Canin Canadien sont traitées et exécutées de façon régulière et continue.

« **suspension** » signifie priver un membre de toutes les prérogatives du Club Canin Canadien, pendant la période fixée.

Dans les règlements qui suivent le masculin inclut le féminin, et le singulier, le pluriel.

2 RÈGLEMENTS DES CONCOURS D'AGILITÉ

Les articles suivants sont tirés des *Règlements des concours d'agilité* du Club Canin Canadien. Il s'agit des règlements particulièrement pertinents pour les juges d'agilité. Pour faciliter la consultation et la vérification de concordance, les articles sont numérotés de la même façon que dans le livre des *Règlements des concours d'agilité*.

En cas d'incohérence entre le *Manuel des directives pour les juges d'agilité* et les *Règlements des concours d'agilité*, les *Règlements des concours d'agilité* prévaudront.

2.1 Disqualification ou excuse d'un chien (RA 2.10)

- 2.1.1 À sa discrétion, un juge a le droit de disqualifier ou d'excuser un chien qui est menaçant, ou qui mord ou tente de mordre le juge ou une autre personne ou un autre chien dans l'enceinte. Lorsqu'un chien est excusé deux fois pour ce motif, il acquiert le statut de chien disqualifié.

-
- 2.1.2 À sa discrétion, un juge a le droit de disqualifier de façon permanente un chien qui mord ou qui tente de mordre le juge ou une autre personne dans l'enceinte. Le statut des chiens disqualifiés en vertu de cette disposition ne pourra pas être rétabli. La décision de disqualifier de façon permanente un chien doit être clairement indiquée sur le formulaire de disqualification du juge.
- 2.1.3 **Excuses**
- (a) Un juge peut excuser un chien si le chien est agressif envers un autre chien ou une personne dans l'enceinte; s'il quitte l'enceinte et a un comportement menaçant envers un autre chien ou une personne hors de l'enceinte. Lorsqu'un chien est excusé deux fois pour ce motif, il est disqualifié;
- 2.1.4 **Disqualification lors de la prise de mesure**
- (a) Un juge doit disqualifier un chien qui mord ou tente de mordre un juge ou une autre personne pendant qu'il est mesuré.
- 2.1.5 Lorsqu'un juge a disqualifié ou excusé un chien, le fait et la raison pour laquelle il a disqualifié ou excusé ledit chien doivent être inscrits dans le livre des juges et le propriétaire ou le conducteur doit en être informé avant de quitter l'enceinte. Un chien disqualifié ne peut recevoir aucun ruban ou récompense. Le CCC peut décider d'annuler tout autre prix antérieur et de demander la restitution de tous les rubans et autres récompenses.
- 2.1.6 Lorsqu'un chien a été disqualifié pour quelque raison que ce soit à un concours d'agilité, il ne peut pas être inscrit ou présenté à un autre concours tant qu'il n'aura pas été rétabli dans son statut antérieur par le CCC. Tous les prix gagnés par un chien présenté en violation de cet article sont annulés par le CCC. De plus, le propriétaire du chien pourrait être assujéti à une mesure disciplinaire. Le statut d'un chien disqualifié en vertu de l'article 2.10.2 ne peut pas être rétabli.
- 2.1.7 Un chien disqualifié en vertu de l'article 14.1.2 (a) sera automatiquement jugé inadmissible à tout autre événement du CCC dans toute autre discipline jusqu'à ce que son statut antérieur soit officiellement rétabli, si le statut du chien peut être rétabli.
- 2.1.8 **Rétablissement du statut antérieur d'un chien**
- (a) Le propriétaire d'un chien disqualifié à une exposition tenue en vertu des présents règlements a le droit, dans les 30 jours qui suivent la date de la disqualification, de demander au CCC, par écrit, le rétablissement du statut antérieur du chien, à moins que le statut du chien, en vertu de l'article 2.10.2, ne puisse être rétabli. Cette demande de rétablissement de statut antérieur doit être accompagnée d'une caution dont le montant est fixé par le Conseil d'administration.
- 2.1.9 Le propriétaire d'un chien disqualifié doit attendre au moins 30 jours de la date de disqualification pour demander le rétablissement du chien. Pour ce faire, il doit envoyer au CCC une lettre demandant le rétablissement, accompagnée des droits exigés.
-

2.2 Contrat entre le juge et le club (RA 3.1)

- 2.2.1 Lorsqu'un club approche un juge, verbalement ou par lettre, en ce qui concerne un événement en particulier qu'il souhaite organiser, cette première invitation doit être confirmée par écrit par le club dans les 15 jours qui suivent, faute de quoi, le mandat donné au juge sera considéré comme nul et non avenue et, par conséquent, celui-ci sera libre d'accepter d'autres engagements. Dans ce cas, un juge qui accepte un autre engagement doit en informer le club organisateur dans les 15 jours et avant que le juge accepte un autre mandat pour cette date.
- 2.2.2 Un juge doit confirmer par écrit son acceptation du mandat qui lui est confié par un club, et ce, dans les 15 jours qui suivent la confirmation écrite par le club que ses services sont requis. Si le club ne reçoit pas la confirmation du juge dans ce délai, le mandat est considéré comme nul et non avenue et le club est libre de demander les services d'un autre juge. Une lettre à cet effet doit être envoyée au juge par envoi recommandé.
- 2.2.3 Le CCC considère comme contrat légal et autorisé une lettre signée par le club pour l'engagement d'un juge à des événements futurs. Toute tentative de la part du club de rompre le contrat sans une raison juste et valable pourrait entraîner l'annulation d'événements futurs jusqu'à ce que le conflit soit réglé. Le CCC ne s'interpose pas dans les conflits se rapportant aux frais ou aux paiements.
- 2.2.4 Les clubs doivent aviser les juges des particularités de leur mandat. Il faut inclure les renseignements suivants :
- (a) si des systèmes de chronométrage électronique seront utilisés;
 - (b) les dimensions des enceintes, y compris les obstructions et/ou poteaux et toute section mise de côté pour d'autres usages;
 - (c) si le concours est à l'intérieur ou à l'extérieur et le genre de barrières entourant l'enceinte;
 - (d) les classes offertes à chaque concours, y compris les numéros d'événement;
 - (e) le genre de surface de l'enceinte;
 - (f) s'il y aura une ou plusieurs enceintes;
 - (g) l'ordre des classes dans chaque enceinte;
 - (h) la liste complète de l'équipement avec les dimensions (la longueur des barres, la largeur des ailes, la surface des obstacles à zones de contact, le genre de pneu) et toute autre information qui aidera à la conception des parcours;
 - (i) si le juge doit concevoir des parcours conjointement avec un autre juge, les coordonnées de l'autre juge;
 - (j) toute autre information nécessaire pour que le juge puisse dessiner adéquatement ses parcours;
 - (k) des détails sur le remboursement et le paiement des dépenses liées au mandat;
 - (l) les renseignements relatifs au déplacement, à l'hébergement et à la fréquentation de ses concours.

2.3 Responsabilités des juges (RA 3.4)

- 2.3.1 Le juge a la responsabilité d'assurer que les concours d'agilité comportent un niveau de difficulté adéquat et qu'ils soient jugés conformément aux présents règlements.
- 2.3.2 Les juges peuvent envoyer de manière électronique les parcours complets d'un concours au directeur du concours jusqu'à deux jours avant le début du concours. Ces parcours ne peuvent pas être partagés avec quiconque sauf un juge substitut, le cas échéant. Des parcours sans numéros ou des parcours montrant l'emplacement des obstacles peuvent uniquement être fournis aux clubs organisateurs dans les 48 heures précédant le concours.
- 2.3.3 Le tracé du parcours de chaque classe doit être affiché dans un endroit facile d'accès au moins une demi-heure avant le début de la classe.
- 2.3.4 Le juge a la responsabilité d'inspecter le lieu du parcours et de vérifier l'équipement avant le début de chaque parcours afin de s'assurer que le trajet et l'enceinte soient sécuritaires.
- 2.3.5 Un juge ne peut inscrire un chien ni participer à un concours où il agit à titre officiel.
- 2.3.6 Lorsque deux concours ont lieu simultanément, les juges ne peuvent concourir à l'un ou l'autre de ces événements.
- 2.3.7 Un juge doit signaler clairement les fautes qui se produisent pendant tout le parcours, même après que le chien ait obtenu un pointage de non-qualification. Les signaux indiquant les fautes seront les suivants (voir l'annexe B du livre des règlements pour l'illustration des signaux et la notation du scribe) :
- «F» non-exécution d'un obstacle - deux bras levés, mains ouvertes
 - «W» erreur de parcours - un bras levé, main ouverte
 - «R» refus - un bras levé, poing fermé
 - «T» faute à la table - mains formant un T (comme un arrêt de jeu)
- Pour le Steeplechase et la classe Sauts et tunnels, les signaux de la main seront uniques à ces épreuves. Seulement deux signaux seront utilisés :
- «5» Faute de 5 points pour barre tombée (les deux classes) ou zone de contact ratée (Steeplechase) : un bras levé, la main ouverte.
 - «F» pour erreur de parcours en Steeplechase ou une non-exécution en Sauts et tunnels : deux bras levés, les mains ouvertes.
- 2.3.8 À la fin de son mandat, le juge doit s'assurer que le catalogue marqué est correctement signé et que tous les changements portent ses initiales.
- 2.3.9 Le juge doit expliquer au scribe qu'il lui incombe d'inscrire les fautes signalées en écrivant les lettres figurant à l'alinéa 3.4.7 sur la feuille du scribe de chaque chien.
- 2.3.10 Le juge doit vérifier les feuilles de scribe des chiens qualifiés pour s'assurer que le catalogue est marqué correctement.

2.3.11 À la fin du concours, toutes les feuilles de scribe restent en possession du secrétaire du concours qui les conservera dans ses dossiers pendant un an au minimum.

2.4 Approbation du parcours (RA 3.5)

2.4.1 Le juge doit soumettre pour approbation sa proposition de parcours au Club Canin Cnadien au moins 60 jours avant la date du concours.

2.5 Ordre des obstacles (RA 9.1)

2.5.1 Conduite et normes d'exécution des obstacles

- (a) Aucune nourriture et aucun jouet ne sont permis dans l'enceinte. De plus, il est interdit aux conducteurs de se servir d'un sifflet ou de tout autre aide ou dispositif d'entraînement dans l'enceinte et à 10 pi (3,05 m) de celle-ci. Les jouets bruyants ou qui couinent sont interdits à moins de 15 pi de l'enceinte. Cependant, le conducteur peut parler à son chien, l'encourager et le stimuler verbalement pendant l'exécution du parcours.
- (b) Aucune restriction ne s'applique au nombre de commandements utilisés. Un conducteur peut diriger son chien à l'aide de commandements verbaux, de signes de la main ou de mouvements de son corps utilisés séparément ou conjointement.
- (c) Il est interdit au conducteur de toucher son chien et les obstacles; de plus, le conducteur ne doit pas passer par-dessus ou sous un obstacle.
- (d) Le conducteur peut diriger le chien de n'importe quelle position et à n'importe quelle distance dans toutes les épreuves; toutefois, la disposition du parcours (p. ex. : le long d'un côté de l'enceinte, d'un mur, d'une barrière) peut restreindre les options du conducteur dans les classes intermédiaire et par excellence.

2.6 Excuses (RA 10.7.2)

2.6.1 Le juge peut excuser des conducteurs en tout temps pour des actes inconvenants comme l'usage de nourriture, de jouets, d'un sifflet ou de tout dispositif d'entraînement, de corrections ou de commandements sévères, d'une conduite excessive, etc.

3 DIRECTIVES SUR LE JUGEMENT

Les sections suivantes contiennent des directives visant à aider le juge à remplir son mandat avec succès. Tout en tenant compte de l'individualité de chaque juge, la normalisation du comportement, des attentes et des procédures assurera un certain niveau d'uniformité, d'équité, de familiarité

et de confort au juge, aux compétiteurs, aux spectateurs et aux clubs organisant des concours.

Toute infraction à ces directives peut être signalée au siège social du Club Canin Canadien. Des infractions fréquentes et graves à ces directives doivent être signalées au comité de surveillance des événements pour que des mesures appropriées soient prises.

3.1 Généralités

3.1.1 Un juge doit être physiquement et mentalement capable de remplir les fonctions nécessaires pour juger les chiens conformément aux règlements du CCC. Un juge doit donc avoir :

- la capacité de travailler à un rythme suffisant pour être en mesure de respecter l'horaire du club organisateur du concours et la politique du CCC;
- l'endurance nécessaire pour juger quelles que soient les conditions météorologiques s'il accepte un mandat se déroulant à l'extérieur;
- l'acuité visuelle nécessaire, pouvant être corrigée par des lunettes ou des lentilles cornéennes, pour pouvoir juger les chiens à une distance appropriée;
- la capacité de remplir toute la documentation exigée; et
- la capacité de s'assurer que le parcours est monté conformément au tracé approuvé.

3.1.2 Il est entendu qu'un juge doit connaître les règlements d'agilité (R.A.) en vigueur de même que tous les autres règlements, politiques et procédures pertinents du CCC, l'accent étant mis sur les règlements d'agilité.

3.1.3 S'il y a deux concours consécutifs le même jour et qu'ils sont jugés par deux juges, un juge peut participer au concours jugé par l'autre juge. Si les concours se déroulent simultanément, un juge ne peut pas participer à l'autre concours.

3.1.4 Il est acceptable qu'un juge inscrive son ou ses chiens à des concours qu'il ne juge pas.

3.1.5 Un conducteur peut inscrire un chien dans des classes jugées par un juge qui réside dans le même foyer ou qui est membre de sa famille ou membre du même club d'agilité. Les élèves peuvent s'inscrire sous un juge qui est leur instructeur.

3.1.6 Le Conseil peut modifier ces directives.

3.2 Conduite

3.2.1 Puisque la plupart des juges font leur début dans ce sport en tant que compétiteur et entraîneur, il est naturel qu'ils désirent poursuivre ces activités après avoir obtenu leur permis de juge. Par conséquent, bien que le CCC reconnaisse que participer aux concours et juger ne sont

pas des activités incompatibles, il désire rappeler aux juges qu'ils doivent non seulement faire ce qui est approprié mais qu'ils doivent aussi être vus comme faisant ce qui est approprié. Il faut donc éviter tout acte ou comportement, en tant qu'officiel, compétiteur ou spectateur, donnant l'impression que la conduite d'un juge est compromise.

- 3.2.2 La conduite générale d'un juge à un concours, dans l'enceinte et à l'extérieur de celle-ci, doit être irréprochable. Les juges doivent s'efforcer d'avoir une attitude convenable. Ces directives ne peuvent pas traiter de toutes les questions d'inconduite et d'inconvenance. Nous incitons les juges à faire preuve de bon sens et à consulter les règlements d'agilité et le code de déontologie lorsqu'ils sont incertains.
- 3.2.3 Il est interdit aux juges d'accepter des paiements ou des cadeaux pour des classements et/ou des pointages de qualification passés ou futurs.
- 3.2.4 Il est interdit aux juges de promouvoir de la marchandise, de l'équipement ou des services le jour où ils jugent sur les lieux du concours.
- 3.2.5 Nous encourageons les juges à faire preuve de prudence lorsqu'ils communiquent avec des compétiteurs par Internet ou courriel. Un juge peut faire la lumière sur un règlement, toutefois, il est fortement déconseillé de commenter sur des concours passés, d'autres juges, des compétiteurs, etc.
- 3.2.6 Nous encourageons les juges à participer aux réceptions offertes par les clubs organisateurs auxquelles ils sont invités lorsque cela est possible.
- 3.2.7 Il n'est pas approprié pour un compétiteur qui est aussi un juge, sans égard à son expérience, de contester ou de trouver à redire aux décisions du juge en fonction, y compris « juger en double » de l'extérieur de l'enceinte. Les juges ne doivent pas devoir faire des ajustements supplémentaires aux parcours, ni faire l'objet d'un « jugement en double » ou d'interférence de la part des préposés d'enceinte, des compétiteurs ou d'un autre juge. Le juge en fonction est responsable de la manière dont le parcours est monté, de la gestion de l'enceinte et de l'évaluation de la performance des chiens. Un juge d'expérience peut faire des suggestions utiles au juge en fonction si elles sont pertinentes et discrètes.
- 3.2.8 Tous les juges doivent porter une tenue vestimentaire convenable. Les vêtements doivent être appropriés à la tâche et aux conditions météorologiques. Les T-shirts et les jeans ne sont pas une tenue acceptable pour les deux sexes. Des vêtements confortables, d'apparence professionnelle, permettront au juge de se concentrer sur sa tâche. Lorsqu'il fait extrêmement chaud, les juges peuvent porter des vêtements adaptés. La politique s'applique aux hommes et aux femmes. Cependant, des shorts courts, des pantalons coupés courts et des shorts en spandex ne sont jamais appropriés.
- 3.2.9 Il est permis de fumer entre les épreuves seulement, à condition de ne pas retarder le déroulement du concours. Les juges, les compétiteurs et les préposés ne doivent pas fumer dans l'enceinte. Les juges doivent respecter les règlements antitabac d'une installation ou du terrain d'un concours.

-
- 3.2.10 Dans l'enceinte, les juges et les préposés ne doivent pas consommer autre chose que de l'eau.

3.3 Mandats

3.3.1 Engagement

En acceptant un mandat, un juge s'est engagé envers le club organisateur pour la journée entière et il ne doit pas s'attendre à ce que le club fasse des aménagements pour des plans de déplacement comportant une arrivée tardive ou un départ hâtif.

3.3.2 Dépenses

Tous les frais et dépenses du juge doivent être approuvés d'avance et compris dans le contrat fourni par le club. Il faut tenir compte des détails, y compris les suivants, sans s'y limiter :

- transport et hébergement ;
- restrictions alimentaires;
- repas;
- stationnement;
- copies des parcours;
- remboursement des menues dépenses.

3.4 Prix

- 3.4.1 À l'occasion, des clubs peuvent offrir des prix spéciaux. La détermination des critères de tels prix est à la seule discrétion du club ou du comité organisateur. Un juge ne doit pas s'immiscer dans la détermination des critères pour un prix spécial quelconque.
- 3.4.2 Un juge ne doit en aucun temps juger des parcours éliminatoires pour des prix spéciaux.

3.5 Préparation en vue du mandat – jour du concours

3.5.1 Arrivée sur les lieux du concours

- 3.5.2 Le juge doit arriver sur les lieux au minimum une heure avant le début prévu du jugement de la première épreuve, préférablement plus tôt (le paragraphe 3.7.1 des R.A. indique que le juge doit se présenter au secrétaire du concours au minimum 30 minutes avant le début prévu du mandat, il s'agit d'un minimum). Arriver plus tôt est surtout important lorsqu'il s'agit d'un nouveau club, lorsqu'il y a beaucoup d'inscriptions ou lorsque le juge n'est pas familier avec le site du club ou du concours. Le juge doit se présenter au secrétaire et au président du concours. Le juge doit procéder comme suit avant le début du concours :

-
- (a) Le juge doit vérifier la présence d'obstructions et l'emplacement de l'entrée et de la sortie de l'enceinte pour s'assurer que les épreuves se dérouleront efficacement. Il doit aussi examiner la surface de l'enceinte et signaler les endroits qui doivent être réparés, le cas échéant. Tout problème avec la surface ou les conditions de l'enceinte doit immédiatement être signalé au secrétaire ou au président du concours ou au préposé en chef responsable du montage des parcours pour qu'il soit résolu. S'il n'est pas possible de rectifier les problèmes, le juge doit l'inscrire dans le catalogue marqué du CCC. Le juge doit ensuite juger l'épreuve dans ces conditions insatisfaisantes. Dans des cas extrêmes, lorsque ces conditions insatisfaisantes sont, de l'avis du juge, tellement graves qu'elles peuvent se répercuter sur la performance ou la sécurité du chien, le juge doit expliquer les conditions insatisfaisantes en question. Il revient au conducteur de décider s'il doit participer au concours dans de telles conditions.
- (b) Le juge doit fournir des copies des parcours à monter aux préposés responsables du montage des parcours.
- (c) Le juge fournira des copies des parcours au secrétaire ou au préposé au pointage pour que tous les parcours qu'il jugera pendant la journée soient affichés. Il faut afficher, bien en vue, au minimum une copie de chaque parcours. Les copies de parcours doivent être affichées dans un endroit accessible au public, à l'intérieur du site du concours, au moins 30 minutes avant le début prévu du jugement.

3.5.3 Équipement

- (a) Inspection de l'équipement

Le juge doit inspecter l'équipement pour s'assurer qu'il est conforme aux normes contenues dans le R.A. et vérifier qu'il est sûr et en bon état. L'équipement qu'il faut inspecter comprend ce qui suit :

- **Obstacles à zones de contact** : largeur et hauteur, longueur des zones de contact, robustesse, la surface n'est pas trop glissante ni abrasive.
- **Balançoire** : elle pivote correctement et revient en position (descend en 2 à 3 secondes lorsqu'un poids de 3 lb est déposé à 24 po (61 cm) du bout relevé de la planche).
- **Sauts** : barres pouvant être facilement déplacées, hauteur, largeur des sauts en largeur
- **Pneu** : ouverture suffisante, cadre robuste qui ne basculera pas. Le pneu doit se séparer lorsqu'une force horizontale de 16 à 20 livres est appliquée (une force de 18 livres est préférée). Ce réglage peut être vérifié en utilisant une balance calibrée (en pieds-livres) fixée à point de montage sur le côté du pneu. L'autre côté étant solidement fixé au cadre, on tire sur le côté opposé à l'aide de la balance jusqu'à ce que les sections se séparent. Vous pouvez trouver une vidéo sur la manière de vérifier le pneu sur ce site : <https://youtube.be/11dsZ0q-U5g>
- **Tunnels rigides** : ouverture suffisante, dispositifs d'ancrage adéquats et sûrs. Pour les tunnels de 15 pi, il doit y avoir un minimum de quatre (4) paires de sacs. Pour les tunnels de 20 pi, il doit y avoir un minimum de cinq (5) paires de sacs.

- **Table** : robuste et solide à sa hauteur la plus haute, la surface n'est pas trop glissante ni abrasive.
- **Slalom** : satisfait aux dimensions et normes de construction contenues dans les R.A.
- **Palanques** : le nombre de palanques nécessaires pour chaque hauteur est disponible.
- **Mur** : le nombre de sections nécessaires pour chaque hauteur de saut est disponible.
- **Saut en longueur** : le nombre de planches nécessaires pour chaque hauteur de saut et des piquets de coin autoportants sont disponibles.

(b) Équipement défectueux

À l'occasion, un juge peut se retrouver avec un équipement inadéquat. Il est important de réparer, modifier ou trouver une solution qui est sûre et respecte raisonnablement les normes de construction des obstacles contenues dans les R.A. de manière que le concours puisse se dérouler. Si l'équipement reste dangereux, il ne doit pas être utilisé. Il faut prendre toutes les mesures nécessaires pour modifier l'équipement pour qu'il soit raisonnablement conforme. Le CCC se réserve le droit de révoquer des pointages et de prendre des mesures disciplinaires envers le club si l'équipement obligatoire ne peut pas être utilisé. Souvent, un compétiteur ou un fournisseur possède de l'équipement avec lui ou à proximité et il est possible de l'emprunter, ce qui permet de résoudre le problème pour la journée. Si l'épreuve doit se dérouler sans l'équipement obligatoire, le juge doit soumettre un rapport auprès du siège social du CCC et au représentant responsable de l'agilité du CCC pour la zone.

(c) Solutions aux problèmes d'équipement

- Les rampes de passerelles qui sont trop flexibles peuvent être stabilisées en glissant des planches ou des barres en PVC sous chaque rampe.
- Les balançoires qui ne basculent pas adéquatement ou qui ne reviennent pas en position initiale après avoir basculé peuvent être modifiées en ajoutant un poids sous la planche.
- Vous pouvez corriger les slaloms dont les piquets à ressort se plient trop en ajoutant du ruban adhésif entoilé autour de la base des piquets, au niveau du ressort, ou en insérant un tenon en bois (approximativement 6 po (15,2 cm) de long) à l'intérieur du piquet afin de l'étayer et d'en limiter le mouvement.
- Il faut fixer au sol les pneus dont le cadre est instable avec des poids, des piquets ou du ruban adhésif entoilé de manière que le pneu de bascule pas si le chien l'accroche. Les fixations qui retiennent le pneu au cadre doivent avoir un certain jeu au cas où un chien accrocherait le pneu.
- Les palanques qui tombent facilement hors de supports des montants lorsqu'il vente peuvent être un problème. On peut leur substituer un saut droit ordinaire en cas de vent fort.

3.5.4 **Prise de mesure des chiens**

- (a) La prise de mesure a pour but de s'assurer que les chiens ne sont pas inscrits dans la mauvaise hauteur de saut. Le club doit fournir les toises. Le juge peut demander que n'importe quel chien soit mesuré.
- (b) La prise de mesure doit se faire sur une surface plane et de niveau, notamment la table d'agilité ou une table de toilettage pour les petits chiens. Le juge doit s'approcher du chien en lui parlant avant de tenter de le mesurer, il doit se mettre à sa hauteur et ne pas se pencher au-dessus du chien. Les chiens doivent se tenir debout les quatre pattes bien d'aplomb, sans être étiré. La tête doit être dans une position normale, ni baissée, ni relevée. Certains chiens peuvent se raidir le dos en raison du froid ou de la tension, faussant ainsi la mesure, si possible, le juge doit attendre que le chien se détende avant de placer la toise. Les chiens doivent être mesurés au sommet du garrot, à l'endroit où les deux omoplates se rencontrent, juste à la naissance du cou. Les juges doivent pouvoir trouver le garrot avec aisance puisque que cette mesure est extrêmement importante pour le chien et le compétiteur.
- (c) Si la taille du chien le fait passer dans une hauteur de saut supérieure, assurez-vous de l'inscrire dans le catalogue officiel et avisez le préposé à l'entrée de déplacer le chien dans l'ordre de passage. Assurez-vous aussi que le scribe réorganise les feuilles de pointage. Le chien doit rester à cette hauteur de saut supérieure pour la fin de semaine ou l'ensemble des concours consécutifs.
- (d) Les clubs hôtes doivent fournir au juge une toise adéquate et un endroit pour mesurer les chiens qui doivent l'être. Nous incitons les clubs à se procurer des toises officielles pour les juges. De plus, les clubs doivent assister le juge dans le processus d'enregistrement et de prise de mesure pour s'assurer que les chiens sont mesurés correctement.

3.5.5 **Montage des parcours**

- (a) Le montage des parcours revient surtout au club hôte. Il lui incombe de fournir des préposés formés pour cette tâche, y compris un préposé en chef au montage et suffisamment de personnes pour que les changements de parcours s'effectuent efficacement d'une épreuve à l'autre. À l'aide du schéma du parcours fourni par le juge (dessiné à l'échelle avec une grille ou des mesures à partir de la ligne de base), les préposés au montage du parcours doivent, aussi précisément que possible, mettre l'équipement en place et identifier le départ et l'arrivée. Les préposés au montage du parcours ne doivent pas immobiliser les obstacles ni mettre les barres tant que le juge n'a pas vérifié le parcours. Après avoir avisé le juge qu'il peut vérifier le parcours, les préposés au montage accompagneront le juge pour déplacer ou ajuster l'équipement selon les instructions du juge. Une fois le parcours approuvé par le juge, l'équipement doit être immobilisé et les barres mises en place. Il ne faut pas mettre les barres tant que le juge n'a pas mesuré la longueur du parcours.

-
- (b) Il incombe au juge de s'assurer que le parcours est monté en respectant autant que possible le parcours approuvé par le CCC tout en tenant compte des conditions du terrain en matière de sécurité. Si un préposé au montage

3.5.6 **Briefings des préposés d'enceinte**

Il faut expliquer brièvement leurs tâches aux préposés d'enceinte. Les juges doivent expliquer les aspects les plus importants de chaque tâche à tous les préposés, quelle que soit leur expérience.

3.5.7 **Familiarisation avec les obstacles en novice**

Le programme officiel doit indiquer si les conducteurs en novice peuvent familiariser leur chien avec les obstacles à zones de contact avant le début de l'épreuve novice. La familiarisation avec les obstacles est seulement permise en novice et uniquement si elle est indiquée dans le programme officiel. Il incombe principalement au club hôte de gérer la familiarisation avec les obstacles des chiens en novice; toutefois, le club hôte ou le juge a les tâches suivantes :

- Indiquer la direction dans laquelle les chiens doivent approcher les trois obstacles à zones de contact.
- S'assurer que les chiens ne tentent pas de franchir les obstacles autres que ceux avec zones de contact en les bloquant ou en les éloignant des obstacles à zones de contact et du trajet du chien.
- Expliquer brièvement aux membres du club qu'il leur incombe de gérer la période de familiarisation en plaçant un préposé à chaque obstacle à zones de contact et d'autres, au besoin, pour que la période de familiarisation se déroule d'une manière disciplinée.
- Expliquer brièvement aux compétiteurs les règlements s'appliquant à la familiarisation avec les obstacles en novice.

Règlements pour la familiarisation avec les obstacles en novice

- Un chien peut tenter l'exécution de chaque obstacle à zones de contact une fois seulement. Les chiens ne doivent pas être remis sur un obstacle après avoir atteint la rampe descendante de cet obstacle.
- Les chiens peuvent être en laisse ou libre lorsqu'ils franchissent les obstacles. Les laisses coulissantes sont permises dans l'enceinte mais le chien ne doit pas la porter lorsqu'il exécute les obstacles.
- Les colliers doivent être conformes aux règlements applicables lorsqu'un chien porte un collier sur un parcours d'agilité.
- L'entraînement négatif ou correctif est interdit en tout temps sur le parcours, y compris pendant période de familiarisation.
- La nourriture, les jouets et les dispositifs d'entraînement sont interdits en tout temps sur le parcours, y compris pendant période de familiarisation.

Les infractions à ces règlements entraînent normalement un avertissement. Un chien ne peut pas être éliminé pour s'être soulagé dans l'enceinte pendant période de familiarisation.

3.5.8 Mesurer la longueur du parcours

- (a) Les juges doivent mesurer chaque parcours pour déterminer le trajet d'un chien sautant 16 po (40,6 cm) et 24 po (70 cm). La longueur mesurée du parcours permet de déterminer le temps de parcours standard de l'épreuve. Le juge doit utiliser une roue à mesurer pour déterminer la distance que le chien doit parcourir pour exécuter le parcours. Toutes les distances sont mesurées au sol et reposent sur le trajet prévu du chien. Le juge doit mesurer autour de l'extérieur des tunnels rigides et le long des obstacles à zones de contact et du slalom.
- (b) Lorsqu'il mesure la longueur du parcours, le juge doit mesurer :
- en suivant le trajet type d'un chien sautant 16 po (40,6 cm) pour les chiens sautant 4 po, 8 po (20,3 cm), 12 po (30,5 cm) et 16 po (40,6 cm) et le trajet type d'un chien sautant 24 po (61 cm) pour les chiens sautant 20 po (50,8 cm), 24 po (61 cm);

OU

- en suivant le trajet type d'un chien sautant 24 po (61 cm) et appliquer les calculs suivants pour déterminer la longueur du trajet type d'un chien sautant 16 po (40,6 cm) :
 - pour chaque virage à 90 degrés, soustraire une verge,
 - pour chaque virage à 180 degrés, soustraire deux verges,
 - pour chaque virage à 45 degrés, soustraire une verge,
 - pour chaque virage à 120 degrés, soustraire trois verges.

(c) Éléments se répercutant sur le trajet prévu du chien :

- Trajet d'un chien de 16 po (40,6 cm) contre trajet d'un chien de 24 po (61 cm) (les petits chiens couvrent moins de terrain pour exécuter un virage).
- En général, un juge doit mesurer du tiers intérieur d'un saut au tiers intérieur du saut suivant pour le trajet d'un chien de 16 po (40,6 cm), le trajet laissant moins d'espace pour atterrir que dans le cas des chiens de 24 po (61 cm). Voir dans le tableau ci-dessous les différences types par épreuve.
- En général, un juge doit mesurer du milieu d'un saut au milieu du saut suivant pour le trajet d'un chien de 24 po (61 cm), le trajet laissant plus d'espace pour atterrir et tourner. Voir dans le tableau ci-dessous les différences type par épreuve.
- Le juge doit tenir compte de la surface et des conditions météorologiques lorsqu'il mesure. Si le terrain est glissant ou qu'il pleut, le juge peut en tenir compte dans son trajet.
- La vitesse à laquelle un chien évolue lorsqu'il aborde un virage se répercute sur le rayon du virage. Par exemple, un chien qui prend une série de trois sauts en ligne droite menant à un virage de 180 degrés tournera beaucoup plus large qu'un chien qui doit prendre un virage de 180 degrés en quittant la table.

3.5.9 Calcul du temps de parcours standard (TPS)

- (a) Après avoir mesuré la longueur du parcours, le juge doit calculer le temps de parcours standard (TPS) pour chaque hauteur de saut et le temps de parcours maximal (TPM) pour l'épreuve. Il convertit en verges la distance mesurée en pieds en la divisant par 3 et en arrondissant au nombre entier le plus près. Cette longueur en verges est ensuite divisée par la vitesse d'évolution indiquée pour chaque hauteur de saut et niveau d'épreuve pour obtenir le TPS (consultez les R.A. pour la vitesse d'évolution exigée pour chaque hauteur de saut et niveau d'épreuve). Si la valeur obtenue n'est pas un nombre entier, il faut arrondir au nombre entier le plus près et 0,5 est arrondi au nombre entier supérieur.
- (b) Le TPM de l'épreuve est déterminé en multipliant par 1,25 le TPS d'un chien en vétéran sautant 8 po. Ce nombre entier doit être utilisé pour tous les chiens inscrits à l'épreuve.

3.5.10 Briefing des compétiteurs

Le briefing des compétiteurs doit mettre ces derniers à l'aise. Le briefing des épreuves en régulier et sélect d'un même niveau se fait en même temps. Le briefing doit être bref mais il doit comprendre ce qui suit :

- Présentation et mot de bienvenue
- Les détails sur la procédure d'entrée et de sortie de l'enceinte, y compris qu'à la sortie de l'enceinte, le chien doit être avec le conducteur, en laisse même s'il est dans les bras du conducteur et que ne pas se conformer à ce règlement entraînera une non-qualification.
- Pour les épreuves d'agilité standard, parler du jugement des obstacles à zones de contact, de l'exécution du slalom (trois tentatives), du décompte sur la table et du côté de la table qui est considéré comme plan arrière pour les dérobades/refus.
- Pour les épreuves en novice, parler des règlements concernant les colliers, la nourriture, les jouets et les dispositifs d'entraînement dans l'enceinte.
- Remise au départ des chiens, spécialement avec un chronomètre électronique (12.2.2c).
- Procédure pour le chien suivant et combien de chiens doivent être en attente.
- La longueur du parcours en verges, le TPS et le TPM s'ils sont connus au moment du briefing. Autrement, il faut l'annoncer en affichant longueur du parcours en verges, le TPS et le TPM sur le tableau du préposé à l'entrée.
- Les problèmes de sécurité potentiels, le cas échéant.
- Comment les conflits avec d'autres enceintes (obéissance, conformation, etc.) seront gérés si le briefing général du club n'en parlait pas.
- Le temps maximal accordé aux chiens qui courent pour le plaisir seulement et la procédure dans l'enceinte; le compétiteur doit signaler qu'il a un jouet avant de commencer son passage ou icelui-ci sera jugé comme un passage normal (excuse pour avoir un jouet dans l'enceinte, trois tentatives aux obstacles à zones et au slalom, etc.).
- Répondre aux questions.

3.5.11 **Reconnaissance du parcours**

Les compétiteurs ont besoin de temps pour planifier leur stratégie de conduite. Il faut chronométrer la période accordée pour la reconnaissance du parcours qui, en général, doit être de 7 à 8 minutes pour chaque groupe effectuant une reconnaissance. Les juges doivent envisager de diviser la reconnaissance lorsqu'il y a beaucoup de chiens inscrits. Le jugement ne doit commencer que 5 minutes après la fin de la reconnaissance du parcours pour que les conducteurs ayant le premier chien aient le même temps pour marcher le parcours et puissent préparer leur chien.

3.5.12 **Conflits d'enceinte**

- (a) Autant que possible, il est préférable que les chiens soient jugés en respectant l'ordre du catalogue dans chaque niveau d'épreuve. Les compétiteurs qui ont un conflit doivent aviser le préposé à l'entrée du conflit potentiel. Après avoir consulté les personnes qui ont un conflit, les juges peuvent gérer les conflits d'une manière appropriée. Les conducteurs ayant plus d'un chien dans une hauteur de saut peuvent avoir besoin d'un écart plus grand entre chacun et peuvent demander de déplacer le premier chien vers le début de l'ordre de passage ou le dernier vers la fin de l'ordre de passage. Ils ne peuvent en aucune circonstance changer l'ordre dans lequel les chiens doivent passer.
- (b) À la fin d'une épreuve, le juge doit demander aux préposés de l'enceinte de mettre les barres à la hauteur appropriée pour les chiens dont le conducteur a avisé le préposé à l'entrée qu'il avait un conflit et n'a pas encore couru. Le juge peut permettre une brève reconnaissance du parcours aux compétiteurs qui n'ont pu le faire avec les autres compétiteurs avant l'épreuve. Le juge doit ensuite juger les chiens dont le conducteur avait un conflit. Le juge n'est pas obligé d'attendre des compétiteurs qui ont manqué leur passage s'ils ne sont pas présents à la fin de l'épreuve.

3.5.13 **Saut de réchauffement**

Il doit y avoir une aire de réchauffement dotée d'un saut. Lors de concours ayant plusieurs enceintes, il doit y avoir une aire de réchauffement distincte par enceinte. L'aire de réchauffement sert à réchauffer les muscles du chien et non à l'entraînement. Le saut de réchauffement doit être placé de manière à être visible de l'enceinte mais ne doit pas être trop près de l'enceinte pour ne pas distraire les chiens qui sont sur le parcours.

3.5.14 **Modifications d'urgence aux parcours soumis**

Les parcours doivent être montés en respectant aussi fidèlement que possible les schémas soumis et approuvés. S'il faut modifier le parcours en raison d'accident de terrain, de conditions dangereuses ou d'équipement insuffisant, il faut approuver la liste de priorité suivante :

- (a) Modifier d'abord et avant tout pour des raisons de sécurité. Réagir à tous les problèmes de sécurité.
- (b) Maintenir les obstacles exigés et le nombre d'obstacles exigés en fonction du niveau et de l'épreuve.
- (c) S'assurer que la modification est adéquate pour pouvoir juger.

- (d) Maintenir les défis applicables au niveau autant que possible et faisable.
- (e) Soumettre au CCC toutes les modifications aux parcours sur les parcours signés et datés en expliquant les raisons de la modification.
- (f) Le montage médiocre d'un parcours n'est pas une raison pour modifier un parcours approuvé.

3.6 Jugement – le jour du concours

3.6.1 Position pour être en mesure de juger

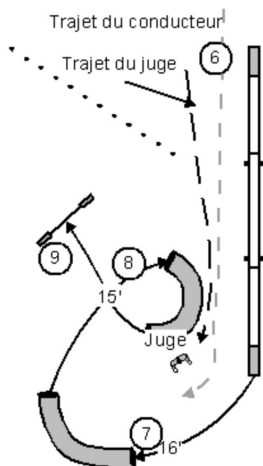
Il incombe au juge d'être en position appropriée pour juger la performance du chien sur chaque obstacle. Un parcours bien conçu permet d'être en position appropriée pour juger. Le trajet du juge doit lui permettre de se déplacer efficacement dans l'enceinte sans devoir faire la course avec le chien ou le conducteur pour être en position appropriée. Les déplacements doivent être moindres que ceux du chien et du conducteur. Avant de juger les chiens, le juge doit reconnaître son trajet plusieurs fois.

(a) Interférence du juge

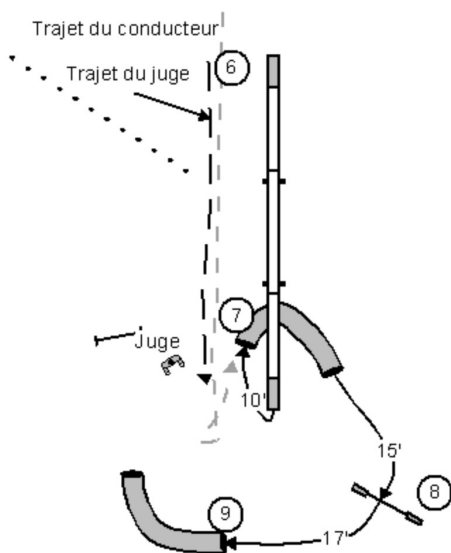
La position du juge peut interférer avec celle du chien ou du conducteur si elle n'est pas planifiée correctement. Le trajet du juge doit éviter les situations suivantes :

- Placement d'obstacles exigeant que le juge soit très près du chien et du conducteur pour être en bonne position pour juger.
- Un virage brusque à la sortie d'un obstacle à zones de contact faisant en sorte que le conducteur/chien tourne en direction du juge. Le juge peut nuire au conducteur ou ne pas être en position appropriée pour juger la zone de contact.
- Croiser devant le trajet du chien pendant qu'il s'approche d'un obstacle car cette manœuvre peut distraire le chien.

Trajet médiocre du juge (conception de parcours) car le chien et le conducteur seront dans un espace trop restreint



Trajet médiocre du juge (conception de parcours) car le chien et le conducteur tourneront là où le juge doit être pour juger la zone de contact



(b) Comportement du juge

Les juges doivent se tenir debout dans l'enceinte pour juger toutes les épreuves. La position du juge dans l'enceinte doit être telle qu'il est en mesure de signaler correctement les fautes. Cela comprend améliorer sa position dans les épreuves de sauteur avec slalom en se déplaçant pour avoir un meilleur angle de vision afin de juger les refus et les entrées de tunnel.

La position du juge doit permettre au scribe de voir tous les signaux du juge. Si un obstacle, notamment la palissade, se trouve entre le trajet du juge et le scribe, le juge doit retenir son signal jusqu'à ce qu'il soit bien en vue du scribe.

(c) Positions nécessaires pour juger les obstacles et techniques suggérées

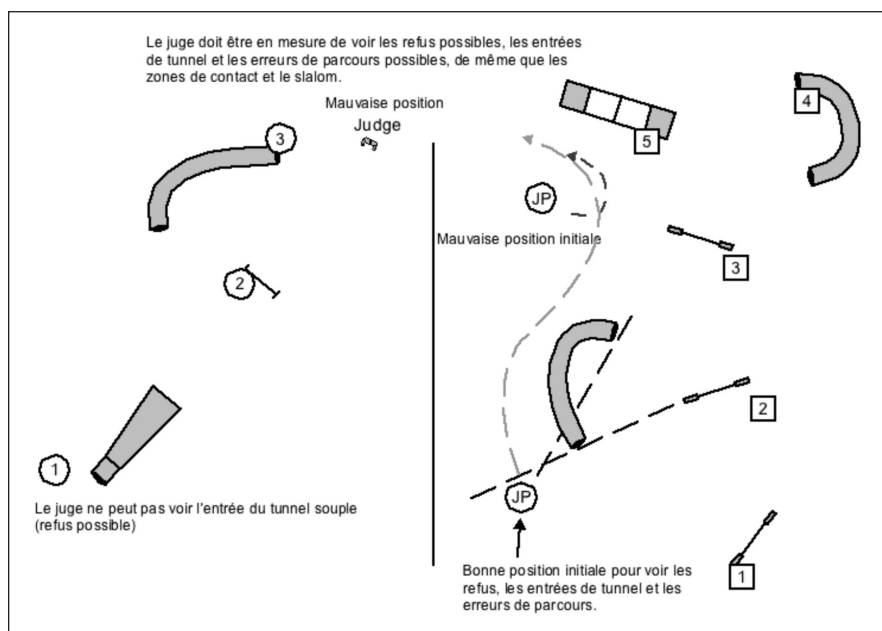
- **Obstacles à zones de contact (palissade, passerelle, balançoire) :**
Le juge doit être au maximum à 15 pi (4,57 m) de chaque zone de contact (sauf la rampe ascendante de la palissade) lorsque le chien négocie un obstacle à zones de contact. Le juge doit voir l'approche de tous les obstacles à zones de contact pour déterminer les refus. La meilleure façon de voir la zone de contact est de se déplacer latéralement le long de l'obstacle, à une distance d'approximativement 8 pi (2,44 m) à 12 pi (3,66 m), en étant légèrement derrière ou devant le conducteur de manière à ce que ce dernier n'empêche pas le juge de voir le chien. Pour juger correctement une zone de contact, le juge doit regarder la zone de contact elle-même et non le chien. Il est important de rester constamment en mouvement sur le parcours.

-
- **Passerelle** : Le juge peut se tenir jusqu'à 20 pi (6,10 m) de l'obstacle pour mieux voir les zones de contact ; cependant une distance de 15 pi (4,57 m) est recommandée.
 - **Table d'arrêt** : Le juge doit être en mesure de voir le chien sur la table et doit surveiller tout contact entre le conducteur et le chien. Le juge peut se déplacer en comptant; toutefois, il doit voir le chien en tout temps et le conducteur doit pouvoir entendre le décompte. Le juge ne doit pas se rapprocher à moins de 5 pi de la table pour ne pas distraire le chien. Il ne faut pas oublier que le décompte est continu et que si le chien saute en bas de la table et revient, le décompte se continue à la seconde où il a quitté la table (exemple de décompte du juge : 5, 4, 3 – le chien quitte la table puis revient – le décompte se poursuit : 2, 1, Go.)
 - **Slalom** : Bien qu'il n'y ait pas de distance déterminée au-delà de laquelle un juge ne doit pas se tenir lorsqu'il juge le slalom, il doit s'assurer qu'il peut voir ce qui suit :
 - que le chien est correctement entré (sans dépasser les plans de refus);
 - que le chien passe entre chaque piquet;
 - que le conducteur ne touche pas le chien ou les piquets;
 - que le chien sort dans la bonne direction et qu'il n'a pas raté de piquets.

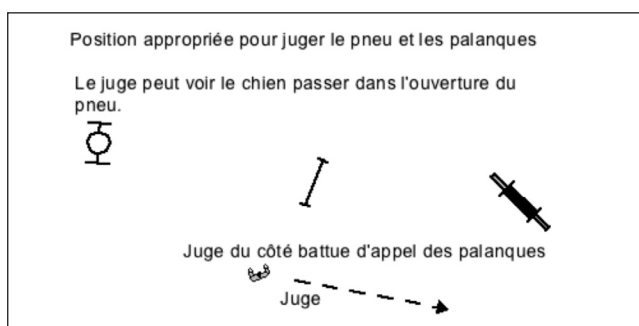
Il fait éviter de juger le slalom directement de l'arrière ou de l'avant car il sera impossible de voir si le chien a sauté un piquet. Il faut se placer à un endroit qui vous permet de voir le slalom à angle, le long de celui-ci.

- **Sauts (sauts, sauts à barre simple, oxer, barres de Spa)** : On peut juger les sauts de loin mais le juge doit être en mesure de voir que le chien a franchi chaque barre et qu'il ne l'a pas déplacée ni fait tomber. Il faut modifier le trajet du juge lorsque les sauts sont dotés d'ailes assez larges pour vous assurer de voir les barres et le chien lorsqu'il les franchit.
- **Saut en longueur** : Le juge doit se placer de manière à s'assurer que le chien franchit la longueur totale de l'obstacle et qu'aucune planche n'est déplacée.
- **Palanques et mur** : Le juge doit se tenir du côté approche des palanques, ce qui lui permet de voir les refus sans devoir tenter de voir au-dessus ou autour des panneaux pleins.
- **Pneu** : Le juge doit être en mesure de voir le chien passer dans l'ouverture du pneu. Il faut éviter d'être parallèle au pneu parce qu'il sera impossible d'être sûr que le chien a bien sauté à travers le pneu et non entre le cadre et le pneu.
- **Tunnels** : Le juge doit se tenir du côté approche des tunnels et bien voir l'ouverture du tunnel, ce qui lui permet de voir les refus.
- **Erreurs de parcours potentielles** : La position du juge doit tenir compte des erreurs de parcours potentielles. Le juge doit pouvoir déterminer si le chien a mis une patte sur ou dans le mauvais obstacle.

Le juge doit donc être en mesure de voir les ouvertures de tunnel et la rampe ascendante de tous les obstacles à zones de contact qui offrent la possibilité d'une erreur de parcours.



- **Position du juge aux options :** Le juge doit être suffisamment près pour voir si le chien a dépassé le plan de refus ou fait une erreur de parcours. Règle générale, s'il y a beaucoup de défis à un endroit particulier du parcours, vous voulez être près pour juger toutes les erreurs possibles.



3.6.2 Coordination avec les préposés à l'enceinte

(a) Scribe et chronométrateur

Avant de commencer chaque épreuve, le juge doit s'assurer que le chronométrateur et le scribe comprennent et savent utiliser le système

permettant d'apparier les feuilles du scribe aux compétiteurs dans l'enceinte. Il incombe au scribe d'avoir en main la feuille de scribe appropriée pour consigner les fautes signalées par le juge. Le scribe doit signaler au juge qu'il est prêt et le juge doit indiquer au chronométreur que le juge et le scribe sont prêts à juger le chien au départ. Le chronométreur indique ensuite au compétiteur qui est au départ que tous sont prêts et qu'il peut commencer. Une phrase comme « partez », « quand vous voulez » ou « bonne chance » indique au conducteur qu'il peut commencer son parcours. Le juge doit aviser le chronométreur du temps maximal accordé aux chiens qui courent pour le plaisir seulement (60 secondes) afin qu'il puisse siffler une fois le temps écoulé.

(b) **Préposé à l'entrée**

Le préposé à l'entrée doit attirer l'attention du juge et l'interrompre entre deux passages si un conducteur a des questions concernant un pointage ou doit discuter d'un conflit. Il est approprié d'attendre un changement de hauteur de saut si on est presque à la fin des passages d'une hauteur de saut particulière.

(c) **Préposé au pointage**

S'assurer que le préposé au pointage sait que, dans le cas d'un conducteur handicapé ou senior, il doit soustraire 5 secondes du temps du chien si le parcours à moins de 150 verges et 10 secondes si le parcours a plus de 150 verges. Pour un PED, à tous les niveaux, il doit ajouter 3 points au total du chien.

3.6.3 **Jugement d'obstacles particuliers**

Les R.A. décrivent les normes d'exécution de chaque obstacle. Voici des éclaircissements détaillés sur les normes d'exécution des obstacles décrits dans les R.A.

(a) **Obstacles à zones de contact**

- Pour juger la performance du chien sur un obstacle à zones de contact, un juge doit se concentrer sur les zones de contact et déterminer si une patte (ou partie d'une patte) touche cette zone de contact. Cette méthode donne de meilleurs résultats que l'observation du mouvement du chien sur la rampe parce que le juge peut rater une patte arrière qui touche la zone de contact alors que le chien quitte la rampe.
- On considère qu'un chien est sur un obstacle à zones de contact lorsqu'il y touche avec les quatre pattes. Tant qu'un chien n'a pas quatre pattes sur un obstacle à zones de contact, il est possible qu'il fasse un refus.
- On considère qu'un chien a quitté un obstacle à zones de contact lorsque les quatre pattes ont touché le sol.

Descente qui n'est pas pénalisée :

Un chien qui descend d'un obstacle à zones de contact ne sera pas pénalisé pour avoir mis une patte ou plus au sol avant de mettre une patte dans la zone de contact tant que le mouvement est plus ou

moins fonction de la foulée naturelle du chien. Cela peut se produire pour les chiens de grande taille ou long de corps qui, en raison de leur foulée naturelle, couvre la plus grande partie de la zone de contact avant qu'une patte arrière touche à celle-ci. Par conséquent, on considère qu'un chien dont les pattes avant touchent d'abord le sol et dont la ou les pattes arrières prennent appui ou touchent la zone de contact a exécuté adéquatement l'obstacle à zones de contact et il ne doit pas être pénalisé.

Descente pénalisée :

À l'opposé, un chien qui fait un bond et saute en bas d'un obstacle à zones de contact avant de mettre une patte sur la zone, même si, par inadvertance, il entre en contact avec le bout de la zone, doit être pénalisé pour une zone de contact ratée (par ex. : un chien qui saute en bas d'une rampe et dont la partie arrière d'une patte arrière ou l'arrière train du chien atterri sur la rampe). Dans ce cas, un chien se rassemble avant de toucher la zone de contact et fait un bond pour quitter la rampe. Le chien a donc quitté l'obstacle avec les quatre pattes en tentant de descendre de la rampe et on considère que le toucher fortuit du bout de la rampe n'est pas une exécution appropriée de l'obstacle.

- Si un chien a complètement quitté, des quatre pattes, l'obstacle à zones de contact et qu'il remet une ou plusieurs pattes sur la zone de contact, il sera pénalisé d'une erreur de parcours.
- Un chien ne doit pas être pénalisé s'il s'arrête, recule, tourne sur lui-même ou inverse sa direction sur un obstacle à zones de contact tant qu'il est complètement sur l'obstacle lorsque cela se produit. Le chien doit finalement exécuter l'obstacle correctement en touchant la zone de contact descendante avant de quitter l'obstacle.
- Si un chien touche la partie ascendante d'un obstacle à zones de contact qui est le bon obstacle de l'enchaînement avec n'importe quelle patte et ne franchit pas cet obstacle, le juge doit signaler un refus. Un refus se définit comme suit : passerelle - une patte sur la rampe horizontale; palissade - une patte au-delà du sommet; balançoire - une patte au-delà du point médian.
- Toutefois, après une troisième tentative au même obstacle, le juge signalera une non-exécution et dira au conducteur de passer à l'obstacle suivant. Si le chien saute en bas après avoir dépassé le point de refus, il sera pénalisé d'une non-exécution. Si le conducteur demande au chien d'exécuter de nouveau un obstacle à zones de contact qu'on considère complété (le chien a quitté l'obstacle des quatre pattes), qu'il y ait faute ou non, le chien doit être excusé.

(b) **Balançoire**

Pour exécuter correctement la balançoire, un chien ne peut quitter la planche tant que l'extrémité relevée n'a pas touché le sol une première fois. Le chien doit toucher la zone de contact lorsque la planche touche le sol ou après que la planche a touché le sol une première fois. Le chien peut quitter la planche n'importe quand par la suite, même si la planche rebondit et ne touche plus de sol. Quitter la planche avant que l'extrémité relevée ait touché le sol est pénalisé d'un « F »

pour une envolée (fly-off). Faire taper la planche bruyamment sur le sol n'est pas une faute. Si le chien quitte la balançoire avant qu'une patte ait dépassé le point médian (pivot), il sera pénalisé d'un refus et peut tenter d'exécuter l'obstacle de nouveau (maximum de trois refus). Après le troisième refus, le juge dira au conducteur de passer à l'obstacle suivant et signalera une non-exécution.

(c) **Table d'arrêt**

On considère qu'un chien est sur la table dès qu'il a mis ses quatre pattes sur celle-ci. Le décompte commence à ce moment.

Chaque fois que le chien quitte la table avant la fin du décompte de 5 secondes, il est pénalisé d'une faute de table. Le chien peut remonter sur la table par n'importe quel côté parce que les refus ne sont pas pénalisés lorsque le chien a déjà monté sur la table correctement une première fois.

En novice, trois fautes à la table sont permises; en intermédiaire, deux fautes à la table sont permises; en par excellence une faute à la table est permise et en maître par excellence, aucune faute n'est permise.

Si un chien fait une erreur de parcours alors que l'obstacle suivant était la table et que l'erreur de parcours entraîne le chien à dépasser le plan de refus de la table, le nouveau plan de refus est le côté de la table le plus éloigné de l'approche logique du chien.

Un chien qui quitte la table avant la fin du décompte de 5 secondes et qui franchit tout autre obstacle sera pénalisé d'une erreur de parcours « W ». Si le chien ne revient pas pour exécuter la table, il sera pénalisé d'une non-exécution « F ».

(d) **Slalom**

Il y a refus dans chacun des cas suivants, lorsqu'un chien...

- entre incorrectement dans le slalom;
- manque un piquet de la séquence et doit revenir sur ses pas pour entrer de nouveau dans le slalom. Si le chien brise la séquence, il doit corriger l'erreur et reprendre le slalom du début, au premier piquet;
- s'arrête avant que ses quatre pattes aient traversé entre le plan du piquet numéro un et du piquet numéro 2. Lorsque que le chien entre correctement et complètement, il ne doit pas être pénalisé pour s'être arrêté ou avoir senti le sol entre les piquets;
- dépasse l'entrée du slalom sans y entrer. Chaque refus est signalé lorsqu'il se produit, sauf au niveau novice parce que les refus au slalom ne sont pas pénalisés à ce niveau.
- Lorsque le chien reprend au début du slalom, il faut signaler chaque refus lorsqu'il se produit, que le chien ait déjà négocié correctement ou non ces piquets.

Si le chien rate un piquet et que l'erreur n'est pas corrigée, il est pénalisé d'une non-exécution (« F ») en plus des refus encourus (« R ») lorsqu'il passe à l'obstacle suivant. Il arrive souvent que le conducteur décide de passer à l'obstacle suivant plutôt que de corriger l'erreur

dans le slalom. Dans ce cas, il n'y a qu'à signaler chaque refus (« R ») puis une non-exécution du slalom (« F »). Le juge continue ensuite de juger le reste du parcours.

Un chien peut faire trois tentatives au slalom mais doit passer à l'obstacle suivant sans terminer le slalom s'il ne l'a pas exécuté en trois tentatives. Le juge indiquera au conducteur de passer à l'obstacle suivant et le chien sera pénalisé d'une non-exécution (« F »). Une tentative se définit comme un chien se faulant entre au moins deux piquets. Les trois tentatives infructueuses s'appliquent à tous les niveaux, y compris en novice. Bien que les refus ne soient pas pénalisés en novice, le chien n'a droit qu'à trois tentatives.

Il y a erreur de parcours dans chacun des cas suivants, lorsqu'un chien...

- exécute le slalom dans la mauvaise direction (slalom fait à l'envers) en traversant le plan du slalom trois fois de suite;
- traverse le plan du slalom lorsque ce n'est pas le bon obstacle dans l'ordre du parcours.

(e) Sauts

- Le chien est pénalisé lorsqu'il fait tomber une barre. Si le chien frappe une barre et qu'elle ne tombe pas, il n'est pas pénalisé. Le chien ne doit pas être pénalisé pour avoir pris appui sur une barre avec les pattes avant sauf si la barre tombe.
- Si une barre du dernier saut du parcours tombe en raison d'un acte du chien, peu importe si le chien a franchi ou non l'arrivée avant que la barre tombe, le chien sera pénalisé.
- Si un saut doit être franchi plusieurs fois pendant le parcours et que le chien fait tomber une barre la première fois qu'il le saute, le chien est pénalisé d'une non-exécution (« F »). Le chien ne peut donc pas se qualifier et il n'y a aucune raison de signaler une autre faute sur ce saut.

Pneu : Si le pneu se sépare lorsque le chien le franchit, la pénalité est la même que s'il faisait tomber une barre.

Palanques : Si le chien déplace une palanque sur son support, il sera pénalisé que la palanque tombe complètement au sol ou non.

Mur : Le chien ne sera pas pénalisé s'il déplace une tuile et qu'elle ne tombe pas. Si la tuile tombe, la pénalité sera celle s'appliquant à une barre tombée.

Oxer (double) : Si une barre quelconque tombe, le chien est pénalisé d'une non-exécution (« F »).

Barres de Spa (triple)/saut en largeur : Si une barre quelconque de ces sauts en largeur tombe, le chien est pénalisé d'une non-exécution (« F »). Un chien doit sauter toutes les barres, de la plus basse à la plus haute. Note : Si un chien saute l'aile ou une partie de l'aile, il n'a pas sauté toutes les barres. (Il sera pénalisé d'une non-exécution (« F ») à moins de revenir et de franchir correctement le saut, dans ce cas, la première tentative est pénalisée d'un refus et non d'une non-exécution.)

Saut en longueur : Déplacer ou faire tomber un élément est pénalisé comme une barre tombée. Marcher entre ou sur les éléments et ne pas passer entre les piquets de coin (ne pas couvrir toute la longueur du saut) est pénalisé d'une non-exécution à moins que le chien soit ramené pour franchir correctement le saut, auquel cas il s'agit d'un refus. Effleurer ou faire tomber les piquets de coin n'est pas pénalisé.

3.6.4 Fautes

Les fautes comprennent les refus, les erreurs de parcours, les fautes à la table, les non-exécutions et l'excuse. Ce qui suit s'ajoute aux explications contenues dans les R.A.

(a) Refus (R)

Lorsqu'un chien est à 5 pi (1,5 m) de l'obstacle suivant du parcours et qu'il cesse son mouvement vers l'avant, il s'agit d'un refus qu'il faut signaler. On considère que le mouvement vers l'avant s'arrête lorsque le chien s'immobilise pendant plus d'une fraction de seconde. C'est plus qu'un double appui ou une hésitation. Surveillez une absence de mouvement des pattes avant une fois que les quatre pattes se sont immobilisées. Si le chien tourne sur lui-même ou revient sur ses pas, il s'agit d'un refus qu'il faut signaler.

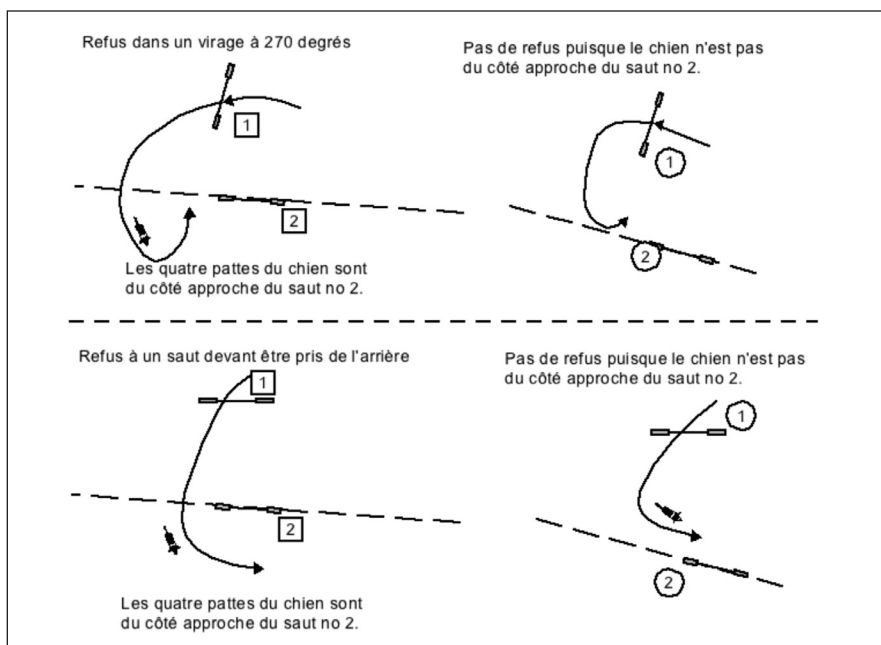
Une mauvaise entrée dans le slalom et/ou un piquet de slalom manqué sont des refus (voir l'explication sur le slalom plus haut). Il n'y a pas de limite quant au nombre de refus qui peuvent être signalés dans l'exécution du slalom. Chaque erreur est considérée comme un refus distinct et chaque approche du slalom doit être jugée (sauf tel que mentionné pour au niveau novice).

Les manœuvres en vue d'éviter un obstacle sont souvent évidentes. Les exemples suivants sont pénalisés en tant que refus lorsqu'ils se produisent en rapport avec l'obstacle suivant du parcours :

- sauter au-dessus d'une aile ou passer à travers une aile dans le sens du parcours;
- sauter au-dessus d'un obstacle à zones de contact d'un côté à l'autre, sauter au-dessus d'un tunnel ou sauter au-dessus de la table sans la toucher;
- passer sous la barre supérieure d'un saut (dans le sens du parcours)
- passer entre le pneu et son cadre dans le sens du parcours
- sortir de l'entrée d'un tunnel sans passer dans le tunnel;
- se glisser sous la table d'arrêt.

Lorsqu'un chronomètre manuel est utilisé, un chien ne peut pas être pénalisé d'un refus tant qu'il n'a pas traversé la ligne de départ puisque celle-ci est de 5 à 8 pi (1,53 à 2,43 m) du premier obstacle.

Un chien ne peut pas être pénalisé d'un refus sur le deuxième saut d'un virage à 270 degrés ou si le saut doit être franchi de l'arrière tant qu'il n'a pas mis les quatre pattes du côté approprié de l'approche de ce deuxième saut.



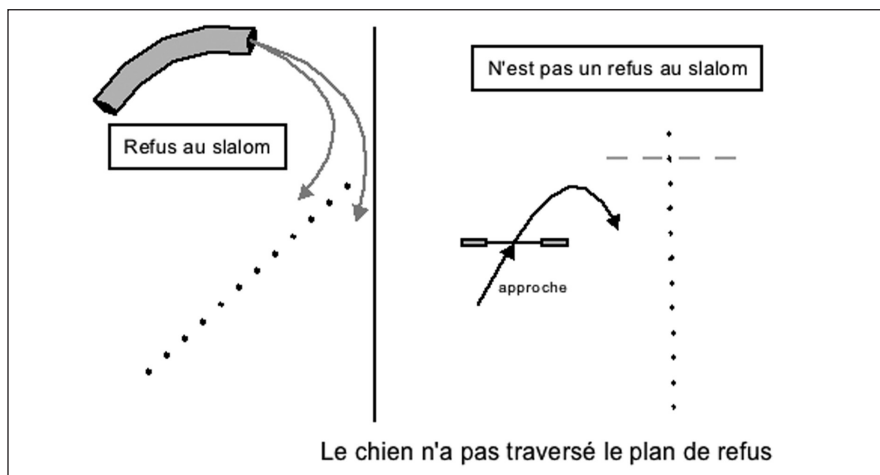
Un chien ne peut pas être pénalisé d'un refus tant qu'il n'a pas les quatre pattes du côté approche du bon obstacle suivant. C'est particulièrement important dans un virage à 270 degrés ou si le saut doit être franchi de l'arrière, puisque le chien n'est pas du côté approche lorsqu'il atterrit après avoir franchi l'obstacle précédent. Le chien doit atterrir puis se rendre du côté approche de l'obstacle suivant approprié (voir le schéma ci-dessus).

Si un chien est pénalisé d'un refus pour s'être arrêté devant un obstacle, il ne peut pas être pénalisé d'un deuxième refus pour rester immobile. Il doit d'abord faire un mouvement quelconque vers l'avant.

Il y a refus chaque fois que le chien dépasse le plan de refus de l'obstacle suivant du parcours sans franchir cet obstacle.

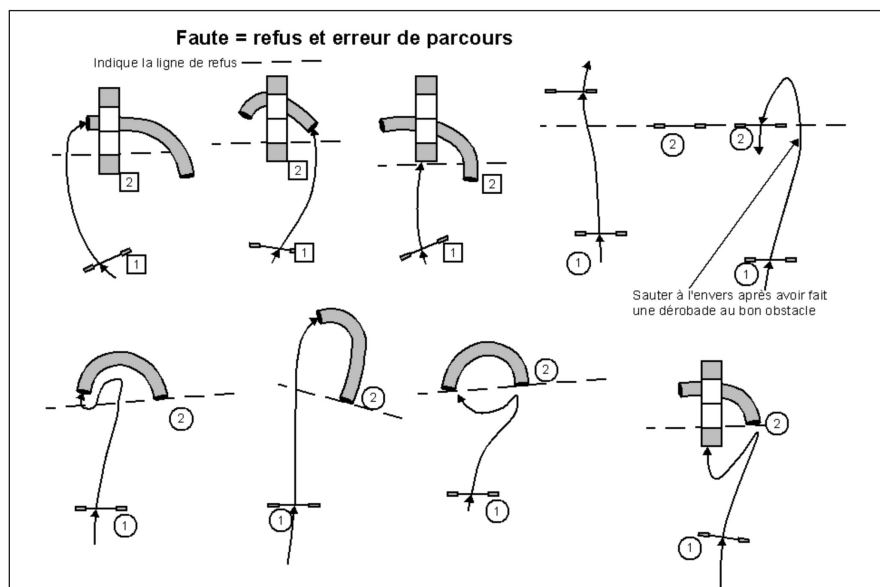
Le but du plan de refus est de déterminer le point au-delà duquel un chien ne peut plus franchir l'obstacle sans revenir sur ses pas. Il se définit comme une ligne qui passe le long du bord avant de tous les obstacles sauf la table d'arrêt, le slalom et les obstacles à zones de contact.

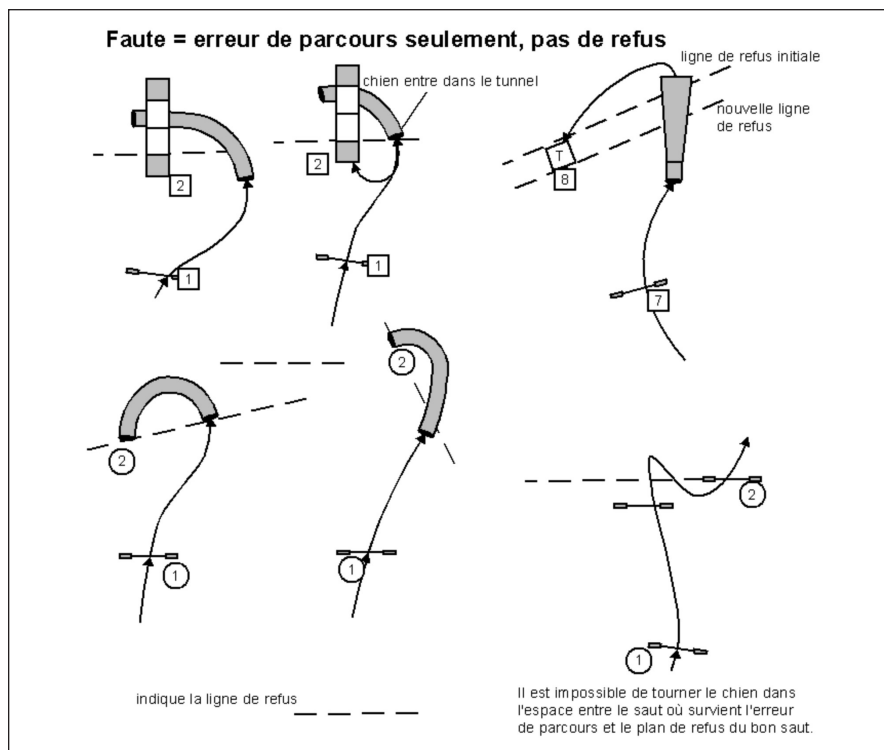
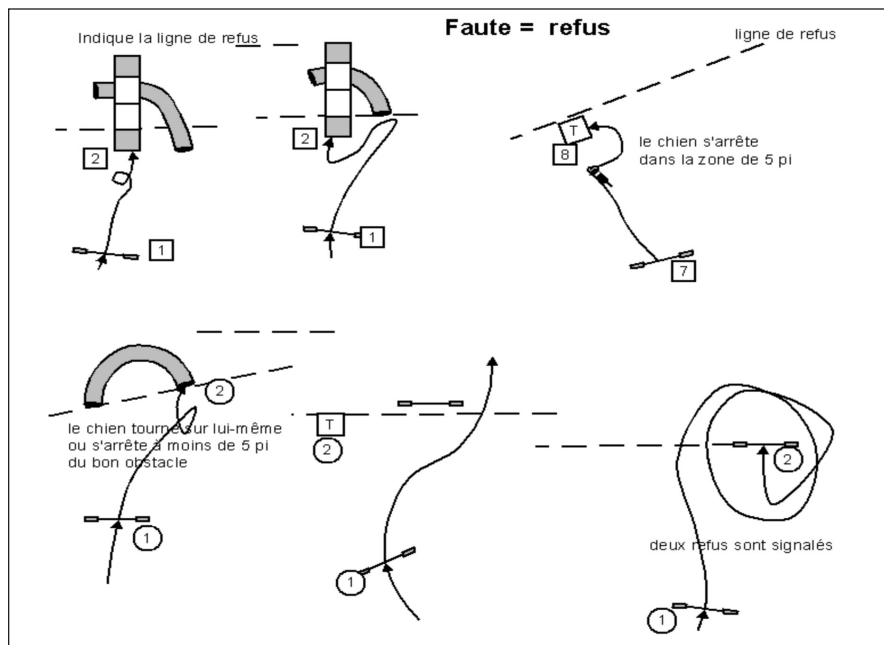
- Le plan de refus des obstacles à zones de contact est le haut de la zone de contact du côté ascendant, même sur la palissade où la zone ascendante n'est pas jugée. Étant donné qu'un chien peut dépasser la montée d'un obstacle à zones de contact et grimper sur l'obstacle de côté, il n'y a pas de refus sur les obstacles à zones de contact si le chien parvient à monter dessus sans revenir sur ses pas ou faire demi-tour.
- Pour le slalom, le plan de refus se définit comme suit : dépasser à gauche et perpendiculairement au tracé du parcours le premier piquet et dépasser à droite et perpendiculairement au tracé du parcours le deuxième piquet.



- Le plan de refus est l'arrière de la table d'arrêt par rapport au tracé du parcours. Le chien peut donc monter sur la table par trois côtés (le devant et les deux côtés) sans être pénalisé d'un refus. Pour mieux déterminer le plan de refus, le devant de la table doit être d'équerre par rapport au trajet prévu du chien.

Il faut signaler un refus dès qu'il se produit. Par conséquent, lorsqu'un chien dépasse d'abord le plan de refus d'un obstacle pour ensuite faire une erreur de parcours (même s'il s'agit d'un piège), la feuille de pointage doit comporter un « R » pour refus et un « W » pour erreur de parcours. Toutefois, si le chien fait une erreur de parcours qui l'entraîne à dépasser le plan de l'obstacle suivant sur le parcours, il est seulement pénalisé d'une erreur de parcours. (Voir les diagrammes)





(b) **Erreur de parcours (W)**

Il y a erreur de parcours lorsque le chien franchit le bon obstacle dans la mauvaise direction. Par exemple :

- monter par la mauvaise rampe d'un obstacle à zones de contact et l'exécuter en direction inverse par rapport au tracé du parcours.
- sauter le bon saut suivant dans la mauvaise direction;
- entrer dans la mauvaise entrée du tunnel;
- sauter en direction inverse dans le pneu ou entre le pneu et le cadre par rapport au tracé du parcours;
- exécuter le slalom en direction inverse par rapport au tracé du parcours.

Il y a aussi erreur de parcours lorsque le chien franchit le mauvais obstacle. On considère qu'un chien a fait une erreur de parcours lorsque :

- il touche un obstacle avec une patte ou plus (on ne tient pas compte de la tête, du nez, des épaules et de la queue).
- il saute au-dessus de toute partie d'un obstacle qui n'est pas l'obstacle suivant à exécuter sur le parcours;
- il se glisse sous la table ou un saut avec une patte ou plus;
- il traverse le slalom avec une patte ou plus.

Passer sous un obstacle à zones de contact n'est pas considéré une erreur de parcours.

Les nombreux obstacles franchis lorsqu'un chien fait une erreur de parcours sont considérés comme une seule erreur de parcours. Il n'y a pas d'autre pénalité pour erreur de parcours tant que le chien n'a pas engagé avec une patte le bon obstacle suivant du parcours.

(c) **Fautes à la table (T)**

Chaque fois que le chien quitte la table avant que le décompte de 5 secondes soit terminé, il est pénalisé d'une faute à la table.

(d) **Non-exécution (F)**

Les non-exécutions sont des fautes qui empêchent le chien de se qualifier quel que soit le niveau et l'épreuve. Toutefois, le conducteur et son chien peuvent terminer le parcours. Les juges doivent continuer de juger jusqu'à la fin du passage et signaler toutes les fautes même après avoir signalé une non-exécution. Les règlements contiennent une liste des fautes qui constituent une non-exécution. Voici quelques directives supplémentaires à ce sujet.

- Si un chien fait tomber une barre ou une palanque lors d'une erreur de parcours, ou si le conducteur fait tomber une barre ou une palanque et ce, n'importe quand, et que le chien doit franchir cet obstacle plus tard sur le parcours, la performance sera pénalisée d'une non-exécution (« F ») pour la barre ou la palanque tombée, qu'elle soit remise en place ou non par un préposé. La barre ou la palanque est tombée à la suite d'un acte du chien ou du conducteur et le pointage du chien ne doit pas dépendre de la capacité d'un

préposé à replacer la barre ou la palanque. Si cette barre ou palanque n'a pas à être franchie de nouveau pendant le reste du parcours, le chien sera seulement pénalisé d'une erreur de parcours.

- Les conducteurs qui touchent un obstacle, qui sautent au-dessus ou passent sous un obstacle seront pénalisés d'une non-exécution (« F »). Toutefois, il y a des situations où vous ne voudrez pas pénaliser un conducteur pour avoir touché l'équipement, par exemple :
 - o Les conducteurs qui trébuchent ou tombent et tentent d'éviter de se blesser.
 - o Les conducteurs qui marchent sur un support reposant sur le sol (ils sont parfois difficiles à voir lorsqu'on court un chien). Toutefois, si le conducteur qui marche sur un tel support fait en sorte que l'obstacle tombe ou qu'une barre ou une palanque tombe lorsque le chien franchit l'obstacle, il sera pénalisé d'une non-exécution (« F »).

Contact du conducteur avec le chien : Il arrive parfois que le conducteur entre en contact avec le chien sur le parcours. Les conducteurs peuvent se tenir n'importe où sur le parcours (sauf sur l'équipement) pour diriger leur chien. Les juges ne doivent pas pénaliser un chien pour un contact à moins qu'un contact physique se produise réellement. Il existe plusieurs raisons pour un contact et toutes ne doivent pas être pénalisées. Pour déterminer s'il faut ou non pénaliser le contact, il faut se demander si ce contact a aidé la performance du chien.

Exemples de contact qui serait pénalisé :

- Tout contact entre le chien et son conducteur sur les obstacles à zones de contact, la table et le slalom seront pénalisés. Dans ce cas, le mouvement du chien est restreint par l'exécution de l'obstacle et le conducteur a décidé d'être très près du chien, habituellement pour améliorer la performance. Le conducteur sera minutieusement observé et tout contact dans de telles conditions sera pénalisé.
- Le conducteur qui caresse le chien sur une zone de contact ou qui prend le chien pour le déposer sur la table sera pénalisé d'une non-exécution (« F ») pour contact avec le chien. Toutefois, le conducteur qui touche le chien de manière négative, notamment des corrections, doit être expulsé.
- Les chiens qui sautent et touchent les mains du conducteur parce que ce dernier utilise ses mains pour guider ou leurrer le chien en prétendant avoir une récompense.
- Les conducteurs qui touchent le chien avec le genou ou une autre partie du corps pour guider le chien sur, dans ou à travers un obstacle.
- Un contact ou une collision conducteur-chien (accidentel ou non) qui empêche le chien de faire une erreur de parcours, de faire un refus ou qui aide le chien dans l'approche de l'obstacle suivant. Cela se produit souvent lorsque le conducteur court à l'extérieur d'un arc formé de sauts, couvant une distance supérieure à celle du chien. Le chien prend alors de la vitesse et se tourne vers le conducteur, provoquant un contact.

Exemples de contact qui ne serait pas pénalisé :

- Une collision accidentelle entre le conducteur et le chien qui ne donne aucun avantage au chien et ne permet pas d'éviter une faute.
- Si un chien tombe d'un obstacle ou s'écrase dans un saut et risque d'être blessé, le conducteur ne doit pas être pénalisé parce qu'il touche son chien pour s'assurer qu'il n'est pas blessé. Le chien doit être pénalisé pour l'erreur commise mais aucune autre pénalité ne doit être signalée. Si le chien n'a pas fait de faute d'obstacle et que le conducteur ressent le besoin de vérifier l'état du chien, le conducteur sera pénalisé d'une non-exécution (F) pour avoir touché le chien mais ne sera pas excusé pour son geste (voir Excuses pour savoir quand excuser un conducteur qui touche son chien).
- Les chiens qui sautent sur leur conducteur parce qu'ils sont anxieux ou excités. Ce genre de contact est innocent et ne doit pas être pénalisé à moins que le chien ne morde ou mordille (voir Excuses).

(e) Excuses (E)

Les excuses sont des fautes graves, qui entraînent l'arrêt immédiat de l'exécution du parcours. Le juge doit immédiatement siffler et indiquer au compétiteur qu'il doit quitter l'enceinte. Le juge peut devoir expliquer la raison de l'excuse si elle n'est pas évidente. La durée de l'explication et le ton général dépend de la nature de l'infraction. Les R.A. contiennent une liste des toutes les infractions qui font qu'un chien est excusé. Voici quelques directives supplémentaires :

- **Conducteur conduisant de manière excessive :** Le juge doit excuser un conducteur lorsqu'il est évident que le chien n'est pas entraîné sur les obstacles au point où le chien ne pourrait pas les exécuter sans les mouvements extrêmes du conducteur. Dans un tel cas, la sécurité du chien est primordiale.
- **Ordres donnés d'une voix dure :** Certains conducteurs deviennent excités et peuvent crier leurs ordres en prenant un ton négatif. Le conducteur peut ne pas s'en rendre compte. En général, ce comportement n'est pas pénalisé mais il est préférable que le juge le signale au conducteur.
- **Comportement antisportif :** Un conducteur doit être immédiatement excusé de l'enceinte pour tout comportement antisportif.
- **Le chien quitte l'enceinte et arrête de travailler :** Les chiens qui quittent volontairement l'enceinte pendant leur passage doivent être excusés. Cet acte est différent de celui d'un chien dont l'élan l'emporte hors de l'enceinte lorsqu'un obstacle est placé près de la clôture. Dans ce cas, le chien ne serait pas pénalisé. Un chien qui quitte volontairement l'enceinte le fait de son propre chef; parfois c'est un cas d'évitement des obstacles d'agilité ou du conducteur ou simplement l'occasion d'aller voir un autre chien, une personne à l'extérieur de l'enceinte, un jouet ou de la nourriture.
- **Chien qui se soulage dans l'enceinte :** Un chien qui urine ou défèque ou vomit dans l'enceinte doit être excusé.






- **Colliers inappropriés** : Découvrir qu'un chien porte un collier inapproprié une fois qu'il a commencé à exécuter le parcours entraîne l'excuse. Le juge doit excuser le chien pour cette infraction aux règles de sécurité, et non simplement le disqualifier.
- **Utiliser des aides sur le parcours** : Il est interdit d'utiliser de la nourriture, des jouets ou tout aide ou dispositif dans l'enceinte et ce, en tout temps. Toutefois, les compétiteurs qui courent leur chien pour le plaisir seulement peuvent avoir un jouet dans l'enceinte, mais ils doivent l'indiquer au juge lorsqu'ils entrent dans l'enceinte.
- **Conducteur qui touche le chien** : Caresser le chien sur une zone de contact, prendre le chien pour le déposer sur la table ou le mettre gentiment en position assise ou couchée sur la table est un contact avec le chien pénalisé d'une non-exécution (F). Toutefois, un conducteur qui touche son chien de manière négative, une correction par exemple, doit être excusé.
- **Agression du chien envers le conducteur, le juge ou un préposé** : Si un chien mord son conducteur, s'agrippe à ses vêtements ou tente continuellement de le mordre (le passage n'est plus de l'agilité mais consiste à éviter de se faire mordre), le chien doit être excusé et quitter l'enceinte. Si un chien est agressif envers le juge ou un préposé, le chien doit être excusé (ou disqualifié selon les circonstances) et il faut inclure un rapport dans le catalogue officiel. Voir l'article 2.9 des R.

3.6.5 Signaux du juge

(a) Signaux normalisés

Le juge doit signaler les fautes au scribe en utilisant les signaux normalisés et le sifflet, tel que décrit dans l'annexe C des R.A. et dans ces directives.

Signaux et notations du scribe

Signal du juge	Notation sur la feuille du scribe
	« F » = Non-exécution
	« R » = Refus
	« W » = Erreur de parcours
	« T » = Faute à la table
	« E » = Excusé

Signaux et notation du scribe pour le Steeplechase et la classe Sauts et tunnels

Signal du juge



Notation sur la feuille du scribe

« 5 » pour une barre tombée ou une zone de contact ratée (les deux classes)

« F » erreur de parcours (Steeplechase) ou non-exécution (Sauts et tunnels)

(b) Corriger un signal erroné

Si le juge signale par inadvertance une faute, il doit corriger l'erreur immédiatement auprès du scribe lorsque le chien a terminé son parcours. Le juge doit aller voir le scribe et lui expliquer le changement puis examiner la feuille du scribe pour s'assurer que ce dernier a bien consigné ses intentions. La même procédure s'applique si le juge a négligé de signaler une faute pendant le parcours.

(c) Signaux pour des fautes multiples

Les juges doivent être conscients que les scribes peuvent rater un signal si plusieurs fautes se produisent consécutivement sur le parcours. Il arrive que des scribes soient moins rapides que d'autres pour consigner plusieurs signaux consécutifs du juge. Si le chien a commis plusieurs fautes en peu de temps, il est probable que le juge devra ralentir le rythme auquel il fait des signaux pour que le scribe puisse consigner avec exactitude toutes les fautes signalées. Le juge peut signaler des fautes commises même après que le chien a quitté l'endroit où elles se sont produites. Pour aider le scribe, il faut lever la main lentement mais avec assurance en donnant le signal approprié puis baisser la main. Chaque faute doit être signalée séparément. Changer de main pour signaler des fautes qui se produisent rapidement aidera le scribe à comprendre qu'il s'agit de fautes distinctes plutôt que d'un signal hésitant donné d'une même main.

Suivez ces étapes pour que les signaux soient consignés avec exactitude :

- Assurez-vous que le scribe connaît les lettres appropriées à inscrire pour chaque signal.
- Signalez une faute seulement après qu'elle a été commise. Parfois, les juges anticipent une erreur et commencent à signaler une faute mais le chien récupère et il n'y a pas de faute. Dans de tels cas, le juge doit rectifier un signal erroné quand le chien a terminé son parcours.
- Ne levez pas la main pour signaler une faute tant que vous ne savez pas quel genre de faute vous allez signaler. Ne levez pas la main le poing fermé pour l'ouvrir ensuite. Les scribes se demanderont s'il s'agit d'un « R » ou d'un « W », pensant que vous avez changé d'idée, ou d'un « R » et d'un « W », pensant que vous n'avez pas baissé le bras entre les deux.

- Retenez votre signal si la palissade se trouve entre vous et le scribe, jusqu'à ce que vous soyez clairement visible.
- Changez de main pour signaler plusieurs fautes consécutives qui se produisent rapidement.
- En général, ne quittez jamais le chien des yeux pour ne pas rater une faute. La rare exception est lorsqu'un chien n'a pas exécuté un obstacle, vous voudrez regarder brièvement le scribe lorsque vous signalez la non-exécution (F) pour vous assurer qu'il a vu votre signal, lequel empêche le chien de se qualifier.

N'oubliez pas, les scribes doivent regarder le juge et non le chien. Les scribes doivent consigner vos signaux, ni plus, ni moins, vos signaux doivent donc être clairs.

3.6.6 Problèmes communs

Cette partie traite des nombreuses choses atypiques qui peuvent se produire lorsque vous jugez. Toutefois, ce manuel ne peut pas traiter de toutes les situations et ne peut pas se substituer au bon sens. Pour des situations dont il n'est pas question dans ce manuel, vous devrez prendre des décisions qui sont équitables et impartiales tant pour le compétiteur en question que les autres compétiteurs.

Si vous jugez à un concours et que vous vous posez des questions ou avez des préoccupations, vous devez consulter le représentant de votre zone et/ou un autre juge du CCC qui assiste au concours.

(a) Erreurs au départ

Divers problèmes peuvent survenir au départ de chaque passage, y compris des compétiteurs qui tardent à commencer leur parcours après que le chronométrateur leur a dit de partir (départ tardif), des compétiteurs qui commencent leur parcours avant le signal du chronométrateur (départ anticipé) et des mauvais fonctionnements du chronomètre. Voici différentes façons de s'occuper de ces problèmes.

- **Départ tardif** : Certains conducteurs sont obsessionnels au départ et retardent le concours. Pour que ce soit clair pour les compétiteurs qui semblent avoir de la difficulté à entendre ou comprendre le chronométrateur, le juge doit répéter l'ordre « Partez! » donné par le chronométrateur.
- **Départ anticipé** : Lorsqu'un compétiteur commence son parcours avant que les préposés et le juge soient prêts, le juge ou le chronométrateur doit siffler ou parler au conducteur. Le chien doit revenir au départ et recommencer. Le chien ne doit pas être déplacé dans l'ordre de passage. (Si le juge n'est pas dans la position souhaitée lors d'un départ anticipé, le juge doit demander au conducteur de ramener le chien au départ.)
- **Avantage à laisser son chien sur un reste au départ** : Les politiques suivantes s'appliquent en ce qui concerne l'avantage à laisser son chien sur un reste au départ :

-
- Les conducteurs peuvent dépasser le nombre d'obstacles qu'ils désirent.
 - Un conducteur peut toucher le chien pour le mettre en position de départ et peut revenir vers le chien et le remettre doucement en position sans restriction tant que ni le conducteur ni le chien n'ont traversé la ligne de départ.
 - Une fois que le conducteur a traversé la ligne de départ et laissé son chien au départ, il ne peut plus toucher le chien, quelle que soit la raison. S'il touche son chien, il sera pénalisé d'un « F » ou d'un « E » selon le cas.
 - Une fois que le conducteur a laissé son chien sur un reste au départ, si le chien se déplace sans traverser la ligne de départ, le conducteur peut revenir vers le chien pour le remettre en position (sans toucher le chien) mais ne peut pas le laisser au départ pour prendre de l'avance. S'il le fait, il sera excusé.
 - La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle.
 - Puisque la ligne de départ est le premier obstacle, les conducteurs peuvent mettre le chien à n'importe quelle distance du côté approche du premier saut mais le chien doit être à l'intérieur de l'enceinte.
 - Si un chien traverse le plan du premier obstacle sans le franchir, le chien sera pénalisé d'un refus, même sur le chronomètre n'a pas été déclenché.
 - Une fois que le chien a traversé le plan du premier obstacle, les conducteurs ne peuvent pas remettre leur chien sur un reste au départ ni prendre de l'avance sur le chien. Ils doivent conduire le chien sur ce premier obstacle comme ils le feraient lors d'une dérobaie survenue en exécutant le parcours et doivent courir avec leur chien. Les conducteurs qui remettront leur chien au départ seront excusés.
 - **Mauvais fonctionnement du chronomètre** : Parfois, le chronomètre fonctionne mal ou le pousseur du chronométrateur ne le déclenche pas. Il faut expliquer au chronométrateur qu'il doit s'assurer que le chronomètre a été déclenché et fonctionne en le regardant chaque fois qu'un chien traverse la ligne de départ.
 - **Sauter à la mauvaise hauteur** : Un chien qui court à une hauteur de saut inférieure à celle dans laquelle il devrait courir doit être éliminé et ne peut reprendre le parcours à la bonne hauteur de saut.

(b) **Erreur d'un préposé d'enceinte**

À l'occasion, un préposé d'enceinte peut mettre une barre, la table ou le pneu à la mauvaise hauteur et le juge ne s'en rend compte que lorsqu'il est trop tard. Voici quelques directives à appliquer pour rectifier la situation. Il ne faut jamais pénaliser un chien ni le désavantager à cause d'une erreur d'un préposé.

-
- **Obstacles trop bas :** Il n'est pas nécessaire que le chien reprenne le parcours si un seul obstacle est trop bas. Si le conducteur pose une question sur la hauteur de l'obstacle pendant qu'il court, le juge doit lui dire de continuer et de terminer le parcours.
 - **Obstacles trop hauts :** Si le chien ne fait aucune faute, aucune mesure n'est nécessaire. Si le chien a fait tomber une barre ou une palanque placée trop haut, il ne doit pas être pénalisé. Il n'est pas nécessaire que le chien reprenne le parcours car le chien a démontré qu'il pouvait franchir correctement les sauts ailleurs sur le parcours. Si le chien fait tomber une barre placée trop haut de l'oxer, du saut en largeur ou des barres de Spa ou s'il fait tomber le pneu parce qu'il était trop haut, le chien doit finir le parcours et le juge doit aviser le conducteur en ce sens. Si le chien a un pointage de qualification après avoir terminé le parcours sauf pour l'obstacle trop haut, celui-ci doit être mis à la bonne hauteur et le juge doit demander au conducteur de reprendre ce saut (avec une séquence de 1 à 3 obstacles menant à ce saut) pour démontrer que le chien peut franchir correctement l'obstacle. Pareillement, si un chien qui fait un refus ou une dérobaie devant un obstacle trop haut, le juge doit aviser le conducteur de terminer le parcours. Si le chien a un pointage de qualification sauf pour l'obstacle trop haut, celui-ci doit être mis à la bonne hauteur et le juge doit demander au conducteur de reprendre l'obstacle. Si le conducteur s'arrête (il s'est perdu ou est désorienté), perdant ainsi beaucoup de temps, le juge peut lui offrir de reprendre le parcours au début si le chien se qualifiait jusqu'à ce point. Si le chien ne se qualifiait pas à ce point, le conducteur peut terminer le parcours mais aucune reprise n'est permise.

(c) **Problèmes avec les préposés d'enceinte**

Le club embauche le juge pour qu'il juge les chiens inscrits au concours et qu'il applique les procédures appropriées dans l'enceinte. Le juge doit collaborer avec le club pour s'assurer que les préposés d'enceinte font bien leur travail. Il peut être nécessaire de remplacer quelqu'un à son poste pour s'assurer que le concours se déroule aussi efficacement que possible. Le remplacement d'un préposé doit se faire en tenant compte de sa répercussion sur le club. Il faut adresser les demandes de remplacement au président du concours ou au préposé en chef de l'enceinte.

(d) **Erreur de la part du juge**

Les juges sont humains et peuvent faire des erreurs de temps à autre. Si le juge veut changer une décision après l'avoir signalée, il doit aller voir le scribe à la fin du passage et corriger la feuille du scribe avec celui-ci. Si le juge change d'idée ou se rend compte qu'il y a une erreur dans le pointage du chien qui a couru précédemment, il peut apporter un changement tant et aussi longtemps qu'il est sûr que la correction est faite sur la bonne feuille de scribe, celle du chien dont il doit corriger le pointage.

(e) **Procédure pour un barrage en cas d'égalité de pointages**

Il ne doit y avoir un barrage que si deux chiens de la même épreuve et de la même hauteur de saut ont exactement le même pointage et le même temps de parcours (au 100e de seconde) pour un classement de 1er à 4e. Si un des conducteurs ne veut pas participer au barrage, le classement supérieur ira au conducteur de l'autre chien. Les barrages doivent respecter les directives suivantes :

- Le barrage doit préférablement se dérouler sur le parcours que les deux chiens viennent d'exécuter ou sur un parcours plus facile (c.-à-d. : un barrage pour égalité en par excellence peut être couru sur un parcours de niveau intermédiaire ou novice).
- Le parcours du barrage doit être du même genre que celui pour lequel les deux chiens sont à égalité initialement (c.-à-d. : si c'était sur un parcours de sauteur avec slalom, le barrage doit se dérouler sur un parcours de sauteur avec slalom).
- Le juge doit mesurer le parcours et annoncer un temps de parcours standard.
- Le parcours doit être jugé selon les règlements pour le genre d'épreuve. Toutes les erreurs doivent être signalées et inscrites sur une feuille de scribe identifiée « barrage » (pour ne pas porter à confusion plus tard) et le temps de parcours du chien doit aussi être inscrit.
- Le chien ayant le moins de fautes est déclaré gagnant du barrage. En ce qui concerne le pointage, toutes les fautes sont converties en valeur numérique sans égard au niveau de l'épreuve (par ex. : les refus et les fautes à la table valent 5 fautes; les erreurs de parcours, 10 fautes; les « F » et les « E » valent 100 fautes). Si les deux chiens ont le même pointage numérique, le chien le plus rapide gagne le barrage.
- Sans égard au pointage final du barrage, les deux chiens reçoivent les pointages et les temps du parcours exécuté initialement, les deux chiens se qualifient et le gagnant du barrage se classe avant l'autre chien. Il faut inscrire dans le catalogue le fait que le chien classé plus haut a gagné un barrage.

(f) **Problèmes d'ordre météorologique**

Les problèmes de météo se répercutent sur les concours qui se déroulent à l'extérieur. Le comité organisateur consulte souvent le juge pour prendre des décisions sur la façon de gérer les problèmes causés par la météo; toutefois, la décision définitive d'annuler un concours ou une épreuve revient au comité organisateur.

Lorsque la température est inclément, le juge doit être conscient qu'il ne peut pas déplacer une épreuve ou une partie d'épreuve au jour suivant puisque chaque jour est considéré comme concours distinct. La décision de retarder une épreuve pour une raison quelconque doit tenir compte des compétiteurs qui devront conduire ou prendre l'avion pour rentrer chez eux et de la nécessité de finir à temps pour qu'ils puissent partir. De plus, il ne faut pas retirer du parcours

l'équipement obligatoire pour une épreuve particulière en raison des conditions météorologiques.

Il est préférable de décider de faire une pause et d'attendre de meilleures conditions météo lors d'un changement de hauteur de saut ou d'épreuve. On ne peut garantir les mêmes conditions météo pour tous les chiens d'une hauteur de saut ou d'une épreuve; par conséquent, il se peut, lors d'une même épreuve, que le mauvais temps nuise à certains chiens et pas à d'autres. Vous n'y pouvez rien et aucun chien n'a droit à une reprise en raison du mauvais temps. Il revient au conducteur de décider de courir ou non. Lorsqu'il fait très mauvais, le juge peut mentionner aux conducteurs que c'est à eux de décider s'ils vont courir leur chien ou non. Voici quelques problèmes qui peuvent survenir et les mesures que le juge doit prendre :

Pluie : En général, les concours d'agilité continuent lorsqu'il pleut. Il arrive parfois qu'il pleuve tellement fort qu'il est plus sage d'attendre pendant quelque temps que les conditions s'améliorent s'il est possible de terminer le concours sans retard excessif.

Foudre : En cas d'orage, lorsque la foudre est visible, on suggère d'arrêter le concours et de demander au juge, aux préposés et aux compétiteurs de se mettre à l'abri autant que possible. Il vaut mieux être prudent et jouer la carte de la sécurité. Le jugement peut reprendre une fois que l'orage s'est éloigné.

Neige et giboulée : Il est possible de courir sur la neige et dans une giboulée; toutefois cela peut être difficile et il doit y avoir suffisamment de préposés pour bien dégager les obstacles à zones de contact. S'il n'est pas possible de faire en sorte que l'équipement soit sans danger, le juge doit conseiller au comité organisateur de suspendre le concours jusqu'à ce que les conditions s'améliorent ou de l'annuler au besoin.

Vents forts : Les vents forts peuvent causer des problèmes; les barres et les palanques peuvent tomber et certains chiens peuvent avoir de la difficulté à rester sur la passerelle. Il peut venter toute la journée et il faut trouver des solutions pour que le concours puisse se poursuivre. Il revient au conducteur de décider de courir ou non. Les palanques qui tombent facilement au vent peuvent être stabilisées en mettant une bande élastique pas trop serrée au niveau des taquets, les supports et les ailes peuvent être immobilisés avec des piquets enfoncés dans le sol tant que les barres et les palanques peuvent être déplacées.

(g) **Compétiteur mécontent**

Les compétiteurs peuvent souhaiter discuter de leur pointage ou d'une faute signalée par le juge. Le juge doit discuter d'une faute signalée ou d'un pointage avec un compétiteur qui agit de manière rationnelle et calme et abandonner toute discussion avec un compétiteur qui s'énerve et devient abusif. De telles discussions ne doivent pas retarder indûment le déroulement de l'épreuve ou du concours. Le juge doit savoir gérer son temps lorsqu'il discute avec des compétiteurs pour ne pas retarder le concours tout en écoutant ceux-ci et en faisant une recherche concernant les erreurs perçues.

Si le compétiteur croit qu'une erreur a été commise, il est souhaitable qu'il vous en parle lors d'un changement de hauteur de saut. À ce moment là, vous vous rappellerez sans doute le passage ou la faute signalée et pourrez expliquer la faute ou rectifier l'erreur, selon le cas. Parfois, l'erreur, ou ce que le compétiteur croit être une erreur, est découverte beaucoup plus tard et le juge ne se souvient pas du passage ou de la faute en question. Dans de tels cas, le juge doit tenter de se souvenir de la faute signalée, bien que cela soit parfois impossible. Il faut s'assurer que la bonne feuille de scribe a été utilisée.

3.7 Responsabilités après le concours

(a) Responsabilités envers le club hôte

Les juges ne doivent pas quitter le concours avant d'avoir jugé tous les chiens prévus à l'horaire, ni avant d'avoir vérifié et signé le catalogue rempli qui sera envoyé au CCC.

Les juges se sont engagés à juger tous les chiens inscrits lorsqu'ils ont été embauchés. Ils ne peuvent pas laisser un autre juge terminer le jugement de l'épreuve afin de prendre l'avion ou pour une raison quelconque autre qu'une urgence. Il faut indiquer tout changement à l'horaire de jugement dans le rapport du juge et le rapport du club qui sont envoyés au CCC et au directeur de l'agilité, y compris les motifs de l'urgence qui a entraîné un changement nécessaire.

Les juges doivent avoir des reçus pour toutes les dépenses remboursables (pour lesquelles le club a accepté de payer) et les soumettre au club organisateur le dernier jour de son mandat. Les reçus doivent être organisés de manière que le club puisse rembourser le juge en temps utile.

Les juges doivent remercier personnellement les préposés d'enceinte, un geste important puisqu'ils sont des bénévoles et donnent gratuitement leur temps. Il faut plusieurs personnes pour qu'un concours se déroule correctement. Un merci ou une poignée de main du juge sont des gestes de reconnaissance qui permettent de s'assurer qu'il y aura des bénévoles prêts à aider aux concours dans le futur.

(b) Responsabilités envers les compétiteurs

Les juges doivent se rendre disponibles pour répondre aux questions des compétiteurs concernant leur pointage. Les juges peuvent donner les détails dont ils se souviennent à propos du passage mais ils ne doivent jamais visionner une vidéo à des fins de pointage ni même pour voir quelque chose de manière non officielle.

Les juges doivent participer à la remise des rubans si le temps le permet. Les juges doivent se rendre disponibles, si possible, pour des photos tant que cela ne retarde pas le déroulement des autres épreuves. Pour prendre des photos, les chiens ne doivent pas être mis sur un obstacle à l'intérieur ou l'extérieur de l'enceinte tant que le concours n'est pas terminé.

(c) **Responsabilité envers le CCC**

Le secrétaire du concours doit conserver les feuilles de scribe pendant un an à partir de la date du concours. Cette mesure permet de s'assurer que les pointages de qualification seront crédités aux compétiteurs en cas d'incohérence dans les résultats ou si le catalogue du CCC est égaré.

(d) **Vérification du catalogue officiel du CCC**

Il incombe au juge de s'assurer que tous les pointages sont inscrits avec exactitude dans le catalogue qui sera envoyé au CCC. Le juge, en signant, atteste que ce qui est inscrit dans le catalogue officiel du CCC est exact. La vérification des feuilles de scribe par rapport au catalogue officiel entre les épreuves (ou entre deux hauteurs de saut si beaucoup de chiens sont inscrits) permet de s'assurer que les résultats soumis sont exacts. Vérifier les feuilles de scribe ne signifie pas que vous devez vous rappeler de tous les passages mais que les feuilles de scribe reflètent avec exactitude les passages de qualification en se basant sur ce que le scribe a noté pendant le passage.

Il faut vérifier ce qui suit pour s'assurer que le catalogue est correct :

- Au début de chaque épreuve, il faut inscrire pour chaque niveau d'épreuve la longueur du parcours en verges et le temps de parcours standard pour chaque hauteur de saut.
- À côté du nom de chaque chien, la mention « Qualifié », « Absent », « Excusé », ou « Disqualifié ». S'il s'est qualifié, il faut aussi inscrire le pointage et le temps de parcours (au 100e de seconde) du chien. De plus, si le chien s'est classé de 1er à 4e dans sa hauteur de saut, il faut inscrire le classement et l'encercler à côté de l'information sur le chien, dans la colonne gauche.
- Si le chien est disqualifié, il faut inscrire la raison dans le catalogue.
- Le juge doit certifier le nombre total de chiens qualifiés dans une épreuve qu'il a jugé, il est donc utile que le préposé au pointage fasse le suivi des chiens qui se sont qualifiés par épreuve. Lorsqu'il compte le nombre de chiens qualifiés dans le catalogue et les feuilles de scribe indiquant une qualification, le juge est en mesure de comparer le compte de ceux-ci avec le compte du secrétaire du concours.
- Le club peut fournir un catalogue marqué au juge ou lui envoyer une version électronique des résultats s'il en fait la demande.
- On suggère au club de marquer simultanément deux ou trois catalogues, le catalogue du CCC étant le plus important.

Le CCC exige qu'un catalogue distinct soit soumis pour chaque concours. Les catalogues du club et du juge peuvent contenir tous les concours.

Le juge doit soumettre un parcours signé et daté avec chaque catalogue marqué. Tous les changements apportés aux parcours approuvés doivent être indiqués et les motifs du changement doivent être notés sur le parcours.

4 DIRECTIVES POUR LA CONCEPTION DE PARCOURS

4.1 Processus de soumission et d'approbation des parcours

- 4.1.1 L'approbation des parcours d'agilité du CCC est obligatoire :
- pour s'assurer que les parcours conçus sont conformes aux règlements du CCC;
 - pour s'assurer que le niveau de difficulté est uniforme partout au pays;
 - pour s'assurer que le parcours convient en vue d'être jugé.
- 4.1.2 Le CCC encourage la variété en matière de conception de parcours pour offrir aux compétiteurs une expérience unique chaque fois qu'ils entrent dans l'enceinte. Les R.A. définissent les limites que le juge doit respecter en concevant des parcours pour un concours d'agilité. Le processus de révision des parcours peut fournir de l'information supplémentaire pour dessiner des parcours qui contiennent les défis appropriés, sont amusants et intéressants à courir. Toutefois, le juge est l'auteur des parcours et l'originalité et le contenu du parcours lui reviennent tant qu'il suit les règlements du CCC sur la conception de parcours.
- 4.1.3 Il faut soumettre le schéma des parcours au siège social du CCC au moins 60 jours avant le début du concours.
- 4.1.4 L'information suivante doit figurer bien en évidence sur tous les schémas de parcours soumis :
- les obstacles exigés pour le niveau de l'épreuve, les obstacles étant numérotés dans l'ordre;
 - les obstacles de départ et d'arrivée sont indiqués;
 - la position du scribe et du chronométreur;
 - le trajet du juge montré avec exactitude;
 - le nom du juge (l'auteur du parcours);
 - le genre d'épreuve et le niveau;
 - le nom complet du club;
 - la date réelle à laquelle le parcours sera utilisé.
- 4.1.5 Une lettre d'accompagnement contenant l'information suivante doit être jointe avec chaque jeu de parcours soumis :
- genre de surface de l'enceinte;
 - dimensions réelles de l'enceinte;
 - liste de l'équipement (telle que fournie par le club) indiquant les dimensions des obstacles à zones de contact, le nombre et la taille des sauts avec et sans ailes, la longueur des barres, le nombre et la longueur des tunnels;
-

-
- toute obstruction sur le parcours.
 - Il faut aussi indiquer si le concours se déroule à l'intérieur, à l'extérieur ou à l'extérieur sous abri.

4.1.6 Les parcours soumis à l'approbation seront retournés à leur auteur avec l'une des mentions suivantes :

- (a) **Approuvé** : Aucun changement nécessaire, le parcours est approuvé et peut être utilisé.
- (b) **Approuvé tel que noté** : Changement(s) mineur(s) nécessaire(s) au parcours ou au trajet du juge. Le parcours est approuvé seulement si les changements sont faits tels que suggérés. Si le juge fait des changements supplémentaires ou différents, il doit soumettre de nouveau le parcours pour révision et approbation.
- (c) **Ajuster et envoyer de nouveau** : Changements mineurs nécessaires au parcours ou au trajet du juge. Le parcours doit être soumis de nouveau pour révision et approbation.
- (d) **Approuvé tel qu'esquissé** : Changement(s) nécessaire(s) au parcours ou au trajet du juge et il faut déplacer de l'équipement pour que le parcours soit conforme à ce guide et aux R.A. Si le juge fait les changements exactement tels qu'esquissés, le parcours est approuvé et peut être utilisé. Si le juge fait des changements quelconques au parcours, il doit le soumettre de nouveau pour révision et approbation.
- (e) **Réviser et soumettre de nouveau** : Le parcours n'est pas conforme à ce guide et aux R.A. et/ou le parcours doit être refait et soumis de nouveau pour révision et approbation. Les raisons expliquant pourquoi le parcours ne répond pas aux critères sont données.

4.2 Conception de parcours – la technique

4.2.1 Point de départ

Consultez la feuille de travail appropriée lorsque vous commencez à dessiner votre parcours, voir l'annexe A de ce document. Les obstacles doivent répondre aux critères exigés pour le niveau et faire partie de la liste d'équipement fournie par le club.

4.2.2 Dessiner à l'ordinateur

Les parcours doivent être dessinés et soumis en utilisant le logiciel Clean Run Course Design (CRCDD), version 3 ou 4.

4.2.3 Imbriquer des parcours

Un jeu de parcours imbriqués signifie que la plupart des obstacles sont dans la même section du parcours ou dans la même position (surtout les obstacles à zones de contact) pour faciliter les changements de parcours et les rendre plus rapides et efficaces. Toutefois, réussir au maximum à imbriquer des parcours n'est pas ce qu'il y a de plus important. Il est préférable de déplacer quelques obstacles, même les obstacles à zones de contact au besoin, pour s'assurer que les angles d'approche sont appropriés

et que le parcours est amusant à courir. Pour produire un jeu de parcours imbriqués, certains juges commencent par l'épreuve par excellence et modifient le parcours pour intermédiaire et novice en réduisant le nombre d'obstacles et les défis et en modifiant les angles d'approche; d'autres commencent avec un parcours intermédiaire qu'ils modifient pour les niveaux par excellence et novice.

4.2.4 **Obstacles exigés**

En plus des obstacles obligatoires, facultatifs et interdits, tel qu'expliqué dans les R.A., voici quelques suggestions supplémentaires relativement aux obstacles exigés.

- Selon la superficie de l'enceinte et le nombre de sauts avec ailes disponibles, il est recommandé que la plupart des sauts utilisés soient dotés d'ailes plutôt que d'utiliser des sauts sans ailes. Chaque genre de saut exige une compétence différente pour le franchir. Utilisez plutôt les sauts sans ailes lorsque l'espace est limité ou lorsque plusieurs obstacles sont très proches l'un de l'autre.
- Nous n'encourageons pas l'utilisation d'un nombre excessif de tunnels parce que la taille de l'ouverture exige que les chiens de grande taille ralentissent beaucoup pour les traverser et il est donc plus difficile pour eux d'être sous le temps de parcours prescrit. Souvent, un saut qui remplace un tunnel en « L » permettra au chien de tourner tout aussi efficacement. Limitez l'utilisation de tunnels rigides à trois pour tenir compte des grands chiens. Les parcours de sauteur avec slalom, d'agilité standard et de Steeplechase ne doivent pas avoir plus de trois entrées de tunnel au total.
- La table d'arrêt doit être placée après les quatre premiers obstacles et avant les quatre derniers obstacles d'un parcours d'agilité standard.
- Le parcours conçu doit se conformer à la liste des obstacles obligatoires, facultatifs et interdits pour chaque épreuve. Seuls les sauts et les tunnels rigides peuvent être franchis ou traversés plus d'une fois. Le slalom doit être d'un seul venant.
- Un parcours bien conçu n'a probablement pas besoin de sauts servant de leurre. Toutefois, vous pouvez mettre des sauts servant de leurre sur un parcours, à votre discrétion. Les sauts servant de leurre ne sont pas franchis dans l'ordre normal du parcours. Ils sont mis sur un parcours (à la hauteur de saut appropriée) pour constituer une option ou restreindre le conducteur. Les défis sont donc accrus. Toutefois, si vous les utilisez, on recommande de ne pas en mettre plus de deux sur un parcours. Les sauts servant de leurre sont interdits en novice.
- Des tunnels rigides servant de leurre peuvent être utilisés aux niveaux par excellence et intermédiaire mais ils sont interdits en novice.

4.2.5 **Nombre d'obstacles exigés selon le niveau**

Il faut respecter le nombre d'obstacles exigés en fonction du niveau et les obstacles doivent être clairement numérotés dans l'ordre sur chaque parcours. La bonne entrée de tunnel doit aussi être clairement indiquée.

- Novice : 13 à 15 obstacles

- Intermédiaire : 16 à 18 obstacles
- Par excellence : 18 à 20 obstacles

4.2.6 Espace entre les obstacles

L'espacement des obstacles est un élément essentiel d'un parcours bien conçu. S'il n'y a pas assez d'espace, le parcours n'est pas fluide et les chiens peuvent avoir de la difficulté à le terminer dans le temps accordé. S'il y a trop d'espace, les options ne constitueront pas des défis en raison de la distance. De plus, un parcours grand ouvert peut désavantager les conducteurs lents qui ont un chien rapide. En matière de révision de parcours, l'espace entre les obstacles est mesuré du centre d'un saut au centre du saut suivant, sauf lorsqu'il y a des virages à 180 degrés ou plus.

La distance entre des sauts l'un à la suite de l'autre doit être de 18 pi (4,58 m) au minimum. La distance avant et après un oxer (double) ou un saut en largeur/longueur doit être de 21 pi (6,4 m) au minimum (peu importe si c'est un saut ou un autre type d'obstacle). La distance entre des obstacles (autres que des sauts) l'un à la suite de l'autre doit être de 15 pi (4,58 m) au minimum. Un saut doit être à au moins 18 pi (5,49 m) d'un tunnel rigide.

Ces distances sont calculées en mesurant en ligne droite du centre d'un saut/obstacle au centre de l'autre. La distance maximale entre deux obstacles ne doit pas être supérieure à 30 pi (9,14 m). Il est interdit de mettre deux sauts en largeur de suite. Il y a des exceptions à ces distances pour les virages à 180 degrés en intermédiaire et les virages à 180 et 270 degrés en par excellence.

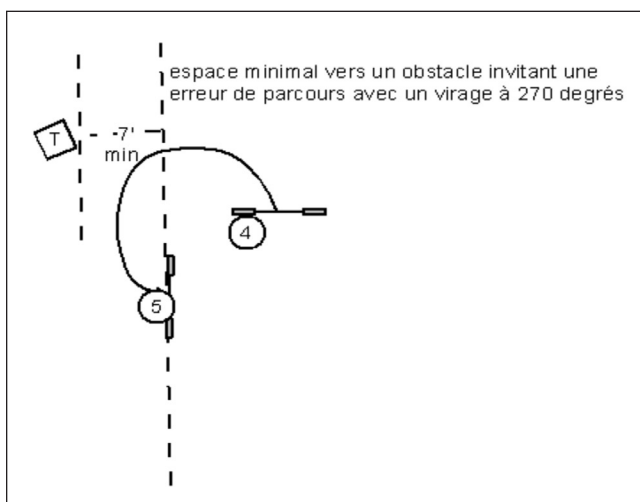
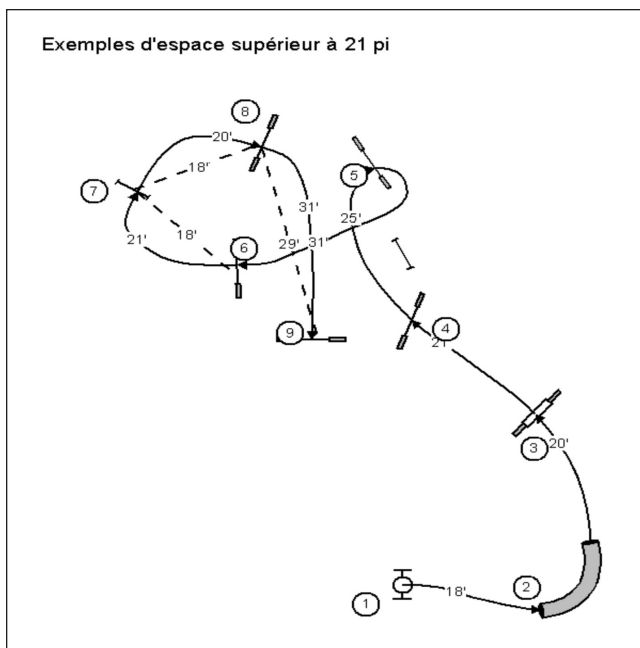
En plus des exigences suivantes, les juges doivent tenir compte de ce qui suit lorsqu'ils déterminent l'espacement entre les obstacles d'un parcours :

- 15 pi (4,58 m) est l'espace minimal recommandé entre deux obstacles pris l'un à la suite de l'autre; toutefois, 18 à 21 pi (5,47 m à 6,40 m) est la distance optimale entre des obstacles.

Un espace supérieur à 21 pi (6,40 m) peut être utilisé s'il y a une bonne raison pour le faire, notamment :

- Un trajet avec croisement où 5 obstacles ou plus forment une boîte, ce qui éloigne davantage les obstacles pour empêcher qu'une section du parcours soit trop congestionnée (4 à 6 et 8 à 9).
- Des sauts autour des quels le chien doit s'enrouler (5 à 6).
- Des sauts juxtaposés dans certaines situations (4 à 5).
- Un espacement uniforme favorise le rythme de performance des obstacles et ne constitue pas vraiment un défi. Un espacement irrégulier exige plus d'adresse parce que le chien devra ajuster sa foulée et sa vitesse pour franchir correctement les obstacles.
- Lorsqu'il y a un virage à 270 degrés d'un saut à l'autre, les juges doivent laisser suffisamment de distance pour que le chien prenne le virage sans se retrouver devant l'obstacle constituant une erreur de parcours. Un espace minimal de 7 pi (2,13 m) est exigé à partir de la ligne du plan de refus du deuxième obstacle dans un virage à 270 degrés.

Prendre note que les défis ci-dessous sont seulement acceptables au niveau par excellence.

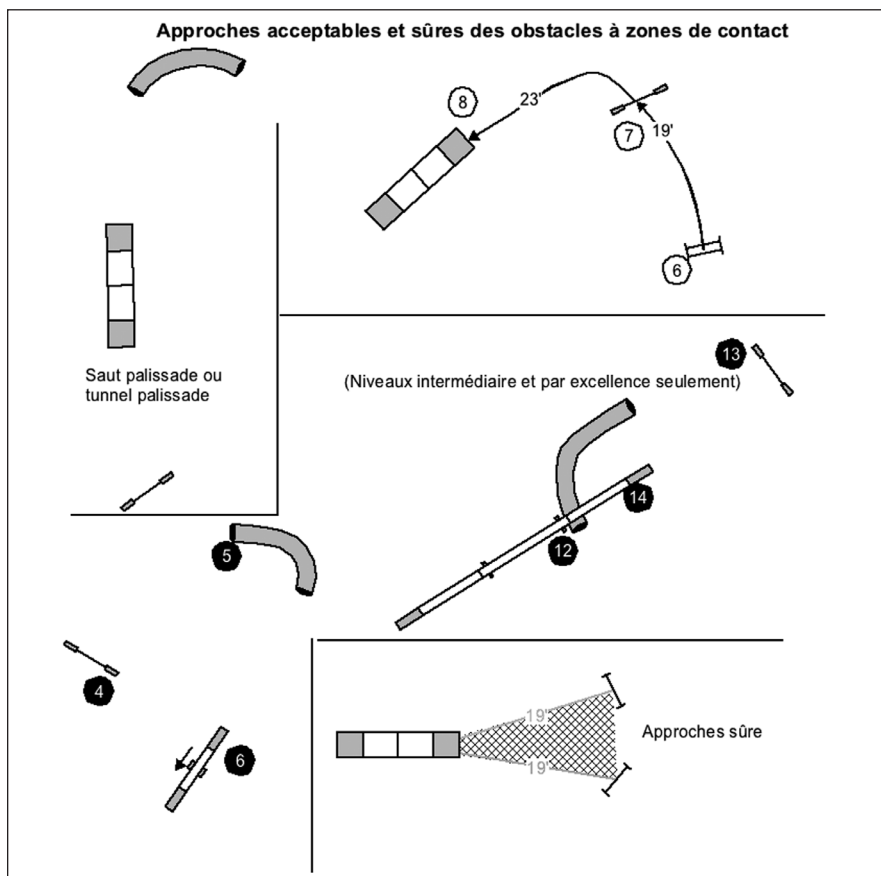


4.2.7 Angles d'approche

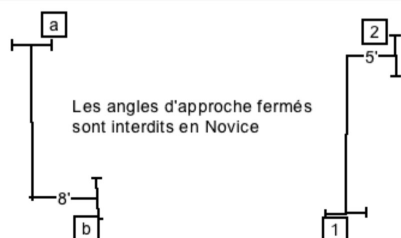
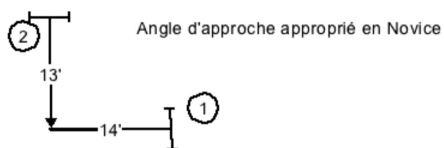
Les angles d'approche ne doivent pas être supérieurs à ceux figurant dans les règlements. La sécurité est primordiale lorsqu'il s'agit de l'approche des obstacles à zones de contact.

- (a) **Novice** : En novice, toutes les approches doivent être rectilignes ou à angle de 90 degrés ou moins. Deux angles d'approche vers des sauts peuvent avoir un angle de 135 degrés. Toutefois, une approche à 135 degrés ne doit pas être utilisée pour le pneu et l'oxer. Les angles d'approche fermés sont interdits.

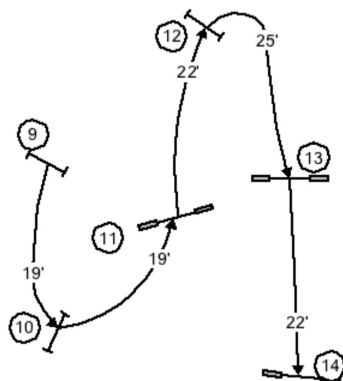
L'approche du pneu et de l'oxer (double) doit être en ligne droite à moins qu'ils soient à plus de 25 pi (7,62 m) de l'obstacle précédent. Toutefois, l'angle d'approche maximal du pneu et de l'oxer ne doit pas être supérieur à 30 degrés même avec cette distance accrue.



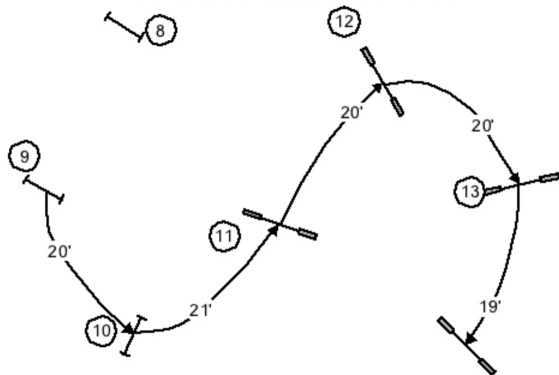
- (b) **Intermédiaire** : Tous les angles d'approches sont doux ou modérés et ne doivent pas être supérieurs à 180 degrés; l'angle d'approche du pneu et des sauts en largeur doit être de 30 degrés au maximum à moins qu'il y ait une distance minimale de 23 pi (7,01 m) ou plus entre les obstacles. Toutefois, l'angle d'approche maximal des sauts en largeur ne doit pas être supérieur à 90 degrés même avec cette distance accrue. L'angle d'approche du pneu ne doit pas être supérieur à 30 degrés. L'angle des virages après des sauts en largeur ou un pneu doit être inférieur à 45 degrés.



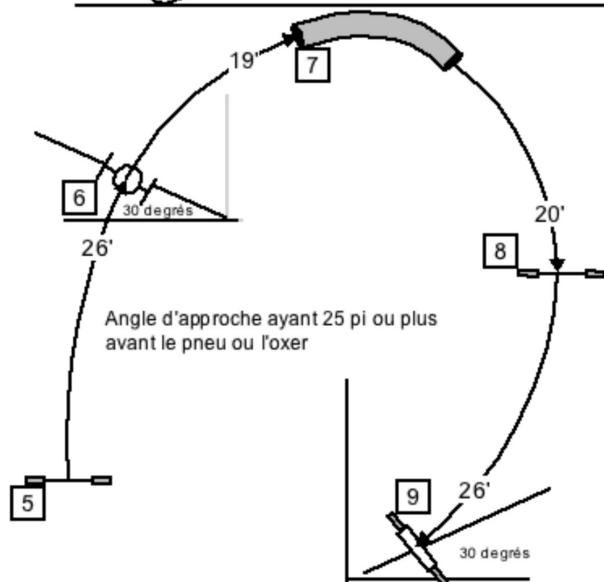
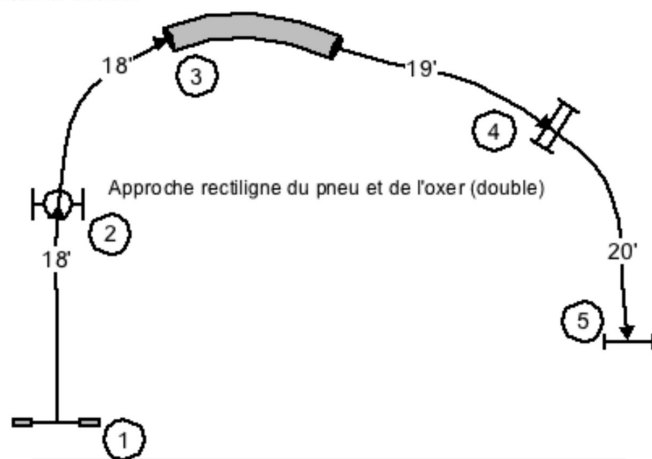
Enchaînement montrant des approches à angle fermé interdites en Novice



Enchaînement révisé, approprié en Novice



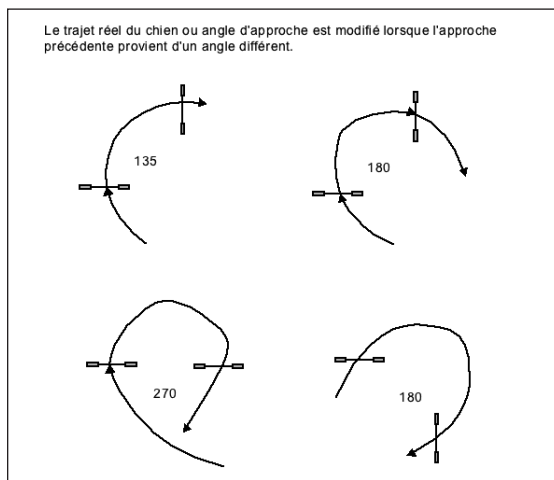
L'approche du pneu et de l'oxer doit être rectiligne à moins qu'ils soient à plus de 25 pi (7.62 m) de l'obstacle précédent. Toutefois, l'angle d'approche maximal est de 30 degrés, même avec cette distance accrue.



- (c) **Par excellence** : Il doit y avoir plus de 21 pi avant et après un saut en largeur pour que son approche et le virage qui le suit, le cas échéant, soient sûrs. L'angle d'approche de doit pas être supérieur à 90 degrés et aucun virage qui suit un saut en largeur ne doit être supérieur à 90 degrés. L'angle d'approche du pneu ne doit pas être supérieur à 30 degrés à moins qu'il y ait une distance minimale de 21 pi (6,40 m). Prenez note qu'un parcours qui comporte trop d'angles difficiles et de virages serrés manque de fluidité et est décourageant pour un chien,

il lui est difficile d'allonger sa foulée ou de terminer le parcours dans le temps accordé.

L'angle d'approche est calculé en se basant sur le trajet prévu d'un chien sautant 24 po (61cm), non pas l'angle géométrique pur formé par les obstacles tels qu'ils sont disposés sur le parcours. Les angles d'approche dépendent beaucoup d'où vient le chien et où il se dirige ainsi que de la vitesse à laquelle il se déplace lorsqu'il doit prendre un virage (*voir les diagrammes ci-dessous.*)



4.2.8 Position du chronométreur et du scribe

Il faut que le chronométreur et le scribe soient placés :

- de manière à être ensemble et à ne pas devoir se déplacer pour voir le juge;
- à un endroit où ils peuvent voir les lignes de départ et d'arrivée sans avoir à se déplacer;
- à un endroit où ils ne constituent pas une distraction visuelle ou matérielle sur le parcours.

Idealement, le chronométreur et le scribe sont placés près du départ de manière à s'assurer qu'ils ont la bonne feuille de scribe correspondant au chien sur la ligne de départ.

La ligne de départ doit être définie comme étant le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée comme étant le plan avant du dernier saut ou le plan arrière (sortie) du tunnel si un tunnel est le dernier obstacle. Si un système de chronométrage électronique (à faisceau) est utilisé, il doit être placé du côté approche du premier et du dernier saut. Si un tunnel est le premier ou le dernier obstacle, le système de chronométrage électronique est placé à l'entrée et à la sortie du tunnel.

4.2.9 Numéros d'obstacle

Les numéros d'obstacle doivent être placés près du côté approche de l'obstacle. Les numéros d'obstacle doivent être placés de manière à être visibles pour quelqu'un qui exécute le parcours mais ils ne doivent surtout pas nuire aux conducteurs et aux chiens. Lorsque deux obstacles sont très près, il faut placer les numéros d'obstacle de manière à ne pas créer de confusion lorsque les compétiteurs regardent le schéma du parcours ou font leur reconnaissance. Le numéro du slalom peut être enlevé après la reconnaissance du parcours.

4.3 Concevoir un parcours tenant compte de la position du juge

L'un des aspects importants de la conception de parcours est de dessiner un parcours qui permet au juge d'être là où il doit pour juger le chien avec équité. Le parcours conçu doit permettre au juge de rester en mouvement de manière à ne pas distraire le chien, de ne pas nuire au conducteur en étant sur son trajet ou de ne pas être fatigué après avoir jugé un grand nombre de chiens. Le juge et ses déplacements ne doivent pas attirer l'attention dans l'enceinte.

4.3.1 Positions du juge sur le parcours

Voici les distances maximales entre le juge et le chien et les emplacements particuliers où le juge doit être quand il juge certains obstacles :

- **Palissade** : Le juge doit être au maximum à 15 pi (4,57 m) de l'obstacle pour pouvoir juger l'approche et chaque zone de contact. Il doit aussi être en position pour voir les deux côtés de la palissade lorsqu'il y a possibilité d'une erreur de parcours.
- **Passerelle et balançoire** : Le juge doit être au maximum à 20 pi (6,10 m), bien qu'une distance de 15 pi (4,57 m) soit recommandée, de ces obstacles pour pouvoir juger l'approche et chaque zone de contact. (Note : la zone de contact montante de la passerelle n'est plus jugée.) Il doit aussi être en position pour voir un contact avec l'obstacle lorsqu'il y a possibilité d'une erreur de parcours.
- **Tunnels** : Le juge doit se placer pour voir l'approche de toutes les ouvertures de tunnel, ce qui lui permet de voir les refus et les erreurs de parcours si cette possibilité est présente.
- **Pneu** : Le juge doit être en mesure de voir le chien passer dans l'ouverture du pneu. Il faut éviter d'être parallèle au pneu pour s'assurer que le chien a bien sauté à travers le pneu et non entre le cadre et le pneu.
- **Table** : Le juge doit être suffisamment près pour voir le chien en tout temps et pour que le conducteur entende le décompte de 5 secondes.
- **Slalom** : Le juge doit se placer pour voir l'entrée du slalom et l'exécution de chaque piquet.
- **Palanques** : Le juge doit se tenir du côté approche des palanques, ce qui lui permet de voir les refus.

-
- **Tous les sauts :** Le juge doit être en mesure de voir les barres de tous les sauts pendant que le chien les franchit. Des ailes larges et massives, surtout sur l'oxer et les barres de Spa, peuvent forcer le juge à modifier son trajet.

4.3.2 **Déplacements du juge sur le parcours**

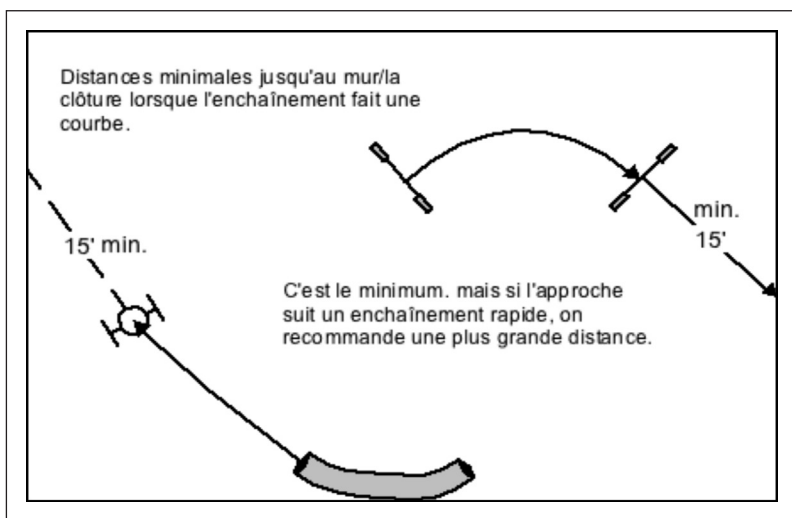
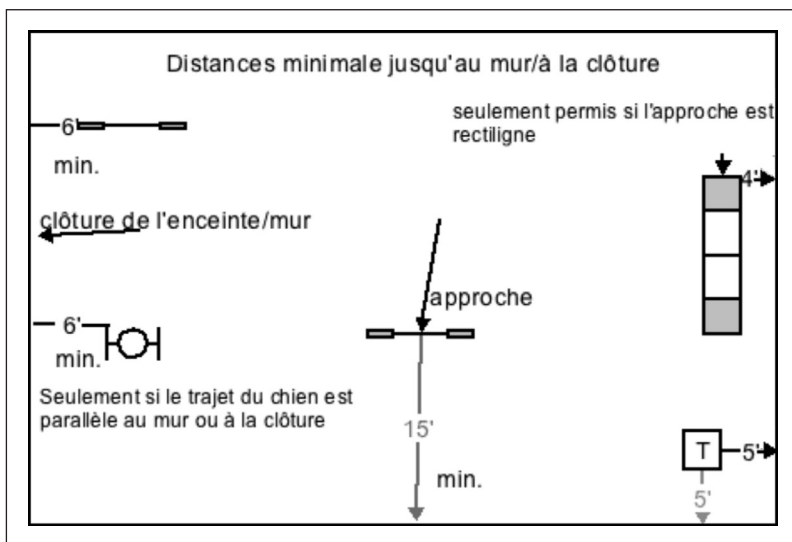
Les parcours doivent permettre au juge de se déplacer efficacement et d'être en position sans devoir faire la course avec le chien et le conducteur. Le trajet du juge ne doit pas croiser devant le chien et le conducteur à moins que le juge dispose de beaucoup de temps pour le faire sans interférer avec le chien et le conducteur. Le trajet de juge de doit pas passer par-dessus, sous ou à travers un obstacle. Le trajet du juge doit être aussi uniforme que possible d'un chien à l'autre et le juge ne doit pas bloquer des options pouvant entraîner une erreur de parcours, réduisant ainsi les défis que contient le parcours.

4.4 **Sécurité du parcours**

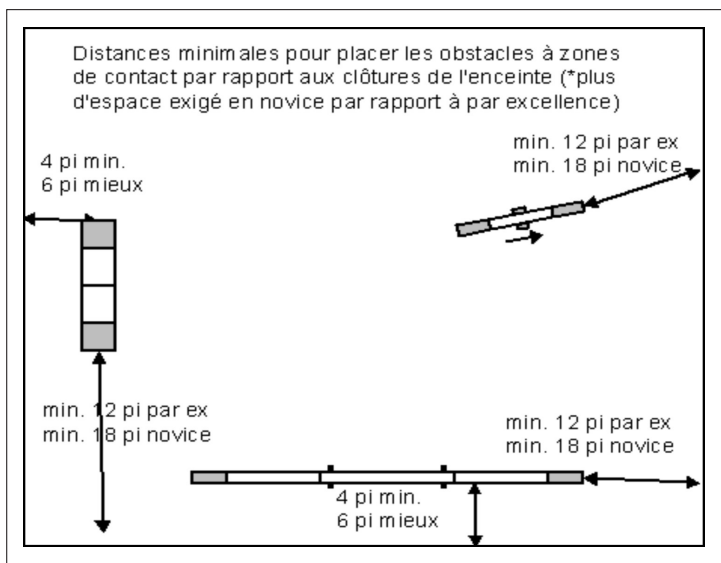
4.4.1 **Proximité des obstacles par rapport aux clôtures, murs et autres obstacles**

La sécurité doit toujours être un facteur prépondérant pour le juge; toutefois, l'agilité comporte toujours des risques avec sa variété d'obstacles, des décisions prise au quart de seconde, des conditions météorologiques variées et la surface des terrains. Le juge peut atténuer certains risques lorsqu'il conçoit ses parcours en évitant de placer des obstacles trop près les uns des autres ou trop près des clôtures de l'enceinte. Les chiens ne suivent pas toujours le trajet prévu et certains chiens peuvent être hors de contrôle. Les parcours doivent être conçus en tenant compte de ce genre de chien. La distance peut résoudre plusieurs préoccupations en matière de sécurité. Une distance plus grande par rapport aux clôtures ou entre des obstacles adjacents peut aider les chiens distraits à récupérer avant de se retrouver en difficulté. Voici des normes minimales à respecter pour que le parcours soit aussi sûr que possible :

- Placement des sauts et du pneu par rapport à une clôture ou un mur : prévoir un minimum de 6 pi (1,83 m) si le trajet du parcours est parallèle à une clôture ou un mur (mesuré à partir du bout de la barre), et un minimum de 15 pi (4,57 m) si le chien saute en direction de la clôture ou du mur. Cette exigence s'applique aussi aux sauts invitant une erreur de parcours et aux leurres.
- La table ne doit pas être à moins de 5 pi (1,52 m) de la clôture ou du mur de l'enceinte.

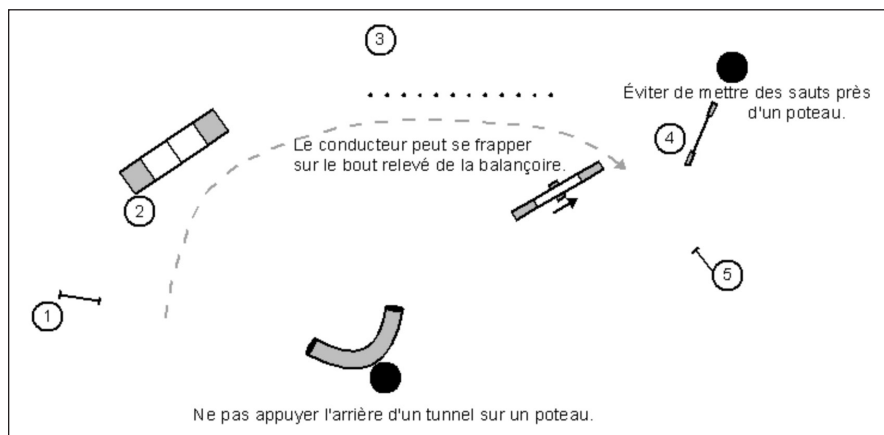


- Les obstacles à zones de contact ne doivent pas être placés à moins de 4 pi (1,22 m) d'une clôture ou d'un mur si le trajet du parcours est parallèle à ceux-ci. Lorsque le bout de la rampe est perpendiculaire à une clôture ou un mur, la distance minimale varie de 18 pi (5,47 m) en novice à 12 pi (3,66 m) en par excellence.
- Les obstacles très près les uns des autres doivent être placés de manière à ce que le chien ne risque pas d'atterrir sur l'un d'eux en sautant l'un des sauts ou de tomber sur quelque chose de dangereux s'il glisse en bas d'un obstacle à zones de contact.

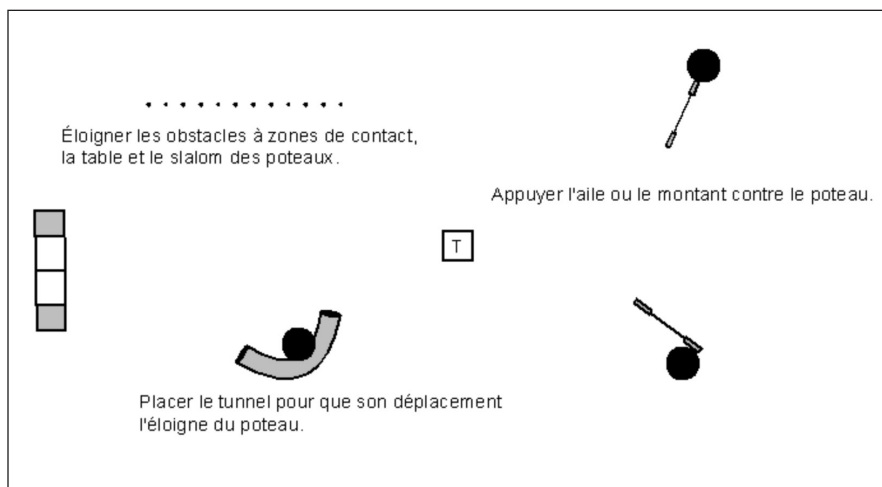


4.4.2 Autres questions de sécurité pour la conception de parcours

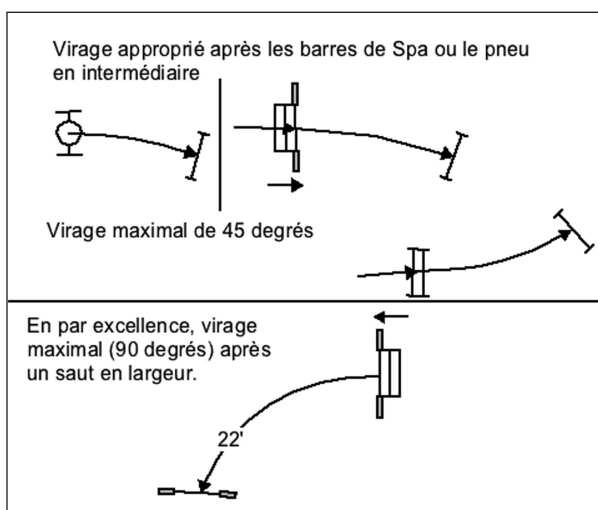
- (a) Il est essentiel de laisser suffisamment d'espace au départ et à l'arrivée pour la sécurité du chien et la prévention des accidents d'agression. Les parcours doivent être conçus pour laisser un minimum de 15 pi (4,57 m) entre la clôture et le premier et le dernier obstacle. Si le dernier obstacle est un saut en largeur, il doit y avoir au moins 21 pi entre celui-ci et la clôture de l'enceinte.
- (b) La rampe relevée de la balançoire peut présenter un danger pour les conducteurs si elle est dans le sens contraire du tracé du parcours et que le trajet prévu du conducteur le fait passer près de cette rampe relevée. Souvent, le conducteur ne porte pas trop attention à son trajet parce qu'il regarde son chien ou l'obstacle suivant. Si le dernier obstacle est un saut en largeur, il doit y avoir au moins 21 pi entre celui-ci et la clôture de l'enceinte.



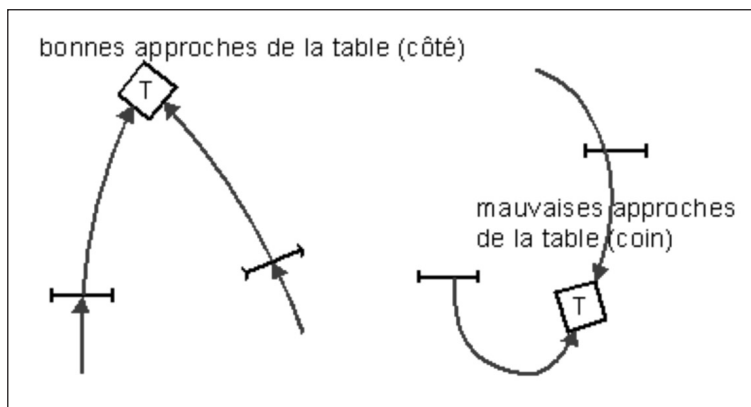
- (c) Les colonnes, les poteaux, les arbres et autres choses qui font obstruction peuvent représenter un danger pour les conducteurs et les chiens. Les conducteurs peuvent les percuter pour les raisons susmentionnées. Les chiens peuvent aussi les percuter si l'exécution de l'obstacle précédent ne leur permet pas de redresser leur trajectoire et d'éviter le danger. Placez les ailes des sauts directement contre des colonnes et les tunnels pour réduire les risques).



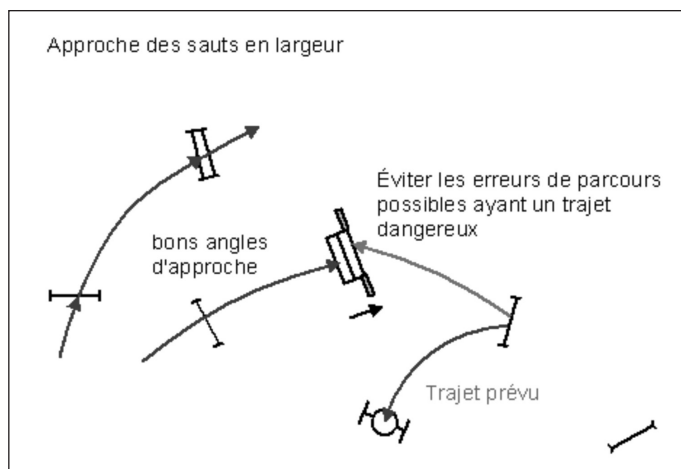
- (d) Les virages après des sauts en largeur doivent être minimes, surtout lorsque la surface peut être glissante. Aux niveaux novice et intermédiaire, l'angle des virages après un saut en largeur et un pneu doit être inférieur à 45 degrés. Au niveau par excellence, l'angle maximal après un saut en largeur est de 90 degrés.



- (e) L'approche prévue de la table doit être vers l'un des côtés de la table, ce qui empêche le chien d'arriver à toute vitesse sur un des coins. Ce placement aide aussi le juge car il doit pouvoir juger adéquatement le plan de refus qui est l'arrière de la table

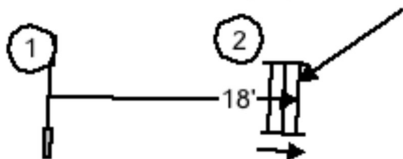


- (f) L'approche des sauts en largeur doit être en ligne droite (à moins de fournir la distance adéquate déterminée pour chaque niveau dans les règlements) qu'ils soient ou non l'obstacle suivant ou une possibilité d'erreur de parcours. Cela comprend un saut en largeur invitant à une erreur de parcours et pouvant être sauté à l'envers.

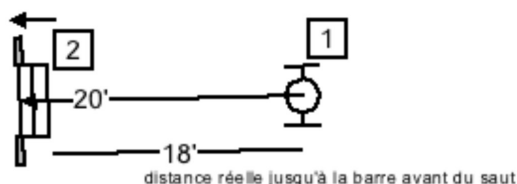


Note : Si vous utilisez CRCD pour montrer la distance vers les barres de Spa ou le saut en largeur ascendant, le programme mesure jusqu'à la barre arrière du saut, la distance affichée n'est donc pas celle entre les obstacles. Pour obtenir la distance minimale, vous devrez l'augmenter avec CRCD.

CRCD montre la distance jusqu'à la barre arrière du saut.



Il faut augmenter la distance pour avoir le minimum si vous utilisez la mesure affichée par CRCD.

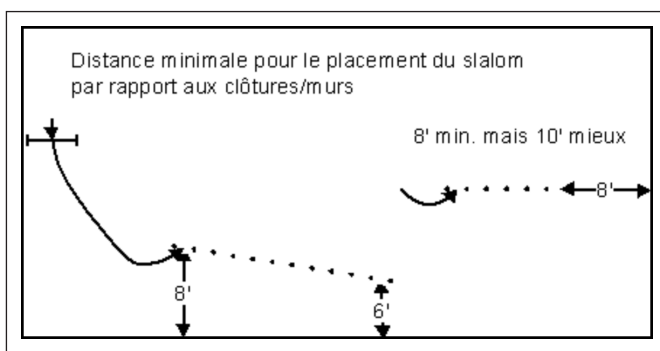


- (g) Lorsque le trajet prévu du chien envoie le chien directement sur l'aile d'un saut ou les montant d'un saut sans ailes, il faut laisser suffisamment d'espace pour que le chien puisse atterrir et tourner sans heurter l'aile ou le montant. La distance minimale vers un obstacle constituant directement une erreur de parcours est de 15 pi (4,57 m). Toutefois, en raison d'une variété de facteurs, notamment la vitesse à l'arrivée dans cette partie du parcours, la surface de l'enceinte et ce qui est le plus visible, la distance nécessaire peut être de 18 pi (5,49 m).

4.5 Placement des obstacles et préoccupations en matière d'exécution

Le placement des obstacles lors de la conception du parcours peut entraîner des problèmes d'exécution sur le parcours lui-même. Il faut éviter ce qui suit :

- Placer le slalom trop près du mur ou de la clôture peut représenter un problème visuel pour quelques chiens et certains chiens ont besoin de plus d'espace pour être à l'aise lorsqu'ils font le slalom.

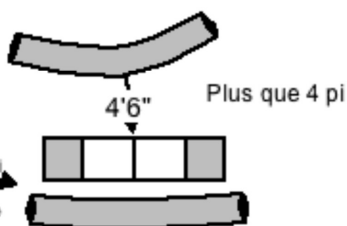


- Placer des obstacles très près l'un de l'autre peut donner un avantage injuste à certains conducteurs. Tous les obstacles entre lesquels un conducteur peut vouloir passer pour négocier une séquence doivent être soit à une distance supérieure à 4 pi (1,21 m) (à leur point le plus rapproché) soit à une distance de 12 po (30,5 cm). Soit tous les conducteurs peuvent passer entre les obstacles ou aucun conducteur ne peut passer.

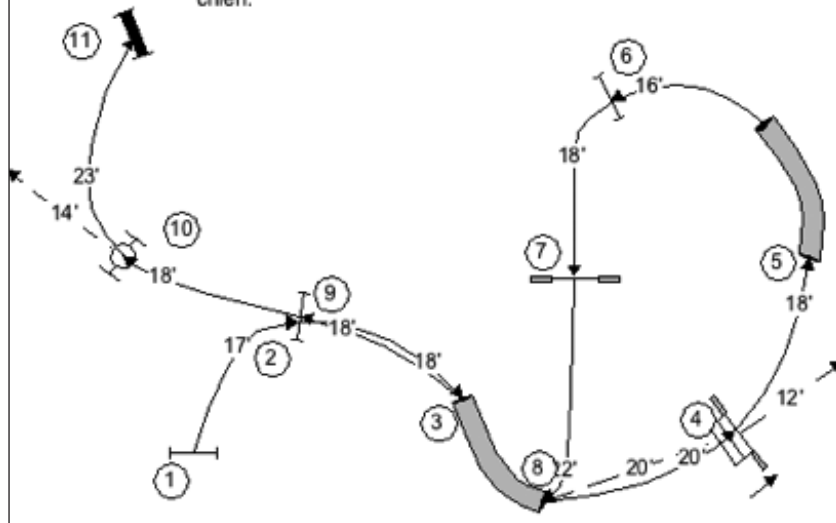
Les obstacles près l'un de l'autre doivent être à moins d'un pied ou à plus de 4 pi l'un de l'autre. Personne ne passe ou tout le monde peut passer.

Moins d'un pied.

S'applique en Par excellence seulement
(En Intermédiaire, il faut un minimum de 3 pi
entre les obstacles,
En Novice, les obstacles ne doivent pas être
adjacents)



Évitez de placer des obstacles de manière que la clôture ou le mur de l'enceinte influence l'approche du chien.



- Les obstacles qui exigent une approche en ligne droite (notamment les sauts en largeur) ne doivent pas envoyer le chien dans le mur ou la clôture de l'enceinte s'ils sont placés près d'un mur ou d'une clôture. Les chiens n'aiment pas travailler trop près de murs et mettre des obstacles trop près d'un mur les empêcheront d'avoir une approche en ligne droite.

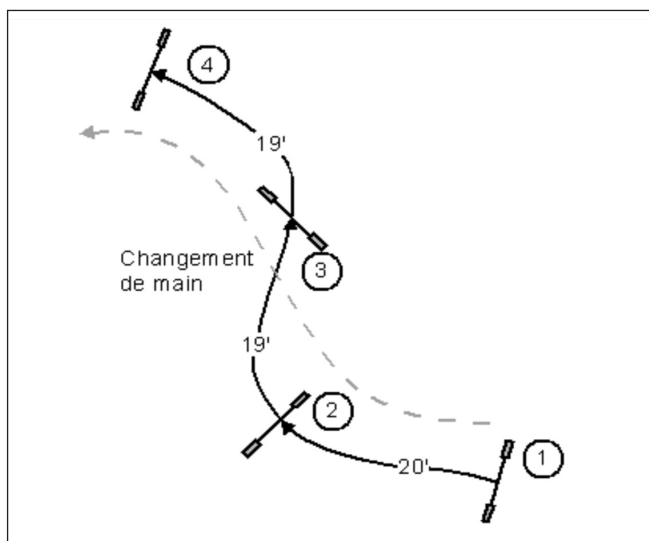
4.6 Définition des défis

Le tracé des parcours et les défis qu'ils contiennent augmentent de difficulté de novice à intermédiaire à par excellence. Le nombre de défis s'accroît et les défis doivent aussi être plus difficiles. (Voir les détails dans les Règlements d'agilité, chapitres 11 et 12.)

La meilleure façon de créer des défis consiste à faire en sorte que le tracé du parcours comporte plusieurs croisements du trajet du chien, offrant des options au chien et incitant le conducteur à changer de main. Le parcours reste donc relativement fluide tout en présentant des défis tout au long du tracé. Le juge peut ajouter, au niveau par excellence seulement, des restrictions pour le conducteur qui le forcent à travailler à distance de son chien et des pièges qui sont en fait des options très difficiles.

4.6.1 Changements de main

Un changement de main consiste à présenter un virage en « S » conçu de façon à ce que le conducteur doit conduire son chien du côté opposé à celui où il était. Un conducteur qui choisit de ne pas changer de main est forcé de contourner les obstacles par l'extérieur et de courir plus vite que son chien pour suivre la cadence. Les changements de main les plus simples à exécuter sont ceux qui ne comportent pas de rappel ni d'option pour tenter le chien. Les changements de main sont permis à tous les niveaux.



4.6.2 Options

Une option est un endroit du parcours où le chien a un choix quant à l'obstacle à prendre. Typiquement, les options se présentent à un croisement. La distance minimale exigée pour une option directe entraînant une erreur de parcours est de 15 pi (c.-à-d. une option où le mauvais obstacle est

directement sur le trajet prévu du chien). Les options entraînant une erreur de parcours qui sont à 22 pi ou plus de l'obstacle précédent sont considérées comme une option mineure. Les options sont permises à tous les niveaux (voir les restrictions visant le niveau novice).

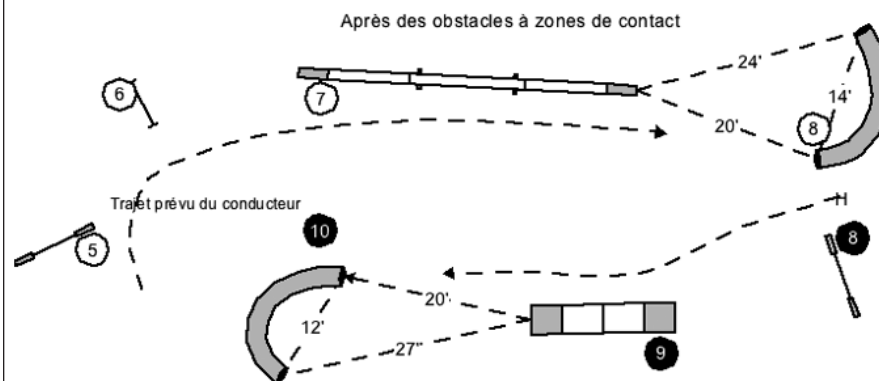
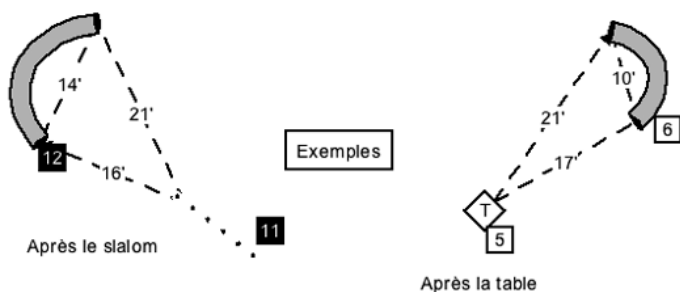
Les options deviennent plus difficiles en fonction :

- de la proximité des deux options;
- de la vitesse d'approche du chien sans la séquence où se trouve l'option;
- de la distance qui sépare le conducteur du chien lorsque le chien doit décider de l'obstacle qui est le bon;
- de la visibilité et de l'attraction qu'a l'obstacle invitant une erreur de parcours par rapport au bon obstacle. Certains chiens préfèrent un obstacle à un autre et des obstacles comme les tunnels et la palissade sont très attirants car les chiens ont tendance à accélérer pour les négocier.

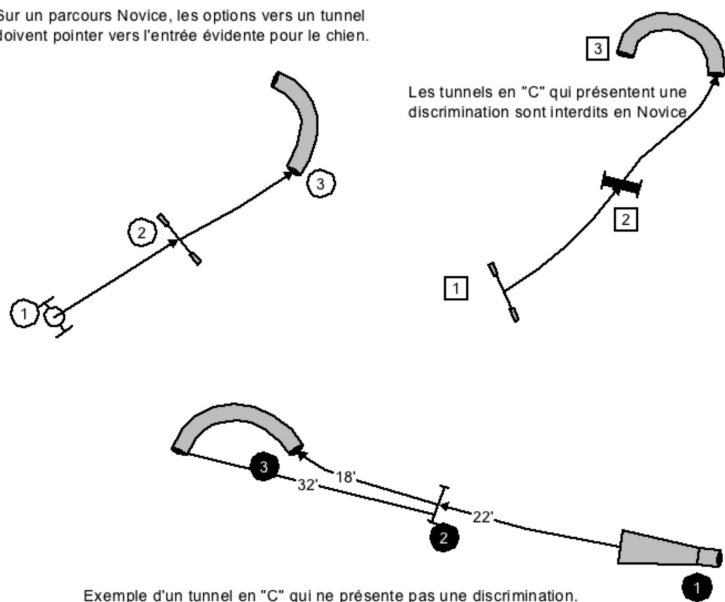
Exigences en novice pour les options :

- En novice, une distance de 21 pi (6,4 m) ou plus doit séparer le mauvais obstacle constituant une option et l'obstacle précédent.
- S'il y a un choix, il faut donner l'ouverture évidente ou logique d'un tunnel aux chiens en novice.
- Les approches de deux obstacles ne doivent pas être adjacentes ou très près l'une de l'autre. Par exemple, l'option classique tunnel-obstacle à zones de contact est interdite en novice.

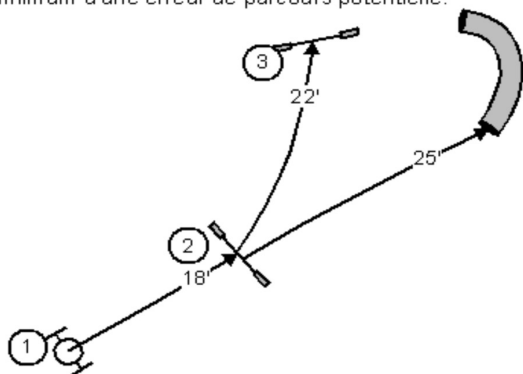
Il est permis d'utiliser un tunnel en forme de « C » si la distance minimale entre les deux entrées est de 10 pi et s'il suit un obstacle exigeant du contrôle (obstacle à zones de contact, slalom, table). La bonne entrée est toujours celle qui est la plus près et il doit y avoir une distance significative (4 à 5 pi) entre l'entrée la plus près et la plus éloignée. Si une passerelle ou une palissade précède le tunnel, le trajet prévu du conducteur doit faire en sorte qu'il dirige le chien vers la bonne entrée du tunnel en forme de « C ». Ce genre de défi ne doit être utilisé qu'une fois sur un parcours novice.

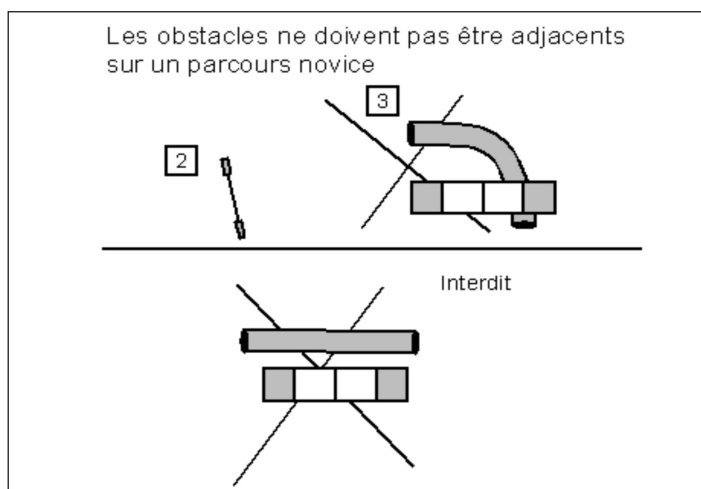


Sur un parcours Novice, les options vers un tunnel doivent pointer vers l'entrée évidente pour le chien.



Sur un parcours novice, les options doivent être à 25 pi minimum d'une erreur de parcours potentielle.





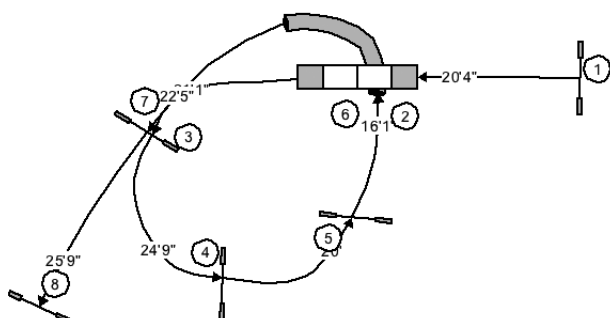
4.6.3 Restrictions pour le conducteur

Les restrictions pour le conducteur exigeant que le chien travaille à distance du conducteur comptent parmi les défis lorsqu'il s'agit de déterminer le niveau des défis d'un parcours. Les restrictions pour le conducteur comme des tunnels en « U » dans un coin ne sont pas considérés comme un défi. Lorsqu'il conçoit un parcours, le juge doit prendre soin de ne pas avoir trop de restrictions pour le conducteur et lorsqu'il place des obstacles pour créer une restriction pour le conducteur, il ne doit pas aussi créer un problème de sécurité en raison de la proximité de deux obstacles.

Exigences en novice visant les restrictions pour le conducteur :

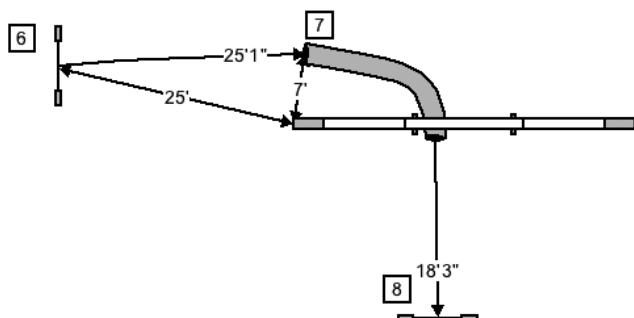
Les restrictions pour le conducteur sont interdites sur les parcours novices. Toutefois, un tunnel peut être placé dans un coin pour utiliser l'enceinte au maximum. Toutefois, on peut placer un tunnel sous la palissade ou la passerelle à condition qu'il ne constitue pas une restriction pour le conducteur ou une discrimination d'obstacle.

Enchaînement permis en Novice
 Tunnel sous palissade, aucune discrimination ni restriction pour le conducteur.



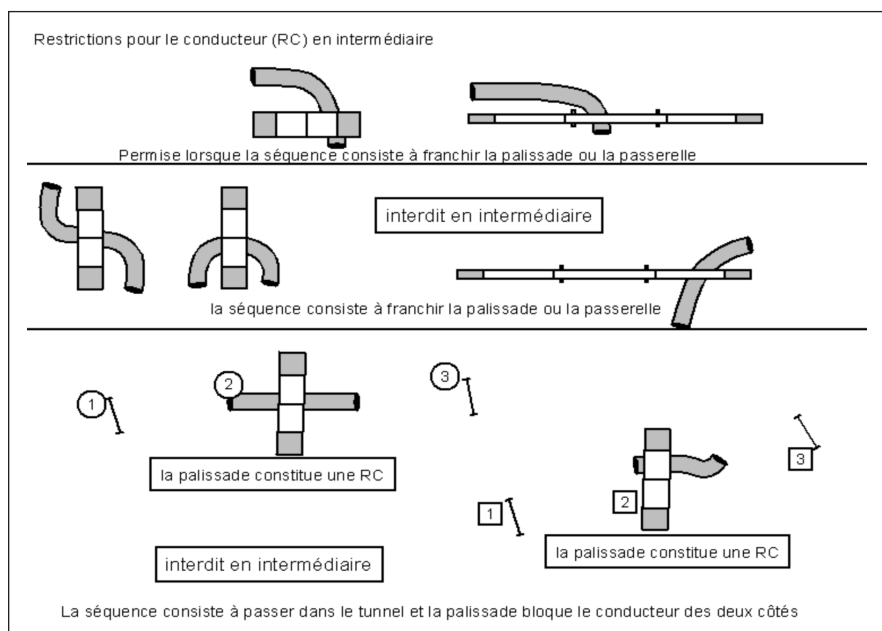
Enchaînements INTERDITS en Novice

Tunnel sous passerelle avec discrimination ET restriction pour le conducteur.
 Le trajet du chien ne revient pas vers le conducteur et la passerelle restreint le mouvement du conducteur le long du tunnel vers le bon obstacle suivant.



Exigences en intermédiaire visant les restrictions pour le conducteur :

Les restrictions pour le conducteur sont permises d'un seul côté de la palissade ou de la passerelle. Les entrées de tunnel sous la palissade ou la passerelle doit être à une distance de 3 pi (0,91 m) de la palissade ou de la passerelle.



4.6.4 Défis multiples au même endroit du parcours

Tel que décrit ci-dessus, il peut y avoir des endroits sur le parcours où il y a deux types de défi se présentant simultanément, par exemple un changement de main et une option ou une restriction pour le conducteur et une option. En cas de défis multiples au même endroit, ils sont considérés comme un défi lorsqu'il s'agit de déterminer le nombre total de défis sur un parcours.

4.6.5 Défis exigés par niveau

Le nombre de défis exigés par niveau est le suivant :

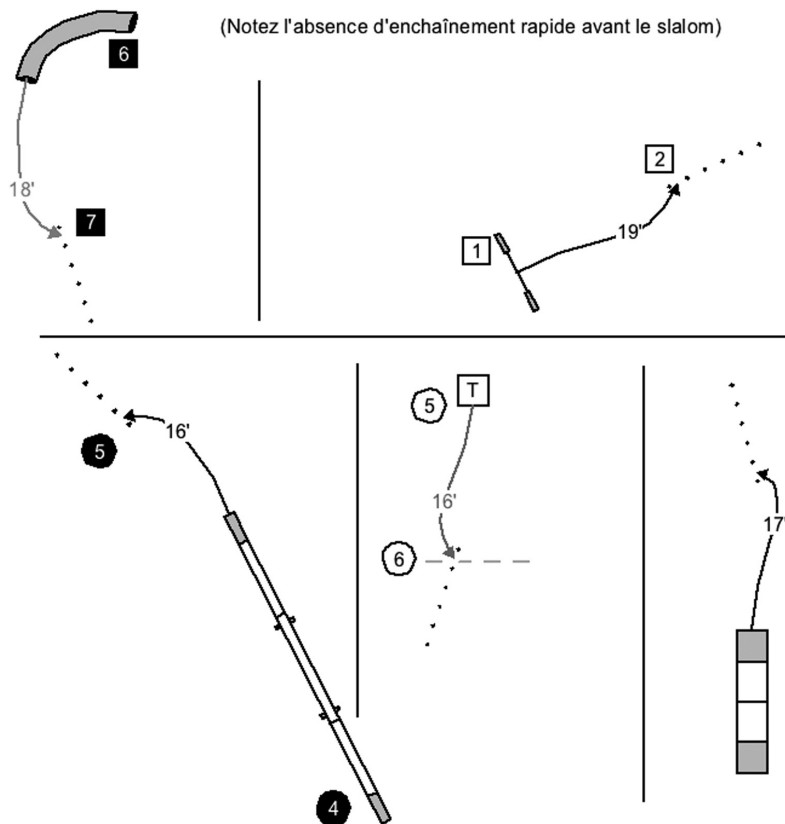
- Novice : 3 à 4
- Intermédiaire : 5 à 7
- Par excellence : 8 à 10

Le degré de difficulté des défis doit s'accroître en fonction du niveau. Chaque endroit où le chien doit être dirigé vers le bon obstacle compte comme un défi.

En Novice, l'accent est mis sur le fait que le chien suit son conducteur pour exécuter les obstacles qui sont sur son trajet (voir l'article 12.3.1 des R.A.).

Exemples d'entrées de slalom en novice

(Notez l'absence d'enchaînement rapide avant le slalom)

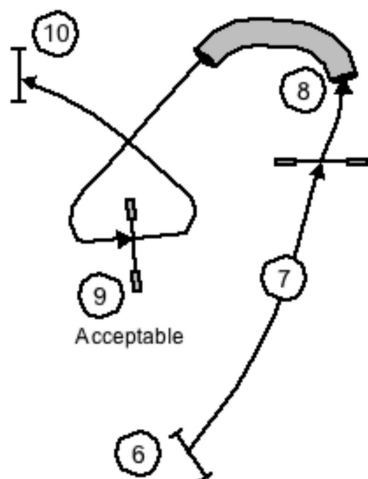


En Intermédiaire, il doit y avoir une variété de défis mineurs de manière que le parcours soit équilibré. Tout défi majeur dans un parcours Intermédiaire doit être moins difficile que ce à quoi on s'attend en Par excellence. Par conséquent, un enchaînement rapide qui précède une erreur de parcours potentielle n'est pas approprié.

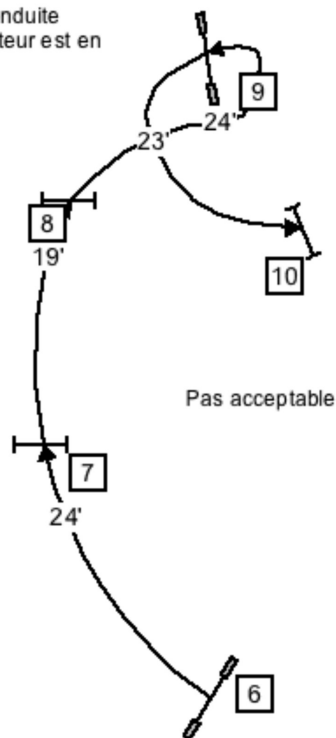
En Par excellence, il doit y avoir une variété de défis mineurs et majeurs de manière que le parcours soit équilibré. Les défis sont décrits à l'article 12.9.1 des R.A. Un parcours ne doit pas contenir plus que quatre défis majeurs. Les virages à 180 et 270 degrés, l'approche par l'arrière d'un saut les angles très fermés et les enfilades, s'ils sont trop utilisés, rendent le parcours saccadé. En l'absence d'une certaine fluidité, il est difficile pour les chiens de rentrer sous le TPS.

Un dernier mot concernant les défis des parcours Par excellence... Est-il est raisonnable que le conducteur soit en position de conduire le chien pour un enchaînement difficile et comment le juge peut-il juger correctement et équitablement?

Un enchaînement difficile qui exige une conduite précise doit être à un endroit où le conducteur est en mesure d'être en position de réussir.



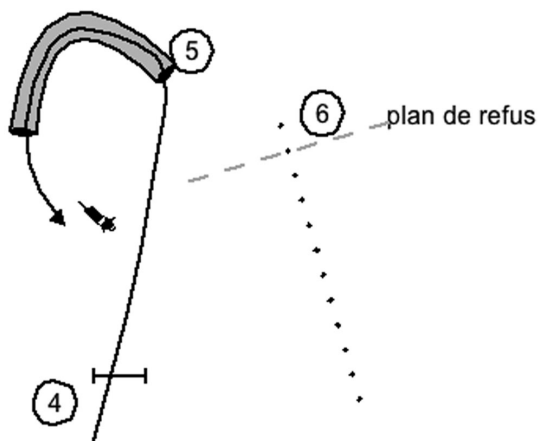
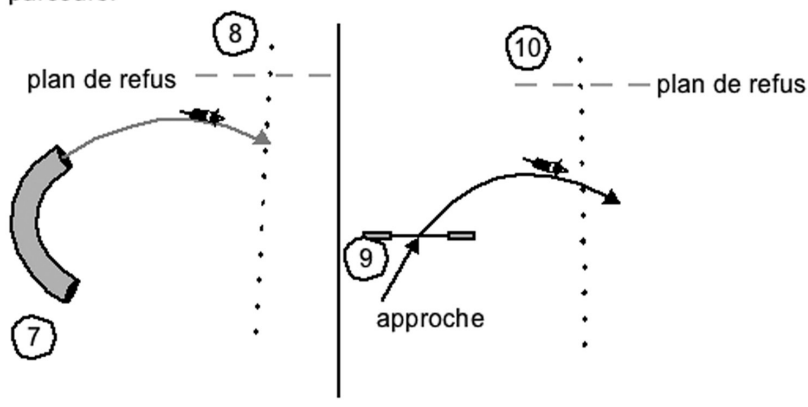
Enchaînement difficile mais le conducteur peut être au bon endroit pour conduire le chien.
(Type d'enchaînement à n'utiliser occasionnellement qu'en Par excellence.)



Enchaînement de sauts difficile, le conducteur sera certainement à la remorque d'un chien rapide et ne pourra le conduire pour réussir l'enchaînement.

Certains parcours sont plus difficiles à juger et soulèvent des questions en raison de leur tracé.

Il n'y a pas de refus puisque le chien n'a jamais les 4 pattes du côté approche du plan de refus. Il n'y a pas d'erreur de parcours car le slalom est le bon obstacle suivant. Il n'y a pas de faute si le chien suit le trajet dessiné, simplement une perte de temps et un manque de fluidité pour le chien. Pensez-y deux fois en dessinant des parcours.



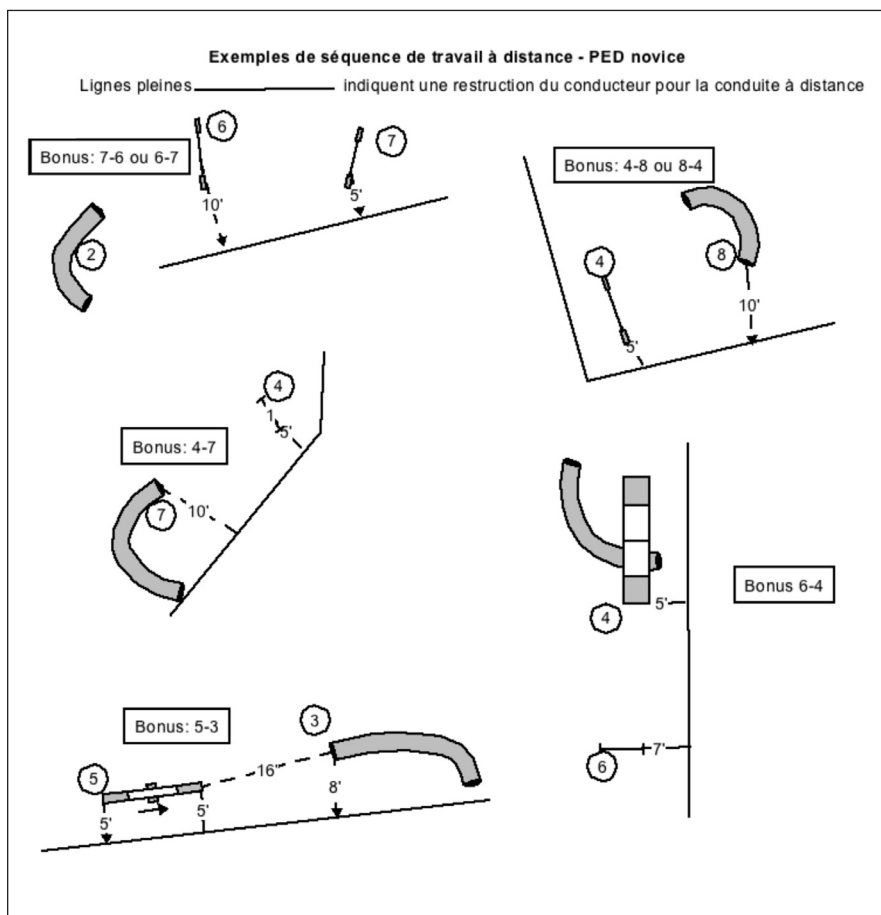
Voici un enchaînement qui rend le jugement et la conduite désagréables! Ce n'est pas ce que souhaite le CCC. Ce genre d'enchaînement est à éviter.

4.7 Points et distance

4.7.1 Conception de parcours et exemple de séquence de conduite à distance

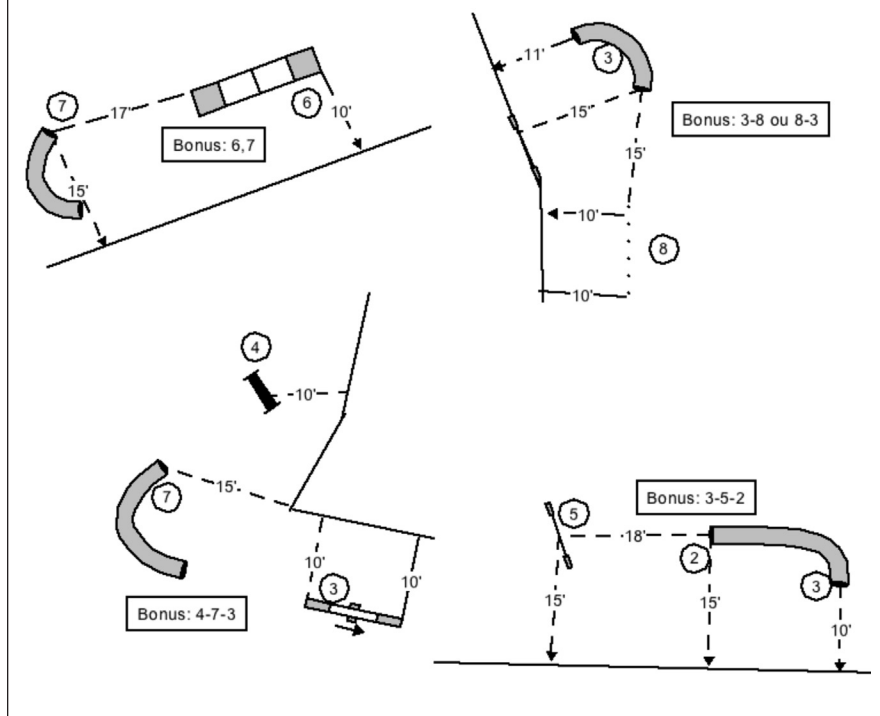
Chaque niveau de Points et distance (PED) a des exigences particulières en matière de conception de parcours. Voir le chapitre 14 des R.A.

Ce manuel présente des exemples de séquences de conduite à distance qui satisfont à ces exigences pour chaque niveau.



Exemples de séquence de conduite à distance PED Intermédiaire

Lignes pleines _____ indiquent une restriction du conducteur pour la conduite à distance

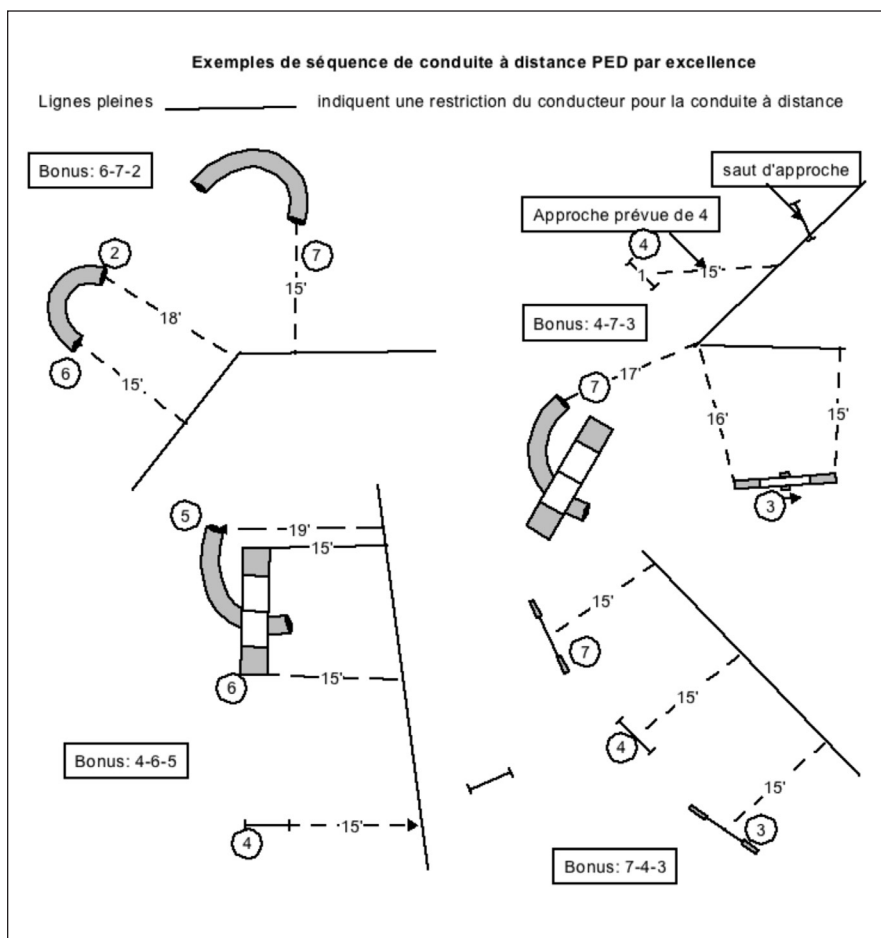


Conception de parcours Points et distance

Il faut tenir compte de ce qui suit en concevant des parcours PED :

- Il doit y avoir plus d'un trajet pour se rendre à la séquence de conduite à distance.
- Ces trajets doivent présenter une belle approche de la séquence de conduite à distance, c'est à dire, un saut, tunnel ou autre obstacle qui mène logiquement à la séquence.
- Tous les obstacles de la séquence de conduite à distance doivent être à la distance minimale pour le niveau jusqu'au point où il n'est plus possible de faire une faute. Tant l'entrée que la sortie du slalom ou des obstacles à zone de contact de même que les sauts doivent être à la distance exigée.
- La sortie des tunnels peut être plus proche que la distance minimale exigée puisqu'il ne peut y avoir de faute une fois le chien entré dans le tunnel (à moins qu'il en ressorte par l'entrée).

Les parcours doivent être conçus de manière qu'il soit possible pour un chien de réussir (accumuler le nombre minimal de points en 35 sec.) en se basant sur la moyenne du TPS en agilité standard et en sauteur avec slalom pour sa hauteur de saut.



Exemples :

Pour un chien sautant 8 po

Novice $2,3 + 1,85 / 2 = 2,1$ v/s x 35 sec = 74 verges, pour accumuler 47 points

Intermédiaire $2,8 + 2,2 / 2 = 2,5$ v/s x 35 sec = 88 verges, pour accumuler 50 points

Par excellence/Maître p. exc. $3,05 + 2,3 / 2 = 2,7$ v/s x 35 sec = 94 verges, pour accumuler 53 points

Pour un chien sautant 24 po

Novice $2,8 + 2,5 / 2 = 2,6$ v/s x 35 sec = 91 verges, pour accumuler 53 points

Intermédiaire $3,3 + 2,5 / 2 = 2,9$ v/s x 35 sec = 102 verges, pour accumuler 56 points

Par excellence/ Maître p. exc. $3,6 + 2,85 / 2 = 3,2$ v/s x 35 sec = 112 verges, pour accumuler 60 points.

Voici des exemples de parcours bien conçus pour les trois niveaux de PED avec des suggestions de trajet qui permettent d'accumuler les points nécessaires et amènent à la séquence de conduite à distance.

Veuillez prendre note de ce qui suit :

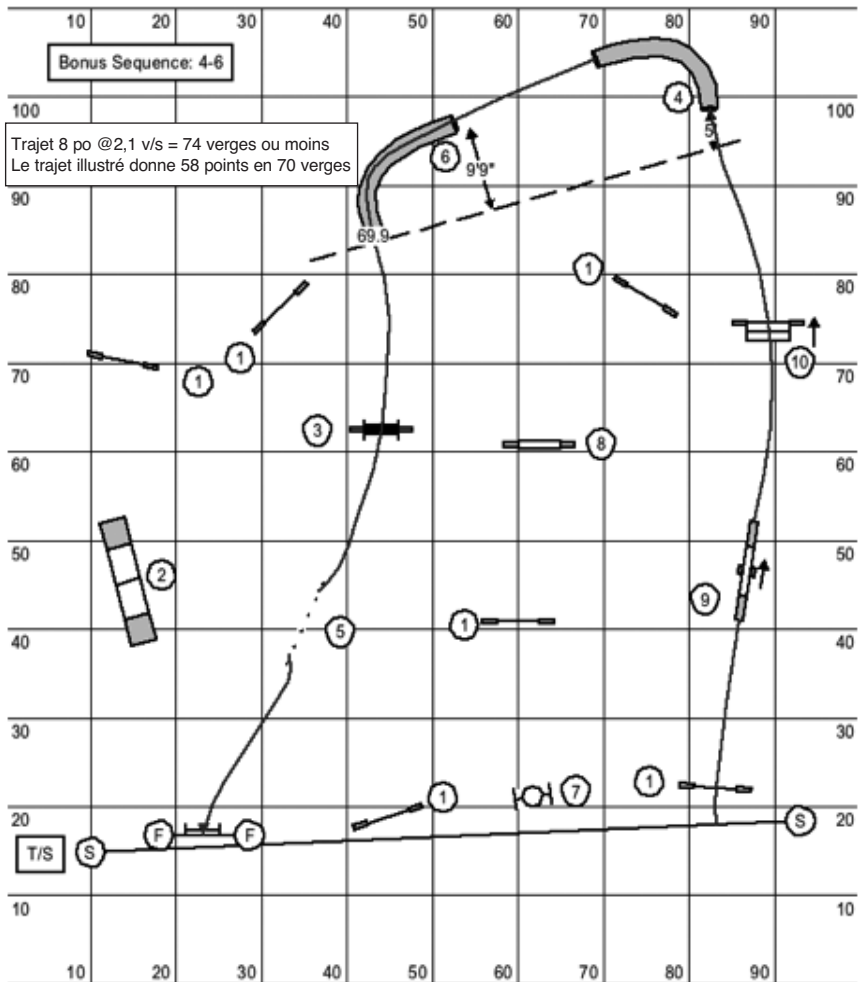
- Les obstacles ne doivent être franchis qu'une fois pour obtenir les points.
- Aucun obstacle ne peut être franchi deux fois de suite.
- Dans la séquence de conduite à distance, si le chien entre par la mauvaise extrémité du tunnel (le tunnel étant le premier obstacle de la séquence), puis qu'il rentre immédiatement dans le tunnel par la bonne extrémité, il sera pénalisé pour avoir fait le même obstacle deux fois de suite. Il doit franchir un autre obstacle avant de tenter de nouveau la séquence de conduite à distance.
- Si le slalom est le premier obstacle de la séquence de conduite à distance et que le chien en sort après être entré correctement, il s'agit d'un refus (ce qui n'est pas pénalisé pour le premier obstacle du bonus). Puisque trois tentatives sont permises pour exécuter le slalom, le chien peut reprendre le slalom jusqu'à trois fois.
- Le chien obtient les points individuels des obstacles de la séquence de conduite à distance lorsqu'ils sont correctement exécutés. Le juge annonce les points à voix haute à mesure que chaque obstacle est exécuté. Si la séquence de conduite à distance est exécutée le conducteur restant derrière la ligne du conducteur, un bonus de 20 points est accordé, les juges doivent dire « BONUS » à voix haute. S'il y a faute dans l'exécution de la séquence de conduite à distance, les juges doivent dire « FAUTE » à voix haute.
- Pour se qualifier, la séquence de conduite à distance doit être exécutée complètement avant la fin des 35 secondes.
- L'obstacle de la fin est fonctionnel dès le début du passage et s'il est franchi, le passage prend fin.
- La ligne de départ doit être unidirectionnelle et aucun obstacle, y compris l'obstacle servant d'arrivée, ne doit être sous la ligne de départ.
- En général, les séquences de conduite à distance ne sont pas aussi complexes que les enjeux principaux de l'AAC.
- Il doit y avoir 15 obstacles valant des points sur le parcours.
- Six (6) sauts (préférentiellement avec des ailes) et neuf (9) autres obstacles.
- Si un obstacle a deux valeurs en points, il ne peut y avoir que huit (8) autres obstacles valant des points sur le parcours.

-
- Les sauts valant un point ne doivent pas faire partie de la séquence de conduite à distance.
 - Si une séquence de conduite à distance est bidirectionnelle, des numéros de forme ou de couleur différente doivent être utilisés pour numéroter les obstacles et définir clairement l'aspect bidirectionnel.
 - Les refus ne sont pas signalés sur le premier obstacle de la séquence de conduite à distance.
 - Les refus sont seulement signalés une fois le premier obstacle franchi. Si in chien passe tout droit à la séquence de conduite à distance et est rappelé pour prendre le premier obstacle, ce n'est qu'une perte de temps, pas un refus.
 - Tous les obstacles de la séquence de conduite à distance doivent être à la distance exigée, l'un d'eux étant exactement à la distance minimale exigée de la ligne.
 - La distance sera mesurée de la ligne de travail à distance jusqu'au trajet que le chien suivrait, par exemple le milieu de la palissade et jusqu'à l'aile d'un saut qui est le plus près de la ligne de travail à distance.

Novice PAD

Bonus Sequence: 4-6

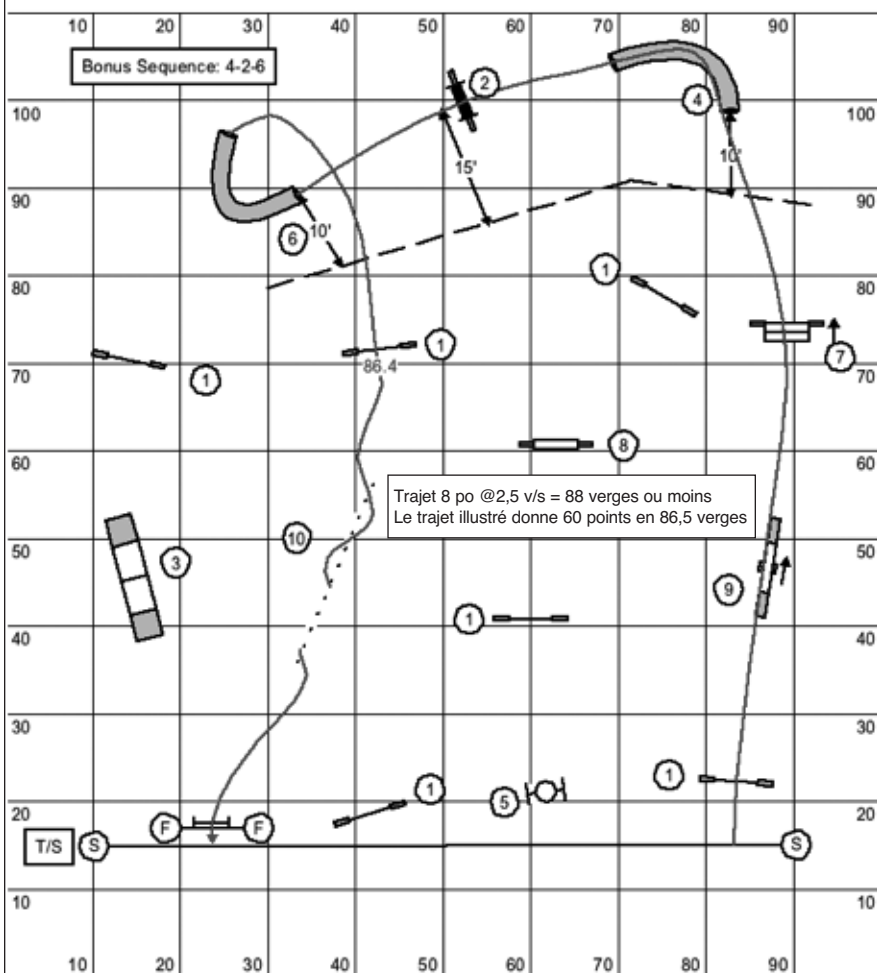
Trajet 8 po @2,1 v/s = 74 verges ou moins
Le trajet illustré donne 58 points en 70 verges



Regular		Sel.&Vets.	
Jump Ht	Pts	Jump Ht	Pts
20&24"	53	20"	50
16&12"	50	16&12"	47
8"	47	8&4"	44

Course time = 35 seconds

Intermediate PAD

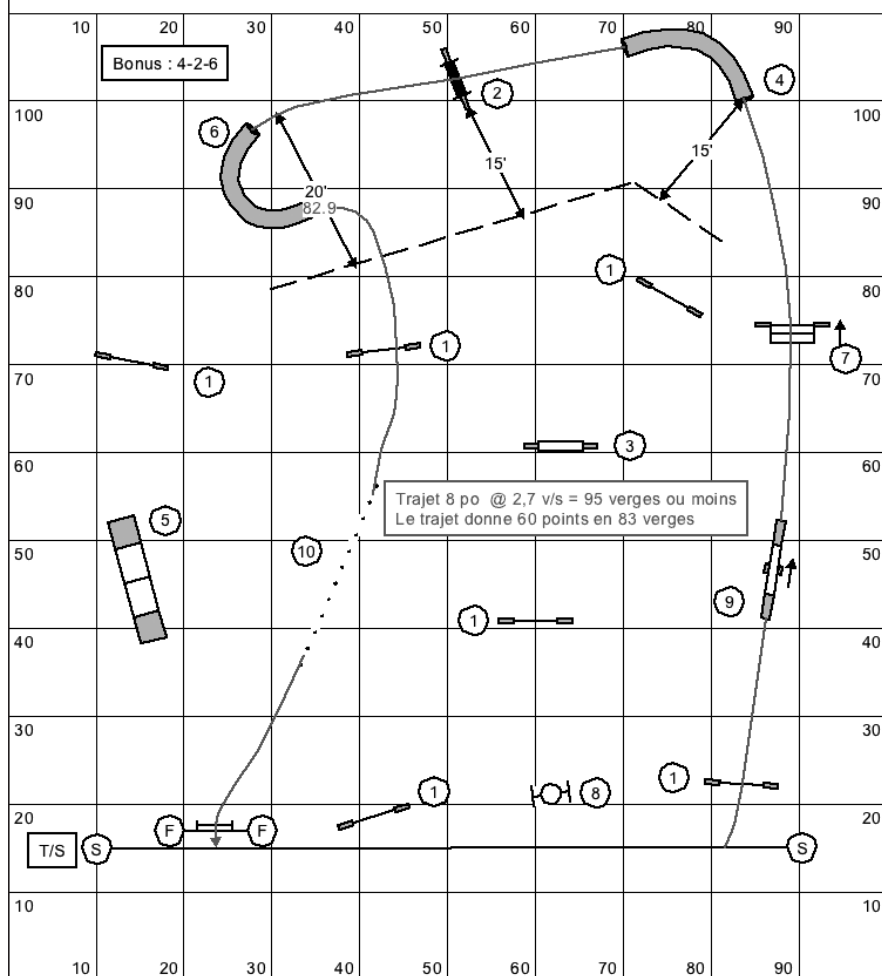


Trajet 8 po @2,5 v/s = 88 verges ou moins
Le trajet illustré donne 60 points en 86,5 verges

Regular		Sel.&Vets.	
Jump Ht	Pts	Jump Ht	Pts
20&24"	56	20"	53
16&12"	53	16&12"	50
8"	50	8&4"	47

Course time = 35 seconds

Excellent/Master PAD



Regular		Sel. & Vets.	
Jump Ht	Pts	Jump Ht	Pts
20&24"	60	20"	56
16&12"	56	16&12"	53
8"	53	8&4"	50

Course time = 35 seconds

Briefing des compétiteurs pour le PED (Points et distance)

L'objet de ce jeu est d'accumuler autant de points que possible pendant les 35 secondes accordées. Le nombre de points exigé pour se qualifier figure dans le tableau ci-dessous. Vous planifiez votre propre parcours, sauf pour la séquence de conduite à distance (bonus) qui doit être exécutée correctement pendant les 35 secondes accordées pour se qualifier et obtenir les points du bonus. Votre pointage est le total des points moins un point pour chaque seconde complète au-dessus du temps accordé (35 secondes). Le classement est déterminé d'abord par le nombre de points obtenus puis par le temps le plus rapide.

Novice				Intermédiaire				Par excellence/ Maître par excellence			
Régulier		Sél. & Vét.		Régulier		Sél. & Vét.		Régulier		Sél. & Vét.	
Ht saut	Pts	Ht saut	Pts	Ht saut	Pts	Ht saut	Pts	Ht saut	Pts	Ht saut	Pts
20 & 24 po	53	20 & 24 po	50	20 & 24 po	56	20 & 24 po	53	20 & 24 po	60	20 & 24 po	56
16 & 12 po	50	16 & 12 po	47	16 & 12 po	53	16 & 12 po	50	16 & 12 po	56	16 & 12 po	53
8 po	47	8 & 4 po	44	8 po	50	8 & 4 po	47	8 po	53	8 & 4 po	50

Les refus sont seulement signalés pendant la séquence de conduite à distance s'ils se produisent après avoir franchi le premier obstacle. (Il n'y a pas de refus sur le reste du parcours). Si vous faites le même obstacle deux fois de suite ou que faites une faute à cet obstacle, aucun point n'est accordé.

Sauts (6, préférablement avec des ailes) : valeur de 1 point. Ils peuvent être franchis dans n'importe quelle direction. Chaque saut peut être franchi plus d'une fois mais pas deux fois de suite. Vous pouvez accumuler jusqu'à 6 points avec ces sauts. Vous pouvez prendre les sauts valant 1 point plus d'une fois pour que votre parcours soit fluide mais ils ne compteront pas dans le calcul des points. Les barres tombées ne seront pas remises en place.

Autres obstacles : Les autres obstacles, y compris d'autres sauts, ont une valeur allant de 2 à 10, tel qu'indiqué. Si le numéro est au centre de l'obstacle, il est bidirectionnel et vous obtenez les points dans les deux directions. Autrement, il est unidirectionnel et ne peut être franchi, pour avoir des points, que dans la direction indiquée. Les obstacles peuvent être répétés pour que le parcours soit fluide mais vous n'obtiendrez la valeur en point qu'une fois. Si le chien s'est engagé avec les quatre pattes sur un obstacle dans la direction valant des points et qu'il fait une faute, il est possible de refaire cet obstacle mais il faut franchir un autre obstacle avant. La seule exception est le slalom qui peut être repris immédiatement, de la même extrémité qu'au départ, pour avoir les points et il faut compléter correctement tous les piquets pour obtenir des points. Si un obstacle unidirectionnel est franchi dans la direction ne valant aucun point, il peut être repris dans la bonne direction mais il faut d'abord avoir franchi un autre obstacle.

Obstacles ayant deux valeurs en points : Un obstacle peut avoir deux valeurs différentes, une dans chaque direction, et ne peut être franchi qu'une fois dans chaque direction pour obtenir la valeur en points mais pas deux fois de suite. Même

s'il y a eu faute dans l'une ou l'autre direction, il est possible de refaire cet obstacle mais il faut franchir un autre obstacle avant. Si le slalom a deux valeurs (une pour chaque extrémité), il faut compléter correctement tous les piquets dans la direction désignée pour obtenir des points.

Obstacles en combinaison : Deux obstacles ou plus peuvent être regroupés en combinaison et n'avoir qu'une valeur en points. S'il y a faute sur une partie quelconque de la combinaison, il faut franchir un autre obstacle avant de revenir tenter d'exécuter la combinaison pour obtenir des points.

Séquence de conduite à distance (bonus) : La séquence de conduite à distance peut être exécutée n'importe quand pendant votre passage. Son jugement commence dès que le chien a franchi correctement le premier obstacle de la séquence. Le chien doit exécuter correctement tous les obstacles de la séquence de conduite à distance pour obtenir le bonus de 20 point. Vous obtenez aussi la valeur en point de chaque obstacle en plus du bonus. Une fois le premier obstacle de la séquence de conduite à distance exécuté correctement, toute faute empêchera d'obtenir le bonus de 20 points, mais vous pouvez malgré tout obtenir des points pour chaque obstacle individuel de la séquence de conduite à distance exécuté correctement. Si le conducteur marche sur la ligne ou la traverse, il n'obtiendra pas le bonus. Le conducteur peut traverser la ligne une fois que les quatre pattes du chien ont touché le sol après le dernier obstacle de la séquence de conduite à distance. Le chien et son conducteur peuvent traverser la ligne de la séquence de conduite à distance en se rendant vers d'autres obstacles, mais dès que le chien complète le premier obstacle dans la bonne direction, il y aura faute si le conducteur est dans la zone de la séquence de conduite à distance et il n'obtiendra pas le bonus.

Pour terminer le parcours : Le son d'un avertisseur électronique ou un coup de sifflet se fera entendre à 35 secondes mais le chronomètre n'est pas arrêté tant que le chien ne traverse pas les montants du saut d'arrivée ou n'entre pas dans le tunnel d'arrivée. Le passage prend fin lorsque l'obstacle d'arrivée est franchi, même s'il l'a été de manière involontaire ou avant d'avoir tenté la séquence de conduite à distance.

4.8 Sauts et tunnels

Sauts et tunnels est une classe de niveau débutant; un jeu qui demande au chien et à son conducteur de démontrer leur aptitude à travailler sur un parcours composé uniquement de sauts et de tunnels. Il n'y a pas de slalom ni d'obstacles à zones de contact; les refus et les erreurs de parcours ne sont pas pénalisés. Le parcours doit être ouvert et fluide et n'exiger qu'une conduite minimale.

4.8.1 Concevoir des parcours de Sauts et tunnels

Points dont il faut tenir compte lors de la conception des parcours de Sauts et tunnels :

- Cette classe est ouverte à tous les niveaux et est principalement destinée aux débutants.
- Le parcours doit être ouvert et fluide, exigeant peu de conduite.
- Son objectif est de démontrer que le chien sait réagir à la conduite de son maître tout en courant.

-
- Les approches à l'aveugle d'une entrée de tunnel sont interdites.
 - Le mur, le saut en longueur et le pneu sont interdits sur le parcours.

4.8.2 Jugement

Les refus et les erreurs de parcours ne sont pas pénalisés.

Les barres tombées sont signalées avec une main ouverte et 5 fautes de temps sont ajoutées au temps consigné.

Les obstacles qui ne sont pas exécutés sont signalés avec deux mains ouvertes et un « F » pour non-exécution est inscrit, ce qui entraîne une non-qualification.

4.8.3 Qualification

La classe Sauts et tunnels est jugée « temps plus fautes ». Si le temps du chien, après avoir ajouté les fautes d'obstacle, le cas échéant, est sous le temps de parcours standard, le chien obtiendra un pointage de qualification.

4.9 Classe de Défi international (ICC)

La classe de défi international (ICC) est conçue pour offrir au chien et au conducteur l'occasion de démontrer l'excellence de leur entraînement et de leurs compétences sur des parcours d'agilité standard et de sauteur avec slalom de type international. Les règlements de cette classe sont généralement basés sur les règlements internationaux. Les parcours d'agilité internationaux présentent beaucoup de variété et les conducteurs doivent être prêts à relever « le défi du jour » lorsqu'ils s'inscrivent à une classe ICC.

4.9.1 Concevoir des parcours de Défi international

Un parcours bien conçu permettra au chien de le négocier aisément et avec souplesse. L'objectif est de trouver un équilibre entre le contrôle du chien, l'évitement des fautes sur les obstacles et la vitesse à laquelle le parcours doit être négocié. Typiquement, les défis seront plus difficiles et plus nombreux que ceux d'une classe de niveau par excellence du CCC.

La distance entre les obstacles doit respecter les directives en matière de conception de parcours du CCC. Les approches des obstacles à zones de contact des parcours internationaux de la FCI sont généralement en ligne droite en l'approche du pneu et des obstacles en largeur doit être en ligne droite par rapport à l'obstacle précédent. Conformément aux directives de la FCI, le premier et le dernier obstacles doivent être des sauts, et le premier doit être un saut droit.

Il faut prendre note que trois obstacles supplémentaires sont approuvés pour ces deux épreuves. Il s'agit de l'oxer ascendant, du saut en longueur et du mur/viaduc. Vous trouverez les caractéristiques techniques de ces obstacles dans les R.A., Annexe A, section 14. L'oxer ascendant et le saut en longueur sont classés comme des sauts en largeur. Un parcours doit comporter un minimum d'un saut en largeur et un maximum de trois.

Le mur/viaduc est facultatif dans ces deux classes et peut être franchi un maximum de deux fois par parcours. C'est un obstacle commun sur les parcours internationaux et de la FCI. Il n'est pas classé comme saut en largeur, mais il faut être prudent lorsqu'il s'agit d'angle d'approche lorsque vous concevez vos parcours.

4.9.2 Jugement

Juger un parcours d'agilité standard ou de sauteur avec slalom ICC suit les conventions établies pour les classes d'agilité standard ou de sauteur avec slalom ordinaires. Les signaux sont les suivants :

- «F» non-exécution d'un obstacle - deux bras levés, mains ouvertes (zone ratée, barre tombée, non-exécution)
- «W» erreur de parcours - un bras levé, main ouverte
- «R» refus - un bras levé, poing fermé
- «T» faute à la table - mains formant un T (comme un arrêt de jeu)

4.9.3 Qualification

Le chien doit faire un parcours sans faute afin de se qualifier.

5 DIRECTIVES POUR LES PRÉPOSÉS

Voici une liste des divers préposés et de leurs responsabilités. Le juge doit s'assurer que les préposés comprennent les tâches qui leur sont attribuées.

5.1 Préposés en chef au montage de parcours

Il incombe au club organisateur de fournir des préposés ayant les compétences nécessaires, y compris un préposé en chef au montage de parcours, et suffisamment de préposés pour assurer l'efficacité des modifications aux parcours d'une classe à l'autre.

À l'aide du tracé du parcours fourni par le juge (dessiné à l'échelle, avec des mesures basées sur une grille ou une ligne de base), les préposés au montage du parcours doivent, aussi précisément que possible, mettre l'équipement en place et indiquer les lignes de départ et d'arrivée.

Les préposés au montage du parcours ne doivent pas immobiliser l'équipement d'une manière quelconque, ne pas en ajuster la hauteur ni mettre les barres tant que le juge n'a pas inspecté le parcours.

Après avoir avisé le juge qu'il pouvait inspecter le parcours, les préposés au montage du parcours doivent accompagner le juge pour déplacer ou ajuster l'équipement selon les indications du juge.

Une fois le parcours approuvé par le juge, les préposés au montage du parcours peuvent immobiliser l'équipement qui doit l'être.

Il ne faut pas mettre les barres tant que le juge n'a pas mesuré la longueur du parcours.

5.2 Préposés au pointage

5.2.1 Feuilles de scribe

Il faut s'assurer que les préposés au pointage utilisent les bonnes feuilles de scribe pour l'épreuve. Il faut aussi s'assurer qu'ils peuvent convertir les fautes inscrites en pointage numérique et convertir en secondes le temps de parcours du chien inscrit en minute et secondes sur la feuille de scribe en arrondissant au nombre inférieur les fractions de secondes et attribuer les fautes de temps appropriées pour les secondes complètes dépassant le temps de parcours standard (TPS). Il faut prendre le temps d'expliquer le calcul du pointage des conducteurs handicapés ou seniors au proposé.

5.2.2 Catalogues

Les préposés au pointage doivent séparer les feuilles de scribe des chiens se qualifiant (en les gardant dans l'ordre) des autres pour que le juge puisse vérifier rapidement le catalogue. De cette manière, il sera plus rapide de préparer la documentation à la fin du concours. Le juge doit examiner toutes les pages du catalogue officiel du CCC pour toutes les épreuves jugées en appariant les feuilles de scribe au catalogue. Le juge vérifie l'exactitude des qualifications sur les feuilles de scribe par rapport à ce qui est inscrit dans le catalogue et non pas comment le scribe a inscrit le pointage.

5.2.3 Affichage

Les préposés doivent afficher correctement et promptement les résultats pour que les compétiteurs puissent vérifier leur pointage et leur temps. La feuille affichée doit contenir le temps du chien (au 100e de seconde) et une mention sur l'état de la qualification (Qualifié, NQ, ABS ou DQ). L'affichage rapide des résultats permet aux compétiteurs de poser des questions sur le pointage avant que le juge ait oublié le passage en question. Il faut poser toute question au juge dès que possible. Les compétiteurs doivent s'enquérir auprès du juge pendant les pauses pour les changements de hauteur ou les changements de parcours.

5.3 Scribe

5.3.1 Observer le juge

Après avoir vérifié le numéro/le nom du chien à la ligne de départ, le scribe doit continuellement regarder le juge jusqu'à ce que le passage soit terminé. Il est important de placer le scribe à un endroit d'où il peut toujours voir le juge. Il faut aussi placer le scribe près du chronométreur (pour consigner le temps de parcours du chien) et près de la ligne de départ (pour s'assurer que le scribe a la bonne feuille en main).

5.3.2 Feuilles de scribe

Il incombe au scribe de s'assurer que la feuille de scribe correspond au numéro du chien à la ligne de départ. Il y a plusieurs façons de procéder mais il faut le faire chien par chien sans se fier au fait que les feuilles de scribe ont été mises dans l'ordre avant le début de l'épreuve. Il arrive fréquemment que l'ordre de passage soit modifié en raison de conflits ou d'un chien qui a changé de hauteur de saut après avoir été mesuré et le juge doit être confiant que ses signaux sont inscrits sur la bonne feuille de scribe.

5.3.3 Signaux du juge

Il faut inscrire avec précision le temps du chien sur la feuille de scribe, tel qu'il figure sur l'affichage du système de chronométrage électronique ou le chronomètre manuel, au 100e de seconde. Le chronométreur et le scribe ne doivent pas tenter de convertir les minutes en secondes pour ne pas ralentir le déroulement de l'épreuve, la conversion est la tâche du préposé au pointage.

5.3.4 Consigner le temps du chien

Il faut inscrire avec précision le temps du chien sur la feuille de scribe, tel qu'il figure sur le chronomètre, au 100e de seconde. Le chronométreur et le scribe ne doivent pas tenter de convertir les minutes en secondes pour ne pas ralentir le déroulement de l'épreuve, la conversion est la tâche du préposé au pointage.

5.3.5 Consigner les erreurs entraînant une disqualification

Si le chien est pénalisé d'un « E » ou d'un « F », le scribe peut inscrire à quel obstacle la faute a été commise pour aider le juge à s'en souvenir si un compétiteur lui demande plus tard.

5.3.6 Questions

Dites au scribe de poser des questions s'il a un doute à propos d'un signal. Parfois, le scribe peut interpréter le mouvement d'un juge qui se gratte la tête ou s'essuie le front comme le signal d'une faute, ce qui n'est pas le cas.

5.4 Chronométreur

5.4.1 Utilisation du chronomètre

S'assurer que le chronométreur comprend comment utiliser le chronomètre et transmettre correctement le temps affiché au scribe.

5.4.2 Lignes de départ et d'arrivée

La ligne de départ doit être définie comme étant le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée comme étant le plan avant du dernier saut ou le plan arrière (sortie) du tunnel si un tunnel est le dernier obstacle. Lorsqu'il s'agit d'un chronométrage manuel, les lignes de départ et d'arrivée sont chronométrées de la même manière que si c'était un système électronique.

Le chronométrateur déclenche le chronomètre lorsque le chien passe entre les montants du premier saut ou entre dans le tunnel si un tunnel est le premier obstacle. Le chronométrateur arrête le chronomètre lorsque le chien passe entre les montants du dernier saut ou sort du tunnel si un tunnel est le dernier obstacle. Le chronométrateur doit observer attentivement le départ et l'arrivée pour consigner un temps exact.

5.4.3 **Éviter un mauvais fonctionnement du chronomètre**

Dire au chronométrateur de jeter un coup d'œil sur le chronomètre (manuel ou électronique) après le début de chaque passage pour s'assurer qu'il s'est déclenché. À la fin de chaque passage, le chronométrateur doit de nouveau regarder le chronomètre et s'assurer qu'il s'est arrêté.

5.4.4 **Sifflets**

Le chronométrateur doit avoir un sifflet.

- (a) Si le chien traverse la ligne de départ avant que le chronométrateur ait dit au conducteur qu'il était prêt, le chronométrateur doit siffler et le compétiteur revenir au départ et recommencer si le juge est d'avis qu'il s'agit d'une erreur.

En cas de mauvais fonctionnement du chronomètre, si le chronométrateur s'en rend compte pendant que le chien fait le premier tiers du parcours, il doit siffler et le compétiteur doit revenir au départ et recommencer.

Si un chien atteint le temps de parcours maximum (TPM), le chronométrateur doit siffler pour avertir le conducteur que le TPM est atteint et qu'il doit quitter l'enceinte.

- (b) Le juge doit donner au chronométrateur un seul TPM pour toute l'épreuve. Le TPM doit être 1,25 fois le TPS d'un chien en vétéran sautant 8 po. Si un chronomètre manuel est utilisé, le juge doit convertir les secondes calculées du TPM en minutes et secondes, comme il serait affiché sur le chronomètre. Par exemple, un TPS de 64 sec. x 1,25 égale 80 secondes. Le juge le convertirait en 1 minute 20 secondes. Lorsqu'un chien atteint le TPM, le chronométrateur doit siffler et le conducteur doit quitter l'enceinte.

5.5 **Préposé à l'entrée de l'enceinte**

5.5.1 **Entrée dans l'enceinte**

La principale tâche du préposé à l'entrée est de voir à ce que l'épreuve se déroule sans accroc en s'assurant que le chien et le conducteur suivants sont prêts à entrer dans l'enceinte sur un signe du juge. Habituellement, le chien suivant doit se présenter au départ, prêt à partir, pendant qu'un autre chien est jugé. Le juge doit dire au préposé à l'entrée à quel obstacle il veut que le chien suivant se présente au départ. Pour s'assurer que le chien sera au départ en temps utile et qu'il n'y aura pas de retard, le préposé à l'entrée doit s'assurer que les trois ou quatre chiens suivants sur l'ordre de passage (qui doit être affiché près de l'enceinte) sont à proximité de l'enceinte.

5.5.2 **Liste de contrôle à l'entrée de l'enceinte**

Le préposé à l'entrée doit avoir l'ordre de passage à l'entrée et s'en servir comme liste de contrôle pour que les compétiteurs puissent savoir combien de chiens doivent passer avant eux et combien se sont enregistrés. Le préposé à l'entrée doit aussi apporter les changements nécessaires à l'ordre de passage lorsqu'il y a des conflits, selon les directives du juge.

5.5.3 **Signaler un changement de hauteur de saut**

Le préposé à l'entrée doit annoncer qu'il s'agit du dernier chien d'une hauteur de saut particulière lorsque ce dernier chien s'approche de la ligne de départ. Les préposés d'enceinte seront ainsi prêts à changer la hauteur des sauts après ce passage.

5.5.4 **Organisation des feuilles de scribe**

Certains clubs organisateurs demandent au préposé à l'entrée de mettre les feuilles de scribe dans l'ordre avant le début de l'épreuve. Si le préposé à l'entrée collabore au processus, il doit vérifier individuellement le numéro de chaque chien, un chien à la fois, plutôt que globalement au début de l'épreuve. L'utilisation d'un système radio bidirectionnel facilite les communications entre le préposé à l'entrée et le scribe.

5.6 **Préposé d'enceinte**

5.6.1 **Remettre les barres**

Expliquez aux préposés d'enceinte quand remettre les barres qui sont tombées. Les barres doivent être remises sur les sauts franchis plus d'une fois si le parcours permet de le faire dans interférer avec le chien et le conducteur.

5.6.2 **Replacer les tunnels et redresser la manche du tunnel souple**

Expliquez aux préposés d'enceinte que la manche du tunnel souple doit être redressée après chaque passage. Il faut aussi vérifier fréquemment la position des tunnels rigides car les chiens de grande taille et les chiens rapides déplacent et déforment les tunnels ce qui peut modifier les défis que contient un parcours et même la longueur du parcours.

5.6.3 **Changer la hauteur des sauts**

Expliquez aux préposés d'enceinte comment mettre les barres sur les sauts :

- Oxer - 4 barres au total, les deux barres supérieures parallèles et les deux barres inférieures sous chacune des premières, approximativement à mi-chemin entre les barres supérieures et le sol, disposées de manière ascendante ou en croix. Si l'oxer est pris dans les deux directions, elles doivent être en croix.
- Barres de Spa - 3 barres au total (pas plus) pour chaque hauteur de saut.

-
- Saut en largeur - 2 à 6 barres, selon la hauteur à franchir.
 - Palanques – La palanque supérieure doit avoir 4 po (10,2 cm) de haut.
 - Saut à barre simple – ne doit pas avoir de barre au sol si l'équipement le permet.

Puisque les préposés d'enceinte sont les bénévoles ayant le moins d'expérience, il est sage de vérifier l'oxer, les barres de Spa, le saut en largeur et le saut à barre simple avant que le premier chien d'une hauteur de saut particulière commence son parcours.

5.7 Préposé aux laisses

- Si le chien et son conducteur entrent et sortent de l'enceinte à un endroit différent, le préposé aux laisses doit prendre la laisse au départ et l'apporter à la sortie de l'enceinte. Il doit faire en sorte de ne pas distraire les chiens. Les préposés aux laisses ne doivent pas lancer la laisse ce qui risque de distraire le chien.
- Les laisses doivent être placées de manière que les conducteurs les récupèrent aisément à la fin du parcours. La laisse ne doit pas être une cible pour le chien (par exemple, déposée à la ligne d'arrivée). La laisse peut être déposée au sol, loin de la ligne d'arrivée, ou sur une chaise, une petite table, un crochet ou dans un seau suspendu près de la sortie.

5.8 Messenger

- Le messenger apporte à la table de pointage les feuilles de pointage appropriées remises par le scribe. Le messenger doit prendre soin de ne pas distraire le chien et le conducteur au départ; il ne doit également pas distraire le scribe de ses tâches.

ANNEXE A – AGILITÉ STANDARD

FEUILLE DE TRAVAIL

Agilité standard novice

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (11.2.1) : 13 à 15 (numérotés clairement et dans l'ordre) aucune option au choix du conducteur	
Obstacles obligatoires (11.2.1) : palissade, passerelle, balançoire, table d'arrêt, tunnel, sauts, pneu, palanques, oxer, oxer ascendant, ou barres de Spa ou saut en largeur ascendant, slalom de six piquets	
Obstacles franchis plus d'une fois (11.2.2) : tunnels rigides (maximum de trois entrées) et sauts (sauf l'oxer et le pneu)	
Obstacles interdits (11.2.3) : saut en longueur, sauts ou tunnels utilisés comme leurre, mur	
Obstacles franchis une seule fois : pneu, oxer, slalom, obstacles à zones de contact, table	
Éléments de conception : obstacles biens espacés utilisant toute l'enceinte (11.2.4) démontrer la capacité du chien à négocier les obstacles avec un minimum de conduite (11.4.1b) La discrimination d'obstacles est interdite. Toutefois, on peut mettre un tunnel sous la palissade ou la passerelle tant que cela ne constitue par une restriction pour le conducteur ou une discrimination d'obstacle. (11.4.1b) Il est permis d'utiliser un tunnel en forme de « C » si la distance minimale entre les deux entrées est de 10 pi et s'il suit un obstacle exigeant du contrôle (obstacle à zones de contact, slalom, table). La bonne entrée est toujours celle qui est la plus près et il doit y avoir une distance significative (4 à 5 pi) entre l'entrée la plus près et la plus éloignée. Si une passerelle ou une palissade précède le tunnel, le trajet prévu du conducteur doit faire en sorte qu'il dirige le chien vers la bonne entrée du tunnel en forme de « C ». Ce genre de défi ne doit être utilisé qu'une fois sur un parcours novice. (9.6.1b)	
Fluidité (11.2.4) : parcours très fluide, conduite minimale	
Distance entre les sauts (11.4.1 d) : min. 18 pi max. 30 pi (21 pi préférable), 11.4.1.d) si un saut suit un tunnel rigide, minimum de 18 pi de la sortie du tunnel. Si un saut en largeur suit un tunnel rigide, minimum de 21 pi entre la sortie du tunnel et le saut. (11.4.1 e) distance mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien)	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (14.3.1 d) : min. 15 pi, max. 30 pi, mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle (et non le trajet du chien) Lorsqu'une option est présente, il doit y avoir une distance de 21 pi (6,4 m) ou plus vers le mauvais obstacle. Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi	
Table (11.4.4 l) – pas parmi les 4 premiers ni les 4 derniers obstacles, l'approche se fait d'un côté plat de la table	
Oxer, oxer ascendant, barres de Spa ou saut en largeur ascendant : (11.4.1 d) distance minimale de 21 pi avant et après (11.4.1 f) ne doit pas être le premier obstacle	
Sécurité du pneu : approche rectiligne pour que le chien puisse voir l'ouverture et négocier le pneu	
Slalom : (11.4.1 r) ne doit pas suivre un enchaînement rapide de sauts. Légèrement à angle pour aider le chien à trouver l'entrée - virage à 180 degrés permis immédiatement avant le slalom	

Critères	Vérfié
Obstacles à zones de contact : pas un à la suite de l'autre, approche relativement rectiligne.	
Angles : (11.4.1 c) approche en ligne droite ou égale ou inférieure à 90 degrés, pas d'approche à angle fermé , deux angles peuvent avoir 135 degrés Un seul virage à 180 degrés est permis (11.1.4. c et m) approche du pneu et de l'oxer, des barres de Spa ou du saut en largeur ascendant rectiligne ou à 30 degrés au maximum si la distance est supérieure à 25 pi. (11.4.1 k) virage après le pneu et l'oxer, les barres de Spa ou le saut en largeur ascendant de 45 degrés au maximum. (11.2.4): l'approche des obstacles à zones de contact relativement rectiligne	
Départ/arrivée : (11.4.1, j) sauts et/ou tunnels comme premier et dernier obstacle La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle.	
Sécurité en général (voir le manuel des juges) - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte - éviter une séries de sauts menant directement vers la sortie - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur	
Nombre de défis (11.3.1) : 3 à 4 défis mineurs	
Genres de défi - exemples (11.3.1, a et b) changements de main sans option (deux changements de main sont exigés ou un seul s'il y a des obstacles formant un carré sur le parcours) (11.3.1 d) virages à angles modérés vers des sauts et des tunnels (11.3.1.e) chiens passant en ligne droite dans un carré formé d'obstacles (11.4.1) options mineures : il doit y avoir une distance de plus de 21 pi vers le mauvais obstacle si cet obstacle est sur le trajet direct du chien Défis inappropriés - exemples : discrimination d'obstacle (11.4.1 a), obstacles adjacents ou très près l'un de l'autre. (11.4.1b) Restriction pour le conducteur (par ex.: pas de tunnel sous la passerelle ou la palissade qui force le conducteur à travailler d'un côté particulier du chien ou l'éloigne du chien)	
Trajet du juge – est indiqué sur le parcours - Il est possible de juger les zones de contact, la table et les refus (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel) en se déplaçant raisonnablement	

Agilité standard intermédiaire

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (11.5.1) : 16 à 18 (numérotés clairement et dans l'ordre)	
Obstacles obligatoires (11.5.1) : palissade, passerelle, balançoire, table, tunnel, sauts, pneu, palanques ou mur, oxer, oxer ascendant, saut en largeurs ascendant, slalom de douze piquets	
Obstacles facultatifs (11.5.2) : mur, barres de Spa, oxer ascendant, saut en largeurs ascendant, saut en longueur (maximum de deux sauts en largeurs).	
Obstacles franchis plus d'une fois (11.5.2) : tunnels rigides (3 entrées au maximum), sauts sauf le pneu, les barres de Spa et le saut ascendant en largeur	
Obstacles franchis une seule fois (11.5.2) : pneu, slalom, obstacles à zones de contact, table, oxer, oxer ascendant barres de Spa et saut ascendant en largeur	
Obstacles interdits : sauts en largeur un à la suite de l'autre et comme premier obstacle	
Éléments de conception (11.5.3) : Démontrer la capacité du chien à négocier les obstacles et à réagir mieux qu'en novice aux directives du conducteur. Pas plus d'un défi majeur et il ne doit pas suivre un enchaînement rapide. (11.6.2) Une variété de défis mineurs (3 à 7). Parcours équilibré. Approches par l'arrière d'un saut interdites. Les restrictions pour le conducteur (tunnels sous palissade ou la passerelle) ne doivent pas dépasser de plus de 3 pi par rapport au trajet prévu pour le conducteur.	
Fluidité (11.7.1 m) : parcours fluide, certaines sections exigeant plus de contrôle et de conduite directionnelle	
Distance entre les sauts : 18 pi au minimum entre les sauts d'une série. La distance avant et après un saut en largeur (peu importe le genre d'obstacle) est de 21 pi au minimum. Si un saut suit un tunnel, min. de 18 pi entre les deux. (11.7.1 c) Si un saut en largeur suit un tunnel, minimum de 21 pi de la sortie du tunnel au saut.	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (11.7.1 c) : min. de 15 pi, max. de 30 pi, à l'exception de la distance exigée avant et après un saut en largeur (peu importe le genre d'obstacle) soit 18 pi au minimum. Si un saut suit un tunnel, min. de 18 pi entre les deux. Si un saut en largeur suit un tunnel, minimum de 21 pi de la sortie du tunnel au saut (11.7.1 b) proximité des entrées – minimum de 3 pi l'une de l'autre; par ex. : entre tunnel et contact ou autre tunnel Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi (10.9.2)	
Table (11.7.1.i) – pas parmi les 4 premiers ni les 4 derniers obstacles, l'approche se fait d'un côté plat de la table	
Pneu, oxer et sauts en largeur (11.7.1. k) - sécurité : angle d'approche inférieur à 30 degrés et angle du virage suivant l'obstacle de 45 degrés au maximum.	
Obstacles à zones de contact (11.7.1 n) - pas un à la suite de l'autre, (11.7.1 p) enchaînement tunnel sous palissade à palissade interdit.	
Angles: (11.7.1 a) angles d'approche moyens à modérés. Ne doivent pas être supérieurs à 180 degrés	
Départ/arrivée : (11.7.1 h) saut et/ou tunnel comme premier et dernier obstacle. La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle.	

Critères	Vérfié
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges)</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur - distance additionnelle prévue pour conduire lorsque les angles d'approche sont difficiles - si le dernier obstacle est un saut en largeur, il doit être à au moins 21 pi de la clôture de l'enceinte. 	
<p>Nombre de défis (11.6.1) : 5 à 7 défis. Chaque fois que le conducteur doit diriger d'une manière quelconque son chien vers le bon obstacle constitue un défi.</p>	
<p>Genres de défi - pas plus d'un défi majeur</p> <ul style="list-style-type: none"> a) possibilité majeure d'erreur de parcours, sans être précédée d'un enchaînement rapide, b) possibilité mineure d'erreur de parcours, c) entrée du slalom à angle modéré d) angle d'approche plus difficile d'un obstacle (mais pas les obstacles à zones, les sauts en largeur ni le pneu) e) restriction pour le conducteur sur seulement un côté d'un obstacle f) avantage à prendre de l'avance sur son chien g) section où il serait avantageux pour le conducteur de travailler à distance, h) distances variées entre les sauts. <p>Restriction pour le conducteur (11.7.1 l) et Annexe D: forcer le conducteur à travailler à distance d'un obstacle à zones parce qu'un tunnel est sous un obstacles à zones est permis tant que la restriction n'est que d'un côté et ne dépasse pas de plus de 3 pi.</p>	
<p>Trajet du juge – est indiqué sur le parcours. Il est possible de juger les zones de contact, la table et les refus (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel et le slalom) en se déplaçant raisonnablement</p>	

Agilité standard par excellence

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (11.8.1) : 18 à 20 (numérotés clairement et dans l'ordre) aucun choix pour le conducteur	
Obstacles obligatoires (11.8.1) : alissade, passerelle, balançoire, tunnel, sauts droits 9au moins un saut à 1 seule barre), pneu, palanques, oxer, oxer ascendant, barres de Spa ou saut en largeur ascendant, ou saut en longueur, slalom de douze piquets	
Obstacles franchis plus d'une fois (11.8.2) : tunnels rigides (maximum de trois entrées de tunnel), sauts, sauf le pneu, les barres de Spa et le saut ascendant en largeur	
Obstacles franchis une seule fois : pneu, slalom, obstacles à zones de contact, table, barres de Spa et le saut ascendant en largeur, saut en longueur, mur	
Éléments de conception (11.9.1) : utilisation équilibrée de l'espace, démontrer la capacité du conducteur à prendre des décisions de conduite varié de défis mineurs et majeurs, maximum de 4 défis majeurs. Les défis de conduite doivent être placés de manière que le conducteur puisse être en position pour gérer l'enchaînement. Lorsque des virages à 180 et 270 degrés, des approches d'un saut par l'arrière, des approches à angle très serré et des enfilades sont utilisés sur un parcours, les sauts doivent avoir des ailes. L'approche par l'arrière du mur est interdite. (11.10.1 p)	
Fluidité : parcours fluide, (11.8.3), on s'attend à ce qui suit : décisions en matière de conduite, chiens sachant changer de direction. Le parcours doit comprend des sections n'exigeant pas un contrôle rigoureux.	
Distance entre les sauts (11.10.1 b) : min. 18 pi max. 30 pi, mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien) Exception : virages à 180 et 270 degrés, serpentines, enfilades La distance minimale entre les ailes des sauts d'une serpentine ou d'une enfilade est de 10 pi (3,05 m).	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (11.7.1 c) : min. 15 pi, max. 30 pi (11.10.1 c) mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle. (11.10.1.b) distance min. de 18 pi si un saut suit un tunnel Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi	
Table - facultative – pas parmi les 4 premiers ni les 4 derniers obstacles, l'approche se fait d'un côté plat de la table	
Oxer et sauts en largeur (11.10.1.b) : minimum 21 pi avant et après (11.10.1 e) il peut y avoir deux sauts en largeur de suite (11.10.1 d) ne doit pas être le 1er obstacle (11.10.1 b) distance min. de 21 pi si un saut en largeur suit un tunnel	
Pneu : angle d'approche de 30 degrés au maximum. Virage après le pneu de 90 degrés au maximum.	
Obstacles à zones de contact (11.10.1 n) : pas un à la suite de l'autre, (11.10.1 n) enchaînement tunnel sous palissade à palissade interdit.	
Angles : (11.9.1(d)) angles d'approche difficiles (mais pas vers les obstacles à zones de contact, les sauts en largeur et le pneu) (11.10.1 h) approche sécuritaire des sauts en largeur : distance de plus de 21 pieds avant et après. Virages après l'oxer et les sauts en largeur de 90 degrés au maximum.	
Départ/arrivée : La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle. Si le dernier obstacle est un saut en largeur, il doit être à au moins 21 pi de la clôture de l'enceinte.	

Critères	Vérfié
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, autres obstacles et ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte, - éviter une série de sauts menant directement vers la sortie - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction dangereuse sur le trajet du conducteur - distance additionnelle prévue pour pouvoir conduire adéquatement lorsque les angles d'approche sont difficiles 	
<p>Nombre de défis (11.9.1): 8 à 10 défis, une variété de défis mineurs et majeurs, pas plus de 4 défis majeurs.</p>	
<p>Genres de défi - 11.9.1</p> <p>Exemples de défis majeurs : Possibilité d'erreur de parcours précédée d'un enchaînement rapide, gros ajustement du conducteur pour éviter une erreur de parcours à proximité (même sans vitesse), virage serré pour éviter le mauvais obstacles, angle d'approche d'un saut ou tunnel qui n'est pas évident pour le chien.</p> <ul style="list-style-type: none"> a) possibilités majeures d'erreur de parcours b) possibilités mineures d'erreur de parcours c) entrée à angle difficile du slalom (défi majeur ou mineur selon ce qui précède), d) approche à angle difficile des obstacles (sauf pour les obstacles à zones et le pneu) e) restriction pour le conducteur (tunnels, obstacles à zones, sauts ou ailes d'un saut) f) avantage à prendre de l'avance sur son chien (du slalom, de la table, de la ligne de départ) g) enchaînement rapide où il serait avantageux pour le conducteur de travailler à distance, h) distances variées entre les sauts, <p>Défis inappropriés - exemples :</p> <p>(11.9.1) Sur-utilisation des virages à 180 et 270 degrés, pas plus de deux approches par l'arrière d'un saut, des enfilades et des angles d'approche très fermés</p>	
<p>Trajet du juge – est indiqué sur le parcours, il est possible de juger les zones de contact, la table, les palanques, l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel et le slalom afin voir nettement les refus en se déplaçant raisonnablement.</p>	
<p>Inclure avec les parcours envoyés pour approbation :</p> <p>Liste complète de l'équipement (fournie par le club) donnant le genre de surface de l'enceinte, les dimensions de l'enceinte, des obstacles à zones de contact, le nombre et la dimension des sauts avec et sans ailes, la longueur des barres, le nombre et la longueur des tunnels.</p> <p>Liste des défis dans l'ordre facultative (peut être sur le parcours).</p>	

ANNEXE B – SAUTEUR AVEC SLALOM NOVICE

FEUILLE DE TRAVAIL

Sauteur avec slalom novice

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (12.2.1) : 13 à 15 (numérotés clairement et dans l'ordre) aucun choix pour le conducteur	
Obstacles obligatoires (12.2.1) : Sauts (peuvent avoir 1 barre), oxer, oxer ascendant, un slalom de 6 piquets	
Obstacles facultatifs (12.2.2) : Pneu (utilisé une fois), palanques, tunnels rigides (maximum de trois entrées)	
Obstacles utilisés plus d'une fois (12.2.2) : tunnel (maximum de 3 entrées) et sauts (sauf l'oxer et le pneu)	
Obstacles interdits (12.2.3) : sauts ou tunnels servant de leurre, mur, saut en longueur	
Obstacles utilisés plus d'une fois : pneu, oxer et slalom, saut en largeur ascendant, barres de Spa	
Fluidité (12.4.11) : parcours très fluide, conduite minimale	
Distance entre les sauts (12.4.5) : min. 18 pi, max. 30 pi, (21 pi est préféré) (12.4.5) Si un saut suit un tunnel, minimum de 18 pi. Si un oxer suit un tunnel, minimum de 21 pi.	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (12.4.5) : min. 15 pi, max. 30 pi (12.4.6) Distance mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle (et non le trajet du chien) S'il y a une option, il doit y avoir 21 pi (6,4 m) ou plus entre le mauvais obstacle et le précédent. Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi (10.9.2)	
Tous les sauts en largeur (12.4.5) : distance min. de 21 pi si après un tunnel (20 pi) (12.4.5) ne doivent pas être le premier obstacle	
Slalom (12.4.4) : ne doit pas suivre un enchaînement rapide de sauts. Légèrement à angle pour aider le chien à trouver l'entrée - un virage à 180 degrés permis et peut être avant le slalom	
Angles : (12.4.3) approche à angle doux à modéré, pas plus de 90 degrés en général, deux virages à 135 degrés permis. Un seul virage à 180 degrés est permis. Pas d'approche à angle fermé (voir Manuel des juges 4.2.7). Approche de l'oxer et du pneu en ligne droite, angle max. de 30 degré permis si une distance de 25 pi ou plus sépare les obstacles. (12.4.10) Angle d'un virage après le pneu ou l'oxer de 45 degré au maximum.	
Départ/arrivée : (12.4.8) La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle. (12.4.9) Saut ou tunnel comme premier ou dernier obstacle.	

Critères	Vérfié
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges)</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts et tunnels ne présente pas de danger (min. 15 pi) - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte - éviter une série de sauts en ligne droite vers la sortie - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - au moins 21 pi entre un oxer ou un saut en largeur qui est le dernier obstacle et la sortie - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur 	
<p>Nombre de défis (12.3.1) : 3 à 4 défis mineurs</p>	
<p>Défis : Les mêmes que ceux permis en agilité standard novice (voir 11.3).</p> <ul style="list-style-type: none"> (11.3.1, a et b) changements de main sans option (deux changements de mains sont exigés sauf si le parcours comporte des obstacles formant un carré) (11.3.1 d) virages à angles modérés vers des sauts et des tunnels (11.3.1.e) chiens passant en ligne droite dans un carré formé d'obstacles (11.4.1 a) options mineures : il doit y avoir une distance de plus de 21 pi vers le mauvais obstacle si cet obstacle est sur le trajet direct du chien (11.3.1.f): virage à 180 degrés n'importe où sur le parcours (maximum de 1) <p>Défis inappropriés - exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> discrimination d'obstacle (11.4.1 a), obstacles adjacents ou très près l'un de l'autre, restriction pour le conducteur 	
<p>Trajet du juge – est indiqué sur le parcours. Il est possible de juger le slalom et les refus (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel, le slalom) en se déplaçant raisonnablement.</p>	
<p>Inclure : Liste complète de l'équipement (fournie par le club) donnant les dimensions des obstacles à zones, le nombre et la dimensions des sauts avec et sans ailes, la longueur des barres, le nombre et la longueur des tunnels doit accompagner les parcours soumis pour approbation. Liste des défis dans l'ordre facultative (peut être sur le parcours).</p>	

Sauteur avec slalom intermédiaire

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (12.5.1) : 16 à 18 numérotés clairement et dans l'ordre, aucune option au choix du conducteur	
Obstacles obligatoires (12.5.1) : Sauts (peuvent avoir 1 barre), oxer, ou oxer ascendant, ou saut en largeurs ascendant, un slalom de 12 piquets	
Obstacles facultatifs (12.5.2) : tunnels, saut en largeur ascendant ou barres de Spa ou saut en longueur, mur, pneu, palanques ou un des sauts en largeurs pas encore utilisé.	
Obstacles franchis plus d'une fois (12.5.2) : sauts, tunnels (maximum de trois entrées)	
Obstacles interdits : sauts en largeur l'un à la suite de l'autre ou comme premier obstacle	
Obstacles franchis une seule fois (12.5.2) : slalom, pneu, oxer, oxer ascendant, barres de Spa, saut en largeur ascendant ou saut en longueur	
Obstacles franchis plus d'une fois : sauts (avec 1 ou 2 barres), tunnels rigides (maximum de trois entrées)	
Éléments de conception : Mêmes que ceux permis en agilité standard intermédiaire (11.5.2). Une variété de défis mineurs pour offrir un parcours équilibré. (11.5.3) Démontrer la capacité du chien à exécuter un parcours plus difficile qu'en novice mais plus facile qu'en par excellence et de réagir aux indications du conducteur. Pas plus d'UN défi majeur. (11.6.1) Les approches par l'arrière d'un saut sont interdites.	
Fluidité (12.7 m) : parcours fluide avec sections exigeant plus de contrôle et de la conduite	
Distance entre les sauts : sauts un à la suite de l'autre - minimum de 18 pi Distance minimale avant et après l'oxer et les sauts en largeur de 21 pi. (11.7.1 c) Distance minimale de 21 pi si un saut en largeur suit un tunnel	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (12.7.4) : min. 15 pi, max. 30 pi, sauf pour un virage à 180 degrés, distance mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle (et non le trajet du chien) Distance minimale avant et après n'importe quel des sauts en largeur de 21 pi. Distance minimale de 18 pi si un saut suit un tunnel (11.7.1 b) proximité des entrées de tunnel au moins à 3 pi l'une de l'autre (10.9.2) Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi	
Oxer, pneu et sauts en largeur : (12.7.1 c) : angle d'approche inférieur à 30 degrés. Virage après un saut en largeur inférieur à 45 degrés	
Angles : (12.7 a) approche à angle doux à modéré (égal ou inférieur à 180 degrés)	
Départ/arrivée : (12.7 h) saut et/ou tunnel comme premier et dernier obstacle. La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle. Si le dernier obstacle est un saut en largeur, il doit être à au moins 21 pi de la clôture de l'enceinte.	
Sécurité en général (voir le manuel des juges) - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - distance additionnelle prévue pour conduire lorsque les angles d'approche sont difficiles	
Nombre de défis (12.6.1) : même nombre que celui permis en agilité standard intermédiaire - 5 à 7 défis Chaque fois que le conducteur doit diriger d'une manière quelconque son chien vers le bon obstacle constitue un défi.	
Trajet du juge - est indiqué sur le parcours (12.7.1 k). Il est possible de juger le slalom et les refus (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel, le slalom) en se déplaçant raisonnablement.	

Sauteur avec slalom par excellence

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (12.8.1) : 18 à 20 (numérotés clairement et dans l'ordre), aucun choix pour le conducteur	
Obstacles obligatoires (12.8.1) : Sauts (peuvent avoir 1 barre), oxer, oxer ascendant, barres de Spa ou saut en largeur ascendant, ou saut en longueur, slalom de 12 piquets une fois)	
Obstacles facultatifs : pneu, palanques, mur, saut en longueur, oxer, oxer ascendant, tunnels (maximum de trois entrées)	
Obstacles interdits : sauts en largeur comme premier obstacle	
Obstacles franchis une seule fois (12.8.2) slalom, pneu, oxer, oxer ascendant, barres de Spa, saut en largeur ascendant	
Distance entre les sauts (12.9 b) : min. 15 pi. max. 30 pi, sauf pour les virages à 180 et 270 degrés -distance mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien) -distance minimale avant et après l'oxer et les sauts en largeur de 21 pi. -minimum de 21 pi si un tunnel est suivi d'un saut en largeur	
Distance entre des obstacles autres que des sauts : min. 15 pi, max. 30 pi Distance mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle (et non le trajet du chien) Distance min. de 18 pi si un saut suit un tunnel Distance entre obstacles adjacents où le conducteur peut vouloir passer – plus que 4 pi ou moins de 12 pi La distance entre les ailes des sauts d'une serpentine ou d'une enfilade est d'un minimum de 10 pi (3,05 m). Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi (10.9.2)	
Nombre de défis – 8 à 10 défis, une variété de défis mineurs et majeurs, pas plus de 4 défis majeurs. En cas de défis multiples dans un même enchaînement, ils sont considérés comme un seul défi même s'ils peuvent être décrits comme étant plus qu'un type de défi.	
Genres de défi : Mêmes que ceux permis en agilité standard. Voir 11.9.1 et la feuille de travail pour l'agilité standard par excellence. Une variété de défis mineurs et majeurs avec un maximum de 4 défis majeurs. Pas plus de deux approches par l'arrière d'un saut (11.9.1)	
Pneu : angle d'approche de 30 degrés au maximum. Virage après le pneu de 90 degrés au maximum. (12.9.8)	
Angle d'approche - oxer et sauts en largeur : approche rectiligne ou inférieure à 30 degrés à moins que la distance entre les obstacles soit plus de 21 pi et aucun angle supérieur à 45 degrés même avec cette distance supplémentaire. Les virages après les sauts en largeur ont moins de 90 degrés. (12.9.8) L'approche par l'arrière du mur est interdite.	

Critères	Vérfié
<p>Angles : (11.10.1 b) en général, pas plus de 180 degrés et max. de deux virages à 270 degrés ou deux sauts avec approches par l'arrière. (11.9.1) Les défis de conduite difficiles doivent être placés de manière que le conducteur puisse être en position pour gérer l'enchaînement (Voir le Manuel des juges)</p>	
<p>Fluidité (12.9.9) : inclure des sections exigeant moins de contrôle</p>	
<p>Départ/arrivée (12.9.6) : La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel le cas échéant. (12.9.7) Sauts et/ou tunnels comme premier et dernier obstacle. (12.9.4) Pas de saut en largeur comme premier obstacle. Si un saut en largeur est le dernier obstacle, il doit être à au moins 21 pi de la clôture</p>	
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges) - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - distance additionnelle prévue pour conduire lorsque les angles d'approche sont difficiles Lorsque des virages à 180 et 270 degrés, des approches d'un saut par l'arrière, des approches à angle très serré et des enfilades sont utilisés sur un parcours, les sauts doivent avoir des ailes.</p>	
<p>Trajet du juge – est indiqué sur le parcours - il est possible de juger le slalom et les refus (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel, le slalom) en se déplaçant raisonnablement.</p>	

ANNEXE C – POINTS ET DISTANCE

FEUILLE DE TRAVAIL

Points et distance novice

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
<p>Nombre d'obstacles : 15, six desquels doivent être des sauts droits, préférablement avec ailes Si un obstacle a deux valeurs, il compte comme deux obstacles. Si deux obstacles forment une combinaison, ils comptent pour un obstacle.</p>	
<p>Obstacles obligatoires : 6 sauts (avec 1 ou 2 barres) préférablement avec ailes, un slalom de 6 piquets, un minimum de deux obstacles à zones de contact. Chaque obstacle a une valeur allant de 2 à 10 points. Les sauts droits valent 1 point. Conseil : Utilisez divers obstacles pour les valeurs les plus élevées (c.-à-d. pas tous des obstacles à zones de contact).</p>	
<p>Six obstacles additionnels pouvant comprendre des tunnels, l'oxer, l'oxer ascendant, les barres de Spa ou le saut en largeur, les palanques, le pneu, des sauts sans ailes. Peut comprendre un obstacle bidirectionnel dont la valeur varie selon le côté de l'approche. Un maximum de 4 obstacles à zones de contact peuvent être exécutés pour obtenir des points (franchis deux fois pour des valeurs différentes).</p>	
<p>Si le parcours est conçu à partir d'un parcours approuvé modifié, les obstacles sont placés de manière à offrir un tracé aléatoire.</p>	
<p>Obstacles interdits : table, mur, saut en longueur</p>	
<p>Le parcours peut comporter des obstacles supplémentaires n'ayant aucune valeur en points pour ajouter de la fluidité.</p>	
<p>Séquence de conduite à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> • La séquence de conduite à distance peut être n'importe où sur le parcours. • Deux obstacles, 5 à 10 pi de la ligne, l'un d'eux étant à 5 pi de la ligne. • Si le slalom ou un obstacle à zones de contact est utilisé, la distance maximale de la ligne à cet obstacle est de 5 pi. • La distance est mesurée de la ligne au trajet que le chien prendrait, par ex. : du milieu de la palissade jusqu'à l'aile d'un saut qui est le plus près de la ligne. • La balançoire et la passerelle ne sont pas recommandées en novice pour la séquence de conduite à distance. • Le pneu, l'oxer, les barres de Spa et le saut en largeur ne doivent pas être utilisés dans la séquence de conduite à distance. • Pas de changement de direction ni de discrimination en novice • Un tunnel utilisé comme 1^{er} obstacle de la séquence de conduite à distance peut être désigné n'importe quelle entrée si les deux entrées respectent les exigences de distance. • Les restrictions applicables en agilité standard et en sauteur avec slalom s'appliquent. • Maximum de trois exécutions de tunnel pour des points • Les sauts valant un point de doivent pas faire partie de la séquence de conduite à distance. • La séquence de conduite à distance est clairement identifiée sur le tracé papier du parcours. Si elle est bidirectionnelle, il faut utiliser des numéros de style différent pour chaque direction. • La valeur totale en points de la séquence de conduite à distance varie de 10 à 15. 	

Critères	Vérfié
<p>Vérifier les trajets possibles vers la séquence de conduite à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours comporte des obstacles menant à l'approche de la séquence de conduite à distance • Il y a plus d'un trajet d'approche de la séquence de conduite à distance et d'accumulation de points. • Options pour accumuler les points nécessaires à une vitesse moyenne (2,1 v/s) pour la hauteur de saut de 8 po. 	
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges)</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger - distance entre les obstacles respectant les exigences en agilité standard - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur le long de la ligne - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte 	
<p>Départ : La ligne de départ doit être unidirectionnelle et aucun obstacle, y compris le saut qui arrête le chrono, ne doit être en bas de la ligne de départ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ligne de départ simple doit traverser toute l'enceinte, d'un bord à l'autre. S'il y a deux lignes de départ, elles doivent être en V la pointe vers l'extrémité départ de l'enceinte ; le chronomètreur et le scribe sont placés au centre de l'intersection. <p>Ces lignes doivent être placées de manière à offrir plus d'efficacité et permettre de récupérer la laisse à l'arrivée.</p> <p>Arrivée (13.1.9.c): Un saut sans ailes ou un tunnel, qui n'ont aucune valeur, relativement près de la sortie.</p>	
<p>Trajet du juge – Il est possible de juger les obstacles à zones de contact, les entrées de tunnel et le slalom. Le trajet changera selon la stratégie du conducteur, il n'est donc pas nécessaire d'indiquer le trajet du juge.</p>	

Points et distance intermédiaire

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
<p>Nombre d'obstacles : 15, six desquels doivent être des sauts droits, préférablement avec ailes Si un obstacle a deux valeurs, il compte comme deux obstacles. Si deux obstacles forment une combinaison, ils comptent pour un obstacle.</p>	
<p>Obstacles obligatoires (13.1.9): 6 sauts (avec 1 ou 2 barres) préférablement avec ailes, un slalom de 6 ou 12 piquets, un minimum de deux obstacles à zones de contact. Chaque obstacle a une valeur unique allant de 2 à 10 points. Les sauts droits valent 1 point. Conseil : Utilisez divers obstacles pour les valeurs les plus élevées (c.-à-d. pas tous des obstacles à zones de contact).</p>	
<p>Six obstacles additionnels pouvant comprendre des tunnels, l'oxer, l'oxer ascendant, les barres de Spa ou le saut en largeur, les palanques, le pneu, des sauts sans ailes. Peut comprendre un obstacle bidirectionnel dont la valeur varie selon le côté de l'approche. Un maximum de 4 obstacles à zones de contact peuvent être exécutés pour obtenir des points (franchis deux fois pour des valeurs différentes).</p>	
<p>Si le parcours est conçu à partir d'un parcours approuvé modifié, les obstacles sont placés de manière à offrir un tracé aléatoire. (16.1.9)</p>	
<p>Obstacles interdits : table, mur, saut en longueur</p>	
<p>Le parcours peut comporter des obstacles supplémentaires n'ayant aucune valeur en points pour ajouter de la fluidité.</p>	
<p>Séquence de conduite à distance (13.1.6) (13.1.10)</p> <ul style="list-style-type: none"> • La séquence de conduite à distance peut être n'importe où sur le parcours. • Trois obstacles valant des points, 15 à 20 pi de la ligne, l'un d'eux à seulement 15 pi de la ligne. • L'entrée et la sortie du slalom, des obstacles à zones et des sauts doivent être à la distance exigée. Dans le cas des tunnels, seule l'entrée doit être à la distance exigée. • La distance est mesurée de la ligne au trajet que le chien prendrait, par ex. : du milieu de la palissade jusqu'à l'aile d'un saut qui est le plus près de la ligne. • Le pneu ne doit pas être utilisé dans la séquence de conduite à distance. 13.1.11c (iii) • Inclure au minimum un changement de direction ou une discrimination • Les obstacles de la séquence de conduite sont clairement numérotés. • Les restrictions applicables en agilité standard et en sauteur avec slalom s'appliquent. • Maximum de trois exécutions de tunnel pour des points • Les sauts valant un point de doivent pas faire partie de la séquence de conduite à distance. • La séquence de conduite à distance est clairement identifiée sur le tracé papier du parcours. Si elle est bidirectionnelle, il faut utiliser des numéros de style différent pour chaque direction. Les séquences de travail à distance et les obstacles multidirectionnels sont interdits. • La valeur totale en points de la séquence de conduite à distance varie de 10 à 15. 	
<p>Vérifier les trajets possibles vers la séquence de conduite à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours comporte des obstacles menant à l'approche de la séquence de conduite à distance • Il y a plus d'un trajet d'approche de la séquence de conduite à distance et d'accumulation de points. • Options pour accumuler les points nécessaires à une vitesse moyenne (2,5 v/s) pour la hauteur de saut de 8 po. 	
<p>Sécurité en général</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger - distance entre les obstacles respectant les exigences en agilité standard - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur le long de la ligne - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte 	

Critères	Vérfié
<p>Départ : La ligne de départ doit être unidirectionnelle et aucun obstacle, y compris le saut qui arrête le chrono, ne doit être en bas de la ligne de départ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ligne de départ simple doit traverser toute l'enceinte, d'un bord à l'autre. S'il y a deux lignes de départ, elles doivent être en V la pointe vers l'extrémité départ de l'enceinte ; le chronomètreur et le scribe sont placés au centre de l'intersection. Ces lignes doivent être placées de manière à offrir plus d'efficacité et permettre de récupérer la laisse à l'arrivée. <p>Arrivée (13.1.9c) : Un saut sans ailes ou un tunnel, qui n'ont aucune valeur, relativement près de la sortie.</p>	
<p>Trajet du juge – Il est possible de juger les obstacles à zones de contact, les entrées de tunnel et le slalom. Le trajet changera selon la stratégie du conducteur, il n'est donc pas nécessaire d'indiquer le trajet du juge.</p>	

Points et distance par excellence

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfifié
<p>Nombre d'obstacles : 15, six desquels doivent être des sauts droits, préférablement avec ailes Si un obstacle a deux valeurs, il compte comme deux obstacles. Si deux obstacles forment une combinaison, ils comptent pour un obstacle.</p>	
<p>Obstacles obligatoires : 6 sauts (avec 1 ou 2 barres) préférablement avec ailes, un slalom de 12 piquets, un minimum de deux obstacles à zones de contact. Chaque obstacle a une valeur unique allant de 2 à 10 points. Les sauts droits valent 1 point. Conseil : Utilisez divers obstacles pour les valeurs les plus élevées (c.-à-d. pas tous des obstacles à zones de contact).</p>	
<p>Six obstacles additionnels pouvant comprendre des tunnels, l'oxer, l'oxer ascendant, les barres de Spa ou le saut en largeur, les palanques, le pneu, des sauts sans ailes. Peut comprendre un obstacle bidirectionnel dont la valeur varie selon le côté de l'approche. Un maximum de 4 obstacles à zones de contact peuvent être exécutés pour obtenir des points (franchis deux fois pour des valeurs différentes).</p>	
<p>Si le parcours est conçu à partir d'un parcours approuvé modifié, les obstacles sont placés de manière à offrir un tracé aléatoire. (16.1.9)</p>	
<p>Obstacles interdits : table, mur, saut en longueur</p>	
<p>Le parcours peut comporter des obstacles supplémentaires n'ayant aucune valeur en points pour ajouter de la fluidité.</p>	
<p>Séquence de conduite à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> • La séquence de conduite à distance peut être n'importe où sur le parcours. • Trois obstacles valant des points, 15 à 20 pi de la ligne, l'un d'eux à seulement 15 pi de la ligne. • L'entrée et la sortie du slalom, des obstacles à zones et des sauts doivent être à la distance exigée. Dans le cas des tunnels, seule l'entrée doit être à la distance exigée. • La distance est mesurée de la ligne au trajet que le chien prendrait, par ex. : du milieu de la palissade jusqu'à l'aile d'un saut qui est le plus près de la ligne. • Le pneu ne doit pas être utilisé dans la séquence de conduite à distance. 13.1.11c (iii) • Inclure au minimum un changement de direction ou une discrimination • Les obstacles de la séquence de conduite sont clairement numérotés. • Les restrictions applicables en agilité standard et en sauteur avec slalom s'appliquent. • Maximum de trois exécutions de tunnel pour des points • Les sauts valant un point de doivent pas faire partie de la séquence de conduite à distance. • La séquence de conduite à distance est clairement identifiée sur le tracé papier du parcours. Si elle est bidirectionnelle, il faut utiliser des numéros de style différent pour chaque direction. Les séquences de travail à distance et les obstacles multidirectionnels sont interdits. • La valeur totale en points de la séquence de conduite à distance varie de 10 à 15. 	
<p>Vérifier les trajets possibles vers la séquence de conduite à distance</p> <ul style="list-style-type: none"> • Le parcours comporte des obstacles menant à l'approche de la séquence de conduite à distance • Il y a plus d'un trajet d'approche de la séquence de conduite à distance et d'accumulation de points. • Options pour accumuler les points nécessaires à une vitesse moyenne (2,7 v/s) pour la hauteur de saut de 8 po. 	
<p>Sécurité en général</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger - distance entre les obstacles respectant les exigences en agilité standard - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur le long de la ligne - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte 	

Critères	Vérfié
<p>Départ : La ligne de départ doit être unidirectionnelle et aucun obstacle, y compris le saut qui arrête le chrono, ne doit être en bas de la ligne de départ.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un ligne de départ simple doit traverser toute l'enceinte, d'un bord à l'autre. S'il y a deux lignes de départ, elles doivent être en V la pointe vers l'extrémité départ de l'enceinte ; le chronométrateur et le scribe sont placés au centre de l'intersection. Ces lignes doivent être placées de manière à offrir plus d'efficacité et permettre de récupérer la laisse à l'arrivée. <p>Arrivée : (13.1.9c) : Un saut sans ailes ou un tunnel qui n'ont aucune valeur relativement près de la sortie.</p>	
<p>Trajet du juge – Il est possible de juger les obstacles à zones de contact, les entrées de tunnel et le slalom. Le trajet changera selon la stratégie du conducteur, il n'est donc pas nécessaire d'indiquer le trajet du juge.</p>	

ANNEXE D

FEUILLE DE TRAVAIL – STEEPLECHASE

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique à agility@ckc.ca au moins 60 jours avant la date du concours.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles : 18 à 20	
Obstacles obligatoires : Palissade (sommet à 5 pi pour tous les parcours), slalom de 12 piquets La palissade ou le slalom doit être négocié deux fois Un saut en largeur (oxer, oxeur ascendant, barres de Spa ou saut ascendant en largeur) ne devant pas être franchis deux fois (14.1.5e) Au moins 9 sauts droits (avec ou sans ailes) Tunnel(s) (minimum d'une entrée et maximum de trois)	
Approches : Toutes les approches de la palissade doivent être rectilignes. (14.1.5.a)	
Obstacles facultatifs : (si utilisés, franchis une seule fois 14.1.5. f) • Palanques, • Pneu	
Obstacles interdits : Passerelle, balançoire, table, mur, saut en longueur (14.1.5g, j), sauts servant de leurre (14.1.5.j)	
Distance entre les obstacles (11.7.1.c) : min. 15 pi, max. 30 pi, distance mesurée en ligne droite du centre d'un obstacle au centre de l'autre obstacle (et non le trajet du chien) Distance minimale avant et après n'importe quel des sauts en largeur de 21 pi. Distance minimale de 18 pi si un saut suit un tunnel et de 21 pi si c'est un saut en largeur (11.7.1.c) Distance min. de 21 pi avant et après n'importe quel saut en largeur Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi (10.9.2)	
Éléments de conception : parcours à la fois fluide et testant la conduite. 14.1.5 b) Le niveau des défis est celui d'une classe d'agilité standard intermédiaire. 14.1.5 m) On peut désigner les entrées de tunnel au choix du conducteur pour que le parcours reste fluide à condition que l'approche de l'obstacle suivant de l'une ou l'autre sortie de tunnel respecte les normes de sécurité.	
Fluidité : • Parcours fluide pour favoriser la vitesse • Minimiser l'utilisation d'un même saut plusieurs fois • Les défis exigeant du contrôle sont interdits	
Défis : • défis mineurs d'erreur de parcours potentielle (distance supérieure à 21 pi) • défis avec tunnel présentant une erreur de parcours potentielle interdits.	
Sécurité en général - la clôture de l'enceinte par rapport à l'approche et la sortie de tous les obstacles ne présente pas de danger, min. 15 pi - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte - éviter une série de sauts menant directement vers la sortie - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur - pas d'obstacle là où le chien va atterrir	
Trajet du juge – il est possible de juger l'obstacle à zones de contact, les entrées de tunnel et le slalom	

Liste complète de l'équipement (fournie par le club) donnant le genre de surface de l'enceinte, les dimensions de l'enceinte, des obstacles à zones de contact, le nombre et la dimension des sauts avec et sans ailes, la longueur des barres, le nombre et la longueur des tunnels. Les clubs doivent aussi mentionner si un système de chronométrage électronique sera utilisé.

ANNEXE E

FEUILLE DE TRAVAIL – SAUTS ET TUNNELS

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique au moins 60 jours avant la date du concours à agility@ckc.ca

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (16.3) : 13 à 15 numérotés clairement et dans l'ordre. Les entrées de tunnel peuvent être au choix du conducteur (facultatif) pour éviter la discrimination.	
Obstacles obligatoires (16.3) : Sauts - minimum de 6, tunnel rigide – minimum de 2 entrées, maximum de 4 entrées	
Obstacles facultatifs (16.4) : un seul des obstacles suivants peut être utilisé : palanques, oxer, barres de Spa ou saut en largeur ascendant	
Obstacles interdits (16.5) : mur, saut en longueur, pneu	
Éléments de conception du parcours (16.1) : démontrer la capacité du chien à suivre les indications du conducteur tout en courant rapidement	
Fluidité (16.1) : parcours surtout fluide exigeant une conduite minimale.	
Distance entre les sauts (16.7 f et g) : min. 18 pi, max. 30 pi Distance minimale de 20 pi avant et après un saut en largeur Distance mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien)	
Distance entre des obstacles autres que des sauts (16.7) : min. de 15 pi. Exception : virages à 180 degrés (16.7) Entrées de tunnels séparées d'au moins 8 pi (16.7) Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : distance minimale de 15 pi	
Tunnels (16.7 b) Entrées de tunnels séparées d'au moins 8 pi (16.7 c) entrée de tunnel au choix (une extrémité ou l'autre) pour éviter la discrimination à condition de respecter la distance vers l'obstacle suivant (9.6.1) Les tunnels doivent être complètement déployés.	
Oxer/saut en largeur (16.7 e) Distance minimale de 21 pi avant et après l'oxer, l'oxer ascendant, les barres de Spa et le saut en largeur ascendant (16.7 h) Aucun saut en largeur comme premier ou dernier obstacle	
Départ/arrivée (16.7.1) : La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle ou le plan arrière (sortie) d'un tunnel s'il est le dernier obstacle. Un saut droit ou un tunnel est utilisé comme premier et dernier obstacle. (16.7 h) Aucun saut en largeur comme premier obstacle	
Angles : (16.7 a) approche à angle doux à modéré. (16.6 i) Angle maximal de 30 degrés pour l'approche des sauts en largeur, oxer compris (16.6 j) Virage après un saut en largeur de 45 degrés au maximum	
Sécurité en général (voir le manuel des juges) : - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, aux tunnels et à la ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte - éviter une série de sauts en ligne droite menant à la sortie de l'enceinte - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction sur le trajet du conducteur (saut tel que permis, d'un seul côté)	

Critères	Vérifié
<p>Nombre de défis (16.6) : 3 à 5 défis mineurs, AUCUN défi majeur. Tout endroit sur le parcours ou le conducteur doit diriger le chien vers le bon obstacle constitue un défi.</p>	
<p>Exemples de défis</p> <ul style="list-style-type: none"> (16.5.d.i) Avantage à prendre de l'avance sur le chien (16.5.d.ii) Possibilité mineure d'erreur de parcours, n'est pas précédée d'un enchaînement rapide (16.5.d.iii) Restriction pour le conducteur d'un côté d'un obstacle (16.5.d.iv) Enchaînement rapide (16.5.d.v) Distance variées entre les sauts (16.5.d.vii) Virage à 180 degrés (un seul permis) (16.5.d.viii) Changement de main <p>Défis inappropriés (exemples)</p> <ul style="list-style-type: none"> (16.5.e.i) Possibilité d'erreur de parcours précédée d'un enchaînement rapide (16.5.e.ii) Discrimination d'entrée de tunnel (16.5.e.iii) Obstacles adjacents ou très près l'un de l'autre (16.5.e.iv) Virage serré obligatoire 	
<p>Trajet du juge – est indiqué sur le parcours. Il est possible de juger les entrées de tunnel en se déplaçant raisonnablement.</p>	

ANNEXE F

FEUILLE DE TRAVAIL – CLASSE DE DÉFI INTERNATIONAL (ICC)

Agilité standard ICC

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique au moins 60 jours avant la date du concours à agility@ckc.ca.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (15.3.1) : 18 à 21 (numérotés clairement et dans l'ordre)	
Obstacles obligatoires (15.3.1) : palissade, passerelle, balançoire, tunnel, sauts droits (sauts à une barre), pneu, palanques, sauts en largeur (min. de 1, max. de 3) (l'oxer, l'oxer ascendant international, les barres de Spa, le saut en largeur ascendant et le saut en longueur sont considérés des sauts en largeur), slalom de douze piquets	
Obstacles franchis plus d'une fois: tunnels rigides (maximum de trois entrées de tunnel) et sauts droits et palanques	
Obstacles facultatifs : table d'arrêt, mur/viaduc (utilisés deux fois au maximum)	
Obstacles franchis une seule fois : pneu, slalom, obstacles à zones de contact, table	
Éléments de conception : Une variété de défis de type international, y compris de type « défi du jour ». Les distances entre les obstacles respectent, en général, les directives du CCC en matière de conception de parcours.	
Distance entre les sauts : mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien) (11.10.1 b): min. 18 pi max. 30 pi (21 pi préférable), (11.10.1.b) sauts en largeur : minimum 18 pi avant et après (11.10.1 f) ne pas mettre deux sauts en largeur de suite (11.10.1 b) distance min. de 20 pi si un saut en largeur suit un tunnel (11.7.1 c) distance entre des obstacles autres que des sauts : min. 15 pi, max. 30 pi (10.9.2) Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi Exception : virages à 180 et 270 degrés, serpentines, enfilades	
Approches : L'approche des sauts en largeur et du pneu doit toujours être configurée pour être en ligne droite par rapport à l'obstacle précédent, conformément aux règlements de la FCI. L'approche par l'arrière du mur est interdite.	
Angles: 11.9.1 (d) angles d'approche difficiles (sauf pour les obstacles à zones, les sauts en largeur/ longueur et le pneu 11.10.1 j). Les virages après les sauts en largeur/longueur ne doivent pas être supérieurs à 90 degrés.	
L'approche des obstacles à zones de contact est généralement en ligne droite sur les parcours internationaux de la FCI.	
Départ/arrivée : La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle. Conformément aux règlements de la FCI, le premier et le dernier obstacle doivent être un saut et le premier, un saut droit.	

Critères	Vérfié
<p>Sécurité en général (voir le manuel des juges) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, autres obstacles et ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi) - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte, - éviter une série de sauts menant directement vers la sortie - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction dangereuse sur le trajet du conducteur (ex. : planche de balançoire) - distance additionnelle prévue pour pouvoir conduire adéquatement lorsque les angles d'approche sont difficiles 	
<p>Défis : Défis de style international tout en respectant les restrictions du CCC sur la sécurité et les distances entre les obstacles et les sauts. Typiquement, plus de défis et des défis plus difficiles que ceux de niveau par excellence du CCC.</p>	
<p>Trajet du juge – st indiqué sur le parcours, il est possible de juger la performance des zones de contact, de la table et les refus du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu et les entrées de tunnel, le saut en longueur, et le slalom en se déplaçant raisonnablement.</p>	

Sauteur avec slalom ICC

- Les juges doivent utiliser cette liste de contrôle pour vérifier leur parcours avant de les envoyer au CCC pour approbation.
- Envoyer par courrier électronique au moins 60 jours avant la date du concours à agility@ckc.ca.

Critères	Vérfié
Nombre d'obstacles (15.3.2) : 18 à 21 numérotés clairement et dans l'ordre	
Obstacles obligatoires (15.3.2) : Sauts avec 1 seule barre, sauts en largeur (min. de 1, max. de 3) (l'oxer, l'oxer ascendant international, les barres de Spa, le saut en largeur ascendant et le saut en longueur sont considérés des sauts en largeur), un slalom de 12 piquets	
Obstacles facultatifs : pneu (utilisé une fois), mur/viaduc (utilisés deux fois au maximum), palanques, tunnel (maximum de six entrées)	
Obstacles utilisés plus d'une fois : Tunnels (max. de six entrées au total), sauts (sauf les sauts en largeurs)	
Obstacles utilisés une seule fois : pneu, salon, sauts en largeur	
Éléments de conception : Une variété de défis de type international, y compris de type « défi du jour ». Les distances entre les obstacles respectent, en général, les directives du CCC en matière de conception de parcours.	
Distance mesurée en ligne droite du centre du saut au centre du saut suivant (et non le trajet du chien) Distance entre les sauts : (11.10.1 b): min. 18 pi max. 30 pi (21 pi préférable), sauf pour les virages à 180 et 270 degrés, les serpentines et les enfilades Distances entre les obstacles : (11.7.1 c) min. 15 pi, max. 30 pi Si un saut suit un tunnel, min. de 18 pi de la sortie du tunnel Distance avant et après des sauts en largeur : min. de 21 pi. Obstacles formant un carré et présentant une erreur de parcours potentielle : minimum de 15 pi (10.9.2)	
Approches : L'approche des sauts en largeur et du pneu doit toujours être configurée pour être en ligne droite par rapport à l'obstacle précédent, conformément aux règlements de la FCI. L'approche par l'arrière du mur est interdite.	
Angles: (11.9.1 d) angles d'approche difficiles (sauf pour les obstacles à zones, les sauts en largeur/longueur et le pneu 11.10.1 j). Les virages après les sauts en largeur/longueur ne doivent pas être supérieurs à 90 degrés.	
Départ/arrivée : La ligne de départ est le plan avant du premier obstacle et la ligne d'arrivée est le plan avant du dernier obstacle. Conformément aux règlements de la FCI, le premier et le dernier obstacle doivent être un saut droit.	
Sécurité en général (voir le manuel des juges) - la clôture de l'enceinte par rapport aux sauts, autres obstacles et ligne d'arrivée ne présente pas de danger (min. 15 pi, 21 pi après un saut en largeur) - assez d'espace avant la sortie pour mettre la laisse avant de quitter l'enceinte, - éviter une série de sauts menant directement vers la sortie - pas d'obstacle là où le chien va atterrir - pas d'obstruction dangereuse sur le trajet du conducteur - distance additionnelle prévue pour pouvoir conduire adéquatement lorsque les angles d'approche sont difficiles	
Style international tout en respectant les restrictions du CCC sur la sécurité et les distances entre les obstacles et les sauts. Typiquement, plus de défis et des défis plus difficiles que ceux de niveau par excellence.	
Trajet du juge – est indiqué sur le parcours - il est possible de juger les refus et évaluer la performance (le juge est du côté approche des palanques et peut voir nettement l'ouverture du pneu, le slalom et les entrées de tunnel) en se déplaçant raisonnablement	

ANNEXE G

RÉSUMÉ DES EXIGENCES – CONCEPTION DE PARCOURS

Obstacles	Agilité standard			Sauteur avec slalom			PED			Steeple- chase	S&T
	Novice	Inter.	Par ex./ maître	Novice	Inter.	Par ex./ maître	Novice	Inter.	Par ex./ maître		
Passerelle	O(1)	O(1)	O(1)	I	I	I	P	P	P	I	I
Palissade	O(1)	O(1)	O(1)	I	I	I	P	P	P	O(2)**	I
Balancoire	O(1)	O(1)	O(1)	I	I	I	P	P	P	I	I
Table	O(1)	O(1)	O(1)	I	I	I	I	I	I	I	I
Slalom - 1 jeu, complet, ne pas séparer	O(1) 6 piquets	O(1) 6 ou 12 piquets	O(1) 12 piquets	O(1) 6 piquets	O(1) 6 ou 12 piquets	O(1) 12 piquets	O(1) 6 piquets	O(1) 6 ou 12 piquets	O(1) 12 piquets	O(2)** 12 piquets	I
Tunnel rigide	O(3)	O(3)	O(3)	P(3)	P(3)	P(3)	P	P	P	O(3)	O(4) ¹
Saut à 1 barre	P	P	O	P	O	O	P*	P*	P*	P	P
Saut droit	O	O	P	O	O	P	O	O	O	O (min. 9)	O (min. 6)
Oxer	O(4)	O(4)	O(1)	O(1)	O(1)	O(1)	P(2)*	P(2)*	P	O(1)***	P(1)****
Barres de	I	P(1)	O(1)	I	P(1)	O(1)	P(1)*	P	P	O(1)***	P(1)****
Spa/ascendant	O(4)	O(4)	O(1)	P(1)	P(1)	P(1)	P	P	P	P(1)	P(1)****
Palanques	O(1)	O(1)	O(1)	P(1)	P(1)	P(1)	P(1)	P	P	P(1)	I
Pneu	I	I	I	I	I	I	P(1)*	I	I	I	I
Saut en longueur	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Mur/viaduc	I	I	I	I	I	I	P(2)	I	I	I	I
S/T leurre	I	P	P	I	P	P	P	P	P	P	P
Nbre obstacles	13-15	16-18	18-20	13-15	16-18	18-20	18-21	18-21	Bonus 2 Bonus 2-3 Bonus 3	18-20	13-15
O = obligatoire	*Min. d'un et max. de trois sauts en largeur permis sur un parcours (y compris l'oxer ascendant)										
P = permis	**** (S&T) l'oxer ou les barres de Spa/saut en largeur ascendant ou les palanques peuvent être franchis une seule fois et un seul de ces trois obstacles peut être sur le parcours. Ils sont tous facultatifs.										
I = interdit	() indique le nombre de fois que l'obstacle peut être franchi. Si n'y a pas de chiffre, le nombre de fois est illimité.										
	Note: Les sauts droits peuvent avoir une ou deux barres à tous les niveaux et dans toutes les épreuves. Les sauts à une seule barre sont exigés au niveau par excellence/maître, dans les épreuves ICC (agilité standard et sauteur avec slalom).										

Directives sur les angles d'approche et les défis					
Niveau et classe	Novice	Intermédiaire	Par excellence/maitre	Steeplechase	Sauts & tunnels
Angles d'approche	Pneu et oxer en ligne droite. Max 30° si la distance >25 pi Après pneu et oxer max. 45° Sauts <90° max. 2x 135° 180° seulement permis immédiatement avant le slalom	Pneu et saut en largeur <30° Après pneu et saut en largeur <45° Obstacles <180° (ag std) <135° (sauteur) Maximum 2x virage 180° (sauteur)	Pneu et saut en largeur Jusqu'à 45° permis vers un saut en largeur si la distance est + de 21 pi Après pneu et saut en largeur <90° Sauts <180° Maximum 2x virage 270° (sauteur)	Pneu et saut en largeur <30° Après pneu et saut en largeur <45° Sauts <180°	Vers saut en largeur <30° Après saut en largeur <45° Max un virage 180° Max. une entrée de tunnel à l'aveugle
Défis	3-4 mineurs	5-7 Max 1 majeur	8-10 Max 4 majeurs	5-7 mineurs	3-5 mineurs
Option	Doit être à 25 pi ou plus			Sauts à 21 pi ou plus	Doit être mineure
Interdictions	2 obst. à zones de contact l'un à la suite de l'autre. Virage à 180° d'un tunnel sous palissade à palissade. Tunnel en forme de S. Saut en largeur comme premier obstacle. 2 sauts en largeur l'un à la suite de l'autre (sauf ICC).				



LE CLUB CANIN CANADIEN

5397, avenue Eglinton Ouest, bureau 101
Etobicoke (Ontario)
M9C 5K6

Téléphone : 416-675-5511

Adresse électronique : information@ckc.ca

Site Web : www.ckc.ca