REGLEMENT INTERIEUR pour les concours d'Agility

Article 1 - Classement

Le classement de chaque épreuve se fait en fonction du temps réalisé, auquel on aura ajouté les pénalités constatées tout au long du parcours, converties en seconde.

Article 2 - Catégories

Pour chaque épreuve, les chiens sont classés suivant 3 catégories:

- o La catégorie Mini: réservée aux chiens de plus de 15 mois et de moins de 40cm au garrot
- o La catégorie Standard : réservée aux chiens de plus de 15 mois et de plus de 40cm au garrot
- o La catégorie Baby : réservée aux chiens de moins de 15 mois, quelle que soit leur taille

Article 3 - Epreuves

Trois types d'épreuve peuvent être organisés:

- o L'agility (Standard et Mini) : consiste en un parcours d'obstacles à effectuer en un ordre donné, en s'efforçant de commettre le moins de fautes possibles dans le temps le plus court
- o Le Jumping (Mini, Standard et Baby) : sur le même principe que l'agility, un parcours plus rapide est tracé, sur lequel ne se trouve aucun obstacle comportant de zone de contact
- o Le Gambler (Standard et Mini): le but est d'accomplir un parcours libre, au choix des concurrents, et de marquer un maximum de points dans un temps déterminé de 55 secondes + 5 secondes pour regagner la table. Les points marqués dépendent de l'obstacle franchi:
 - Saut, tunnel, chaussette: 10 points
 - Obstacle de contact : 20 points
 - Slalom: 30 points

Chaque obstacle réussi ne pourra être franchi plus de 2 fois. La table est l'obstacle de départ et d'arrivée, elle ne devra pas être franchie avent le premier coup de sifflet de la 55eme seconde, sous peine d'élimination.

Article 4 - Déroulement du concours

Le déroulement du concours est régi par les règles suivantes :

- o Le temps de parcours (TPS) est donné par le juge
- Le temps maximum du parcours (TMP) est le double du TPS
- o L'ordre de passage des concurrents est tiré au sort
- o La reconnaissance du parcours se fait sans le chien
- o Le juge communique aux concurrents les précisions sur les épreuves avant le début du parcours (TPS, TMP, positions demandée sur la table)
- o Les chiens ne portent ni collier, ni laisse
- o Les conducteurs ne conservent rien en main, ni en poche, pendant l'épreuve
- o Les conducteurs ne doivent pas toucher volontairement leur chien
- o Pour les épreuves Agility et Jumping, le chronomètre se déclenche au franchissement de la ligne de départ et s'arrêt au franchissement de la ligne d'arrivée par le chien

Article 5- Elimination

Le chien est éliminé de l'épreuve :

- o S'il dépasse le TMP (temps maximal du parcours)
- o Si l'ordre des obstacles n'est pas respecté
- o Si un obstacle est pris à l'envers
- o Si le chien traverse un obstacle (slalom par exemple)

- o S'il monte sur la table du côté opposé au numéro d'obstacle
- o S'il monte sur la table avant la 55eme seconde pour l'épreuve du Gambler
- S'il fait 5 refus
- o Si le conducteur franchit un obstacle, y compris plots de départ et d'arrivée
- o Si le conducteur tient un objet de motivation
- o Si le conducteur commet un acte de brutalité sur le chien

Article 6 - Pénalités

Les pénalités sont soit des fautes (2 secondes ajoutées au temps de parcours par faute), soit des refus (5 secondes ajoutées au temps de parcours par refus) et dépendent de l'obstacle franchi:

- o Pour les haies:
 - Un élément qui tombe après le passage du chien = 1 faute
 - Le chien qui reste immobile devant l'obstacle = 1 refus
- o Pour la table :
 - Le chien doit marquer un temps d'arrêt de 5 secondes sur la table. Il recommence jusqu'à remplir cette condition
 - S'il glisse, il peut remonter par un des 3 autres côtés = 1 faute
- o Pour la passerelle et le A :
 - Le chien qui saute de l'obstacle avant d'avoir touché des 4 pattes la partie descendante = 1 refus
 - Le chien qui ne touche pas d'au moins 1 pattes les zones de contact à l'entrée et à la sortie de l'obstacle
 1 faute
- o Pour la balançoire:
 - Le chien qui saute avant d'avoir franchi des 4 pattes l'axe de basculement = 1 refus
 - Le chien qui ne touche pas d'au moins 1 pattes les zones de contact à l'entrée et à la sortie de l'obstacle = 1 faute
- o Pour le slalom :
 - Le premier piquet doit se trouver à gauche de l'animal. Si le départ est mauvais = 1 refus
 - Si le chien manque un porte, il faudra alors reprendre l'obstacle à cet endroit, à défaut, le recommencer
 1 faute
- o Pour le saut en longueur :
 - Si le chien saute de travers et passe à côté de l'obstacle = 1 refus
 - 。 Si un élément tombe = 1 faute
- o Pour les cavalittis:
 - En cas de dérobade sur l'un des éléments, l'obstacle doit être recommencé dans son intégralité
- o Pour le pneu :
 - 。 Si le chien saute entre le cadre et le pneu = 1 refus
- o Pour le tunnel et la chaussette :
 - 。 Si Le chien qui met une patte dans l'obstacle et la retire = 1 refus

Par ailleurs, chaque arrêt devant un obstacle sera pénalisé d'un refus. Il en est de même si le chien contourne un obstacle.

Article 7 - Entrainements

L'entrainement à l'agility devra se faire dans des conditions les plus proches possibles de celles d'un concours. Néanmoins, l'usage de la laisse et du collier, ainsi que des objets de motivation (jouet ou friandise) pourra être autorisé à des fins d'apprentissage.

Fait à GLEIZE, le 13 décembre 2015

Le président La vice-secrétaire

The state of the s