

# AGILITY

## REGLEMENT GENERAL INTERFEDERAL

### 0.0. Introduction

### 0.1. Définition

L'agility est une discipline du sport canin pouvant se comparer au jumping (sport équestre).  
Le parcours comprend une série d'obstacles que le chien devra parcourir, dirigé par son conducteur, en un minimum de temps, selon un ordre déterminé et de façon correcte. Le parcours d'agility n'est pas seulement une course de vitesse.

### 0.2. Buts

Ce genre de compétition permet d'évaluer la forme physique d'un chien et lui donne la possibilité d'acquérir une grande confiance en lui.

C'est aussi un excellent moyen de développer l'aptitude d'un conducteur à diriger son chien et à gagner sa confiance. L'agilité, le courage, un bon pied, une complète maîtrise de toute situation exceptionnelle, beaucoup d'entraînement et de technique seront exigés du chien, tandis que le conducteur devra développer patience, douceur, forme physique et contrôle tant de soi-même que de son chien.

Chien et conducteur formeront un couple équilibré, s'entendant parfaitement et basé essentiellement sur la confiance mutuelle.

Parcours et obstacles ont été étudiés pour pouvoir être passés par les chiens de toutes races et tailles.

## 1.0. Réglementation générale

### 1.1. Concurrents

#### 1.1.1. Age du chien

L'âge minimum requis pour participer à un concours d'agility est fixé à 15 mois au moins le jour du concours en pour les catégories 2 et 3 et à 12 mois minimum pour la catégorie 1. Aucun âge maximum n'est précisé.

#### 1.1.2. Etat de santé des concurrents

##### 1.1.2.1. Le chien

Un chien blessé, malade, en mauvaise santé ou condition physique manifeste ne pourra pas participer à la compétition. Il en va de même pour les chiennes pendant leur période de chaleurs, en gestation ou allaitantes.

Si un chien est en mauvais état et qu'un vétérinaire doit être appelé sur place pour contrôle, ses frais seront à charge du propriétaire si le juge à raison et à charge de l'interfédérale si le juge a tort.

Les chiens devront obligatoirement être en ordre de vaccination contre la parvovirose, la maladie de Carré, la leptospirose, la toux des chenils et la rage.

Le chien ne peut rien porter sur lui sauf une attache pour dégager les yeux chez les races où c'est nécessaire.

##### 1.1.2.2. Le conducteur

La bonne condition physique du maître étant essentielle en agility, le maître décide en son âme et conscience de son aptitude à pratiquer ce sport et en assume la pleine et entière responsabilité.

### 1.1.3. Taille du chien

Les chiens dont la taille est de 30 cm maximum courent dans la classe Toy (T) mais sont classés ensemble avec les Small (S).

Les chiens dont la taille est de 40 cm maximum courent dans la classe Small (S)

Les chiens dont la hauteur au garrot se situe entre 40 et 50 cm courant dans la classe Medium (M)

Les chiens de taille supérieure courent en Large (L).

Si son chien arrive à la taille minimum, le concurrent a le choix de la catégorie où il jouera. Sa catégorie restera définitive, ce choix sera clairement indiqué sur le carnet de travail et sera valable pour toutes les activités propres à l'agility.

Les nouveaux chiens seront mesurés à trois reprises par trois juges différents.

Pour le dernier mesurage, le chien aura au moins 18 mois.

Le mesurage se fera sur un sol plat et stable (béton, carrelage, ou table,..)

S'il y a une réclamation à propos des chiens qui ont déjà été mesurés, ils seront à nouveau mesurés 3 fois par 3 juges.

### 1.1.4. Race du chien

Toutes les races sont acceptées.

### 1.1.5. Catégories

#### 1.1.5.1. Parcours fixe

Un chien peut être inscrit dans une des classes suivantes, au choix du conducteur, mais ne pourra pas revenir en arrière quelles que soient les circonstances.

Ex. : un chien inscrit en Cat. 2 ne peut descendre en Cat. 1 mais peut monter en Cat. 3.

Dans toutes les classes, le chien travaille obligatoirement sans laisse ni collier.

#### Catégorie 1 (Cat.1)

La catégorie est officielle et compte pour le championnat.

Un chien qui obtient minimum 3 fois une pénalité inférieure ou égale à la pénalité du champion du jour augmentée de 15 points passe obligatoirement en Cat.2 la saison suivante.

Le parcours ne présente pas de grandes difficultés et un maximum de 16 obstacles au choix du juge. La hauteur des sauts est 30cm au maximum (pour les toys), 40 cm pour les autres et le slalom comprend 6 à 8 piquets au maximum. 2 refus par obstacle et 2 arrêts sur l'ensemble du parcours sont autorisés.

#### Catégorie 2 : (Cat.2)

La catégorie est officielle et compte pour le championnat.

Le parcours présente plus de difficultés que celui de la Cat.1 et un maximum de 20 obstacles au choix du juge, si le slalom est utilisé, il compte un maximum de 8 piquets, la hauteur des sauts est de maximum 30 cm en T, 40 cm en S, et de 50 cm en M et L.

Un chien qui obtient minimum 3 fois une pénalité inférieure ou égale à la pénalité du champion du jour augmentée de 15 points passe obligatoirement en Cat.3 la saison suivante.

#### Catégorie 3 : (Cat.3)

Le parcours présente des difficultés et tous les obstacles sont utilisés avec un maximum de 22. La hauteur des sauts est de max 30 cm pour les T, 40 cm pour les S, 50 cm pour les M et 65 cm pour les L. L'ensemble du présent règlement est de stricte application.

### Catégorie V: (V)

Cette catégorie est officielle, se joue en championnat et est réservée aux chiens ayant atteint l'âge de 7 ans ou plus. Elle n'est pas obligatoire.

Le parcours et le règlement sont ceux de la Cat.3 S, ou de la Cat 3 T pour les petits vétérans (qui jouaient dans les catégories S et T) mais l'escalade ne sera pas utilisée.

Si le conducteur souhaite monter de catégorie en cours de saison, il y est autorisé mais participera au championnat dans la catégorie la plus haute qu'il aura pratiqué en cours de saison. Les points de catégories différentes n'étant pas cumulables.

Le club organisateur peut, à son choix, proposer aux concurrents l'une ou l'autre des classes facultatives, mais doit indiquer son choix sur l'affiche ou les documents annonçant le concours.

#### 1.1.5.2. Jumping

Le jumping est un parcours officiel.

Le parcours ne comprend pas d'obstacles à zones de contact ni de table.

Le nombre d'obstacles maximum, les hauteurs, les fautes et les refus sont les mêmes que pour le parcours fixe.

Il y a un TPM et un TPS, ce dernier étant calculé comme pour le parcours fixe.

Le comptage des points se fait comme suit : temps du concurrent + fautes et refus moins les pénalités du premier.

#### 1.1.6. Documents du chien

Tout chien inscrit en agility devra obligatoirement être en possession d'un carnet de travail émanant de sa société canine et d'un numéro interfédéral attribué par le secrétariat interfédéral.

Le participant à la manifestation devra présenter le carnet de travail, le document interfédéral d'inscription du chien visé par le vétérinaire (en ordre pour l'année en cours) au moment de son arrivée sur les lieux de la manifestation, le secrétariat du concours doit contrôler les documents.

Si un des documents manque ou n'est pas en ordre, le chien peut jouer mais est pénalisé de 20 points après le classement final.

Après chaque concours, le secrétariat complète le carnet de travail du chien en y indiquant :

- les points du chien moins les points du premier
- le temps réel du chien

Le concurrent dont le chien change de catégorie, de club ou de fédération en cours d'année doit en informer le secrétariat interfédéral responsable au moins 30 jours avant le concours ou la démonstration auquel il veut participer.

Un chien appartenant à une société canine non alliée à l'interfédérale sera autorisé à jouer sous les conditions suivantes :

- Le club organisateur est d'accord pour autoriser ce type de joueurs
- Le règlement est de stricte application pour le concurrent et son chien mais, ils ne leur est pas attribué de numéro interfédéral, ils n'interviennent pas dans le calcul du championnat ou du superprestige et ne peuvent y avoir droit, le prix qui leur est attribué par le club lors du concours est à la discrétion de ce dernier quelque soit la place obtenue.
- Le club organisateur s'engage à faire parvenir au secrétariat IF un classement où le concurrent n'intervient pas.

#### 1.2. Personnel officiel

Les conditions nécessaires pour assurer une fonction officielle sont les suivantes

### 1.2.1. Fonction de secrétaire

La personne qui souhaite exercer cette fonction devra avoir fait au moins 3 stages positifs en tant que secrétaire stagiaire.

Fonction : calculer les fautes et les temps, remplir le tableau général des points, effectuer le classement par manche et général de la journée.

### 1.2.2. Fonction de commissaire de ring

Un commissaire suffit à condition de ne pas perturber le bon déroulement du concours, il peut être assisté par une autre personne qui par exemple prépare pour lui les feuilles de jugement.

Fonction : noter les fautes et pénalités que lui indique le juge.

### 1.2.3. Fonction de chronométreur

La personne qui souhaite exercer la fonction de chronométreur devra avoir fait au moins 3 stages positifs en tant que chronométreur stagiaire.

Fonction : prendre le temps de parcours des différents concurrents et les noter sur le document ad-hoc.

### 1.2.4. Fonction de juge

S'informe des modalités à suivre auprès de sa société qui la met en contact avec le secrétariat interfédéral des juges.

Fonction : imaginer et faire installer un parcours, juger le parcours des différents concurrents, déterminer les fautes et les refus.

### 1.2.5. Candidats officiels

La personne qui a déjà été nommée à un poste officiel et qui souhaite passer les examens de juge par la suite ne doit plus passer de stage ni d'examen pour cette fonction lors de son examen de juge.

### 1.2.6. Juges interfédéraux

La liste officielle de ses juges interfédéraux est envoyée au secrétariat IF des juges par chaque société pour le 15 janvier de l'année.

## 1.3. Organisation d'une manifestation

Tout club qui souhaite organiser un concours doit posséder des obstacles conformes aux mesures et officiellement contrôlés par les représentants dûment délégués par l'interfédérale. La vérification des obstacles devra avoir été demandée par écrit via sa société au secrétariat interfédéral au moment du dépôt d'une date de concours.

Il va de soi que les obstacles sont examinés officiellement une fois pour toutes et que l'agrégation reste valable pour autant que le matériel soit maintenu en bon état.

Si la piste est déclarée non conforme par un juge, le club devra recommencer la procédure d'agrégation.

Un club qui s'affilie en cours d'année à une des sociétés alliées et qui souhaite organiser une démonstration d'agility doit en introduire la demande au moins 3 mois avant la date prévue, auprès de sa société et du secrétariat interfédéral d'agility.

La date choisie ne pourra pas être déjà occupée par une autre manifestation interfédérale d'agility.

### 1.3.1. Calendrier sportif

Tout club adhérent aux sociétés alliées peut organiser démonstrations ou concours d'agility.

Tout club souhaitant proposer une date de concours devra le faire selon les règles suivantes, dans le respect des autres et selon les disponibilités.

Chaque demande de concours devra être rentrée par écrit au secrétariat IF via la société à laquelle appartient le club demandeur.

Toute demande doit être rentrée au plus tard en date du 1<sup>er</sup> août. Toute demande introduite après cette date ne sera pas prise en compte pour la réalisation du calendrier IF de l'année N+1.

Une nouvelle date ne peut être demandée qu'à partir du moment où cette date est libre, dans tous les cas il faudra en proposer 2.

Tout club souhaitant changer de date, proposera obligatoirement 2 dates.  
C'est le comité qui attribuera les dates en fonction des demandes.  
Le calendrier sportif définitif sera présenté aux sociétés le jour du championnat IF.

Les clubs ayant organisé un concours durant l'année N auront la priorité pour la même date l'année N+1. Si le club souhaite changer de date, il perd cette priorité.

Un club garde la priorité sur une date avec l'accord du comité en cas des raisons impérieuses.

Toute demande de date devra être confirmée par le paiement du montant de l'amende en cas de non-organisation de concours soit 25€, montant qui sera déduit automatiquement de la facture de fin de concours.  
Ce montant sera la garantie et la confirmation de la date. Sans paiement, une date n'est pas garantie.

Toute demande de date non payée le 1er septembre perdra sa date.

Pour chaque club changeant de fédération, la nouvelle fédération devra en avvertir le comité par écrit afin que le concours change aussi de fédération, si ce n'est pas le cas, le concours compte pour la fédération sous laquelle il a été demandé.

Les concours ayant déjà eu lieu et dont le club change de fédération ne changent pas pour l'année en cours.  
Une facture sera envoyée à chaque société en fonction du nombre de dates demandées après paiement.

Si un concours est demandé par une fédération n'appartenant pas encore à l'IF, il sera pris en compte et sera soumis au même paiement que les autres. Il sera en suspens mais prévu au calendrier jusqu'à l'acceptation de la fédération.  
Chaque fédération est tenue d'avertir le comité de tout changement dans le nombre de ses clubs d'agility.

Les fédérations souhaitant proposer une date en cours d'année (après distribution du calendrier sportif), se verront refuser l'organisation d'un concours comptant pour le championnat mais pourront toutefois organiser une démonstration et obtiendront la priorité sur cette date pour l'année suivante.

Les nouvelles fédérations ne seront autorisées qu'à faire une démonstration durant leur année de stage, leur manifestation sportive ne comptera donc pas pour le championnat.  
Toutefois, si un club a déjà organisé un concours comptant pour le championnat, le comité IF pourra l'autoriser l'organisation d'un concours pendant la période de stage

Si un concours est annulé en cours de saison et qu'un autre club souhaite reprendre la date au pied levé, il y est autorisé aux conditions suivantes :

- la date du club qui avait initialement prévu le concours reste protégée pour ce club
- c'est la province du club organisateur qui est prise en compte
- le club qui s'est désisté est redevable de l'amende IF
- le club qui se désiste deux années de suite perd sa date.

La demande des juges pour un concours doit leur être faite par le club et par écrit au plus tard 3 mois avant la date du concours.

La liste des juges qui officieront est envoyée au secrétariat des juges IF au moins 1 mois avant le concours.

La liste des juges et leur adresse, celle des clubs ainsi que le calendrier sportif seront donnés à chaque société avant le 31 janvier par le secrétariat IF des juges.

- Le tableau des dates suivant sera à respecter

Date	A faire
1 <sup>er</sup> août	Rentrer la demande par écrit au secrétariat IF
1 septembre	Avoir effectué le paiement de 25€/date par la fédération

- Ordre des priorités sur les dates

1- le club ayant organisé un concours ou une démonstration à l'année N a priorité sur un autre changeant de date

2- un club présentera 2 dates dans le cas d'une nouvelle demande

Un mois après le championnat, le secrétariat sportif fait parvenir aux sociétés la liste des changements de catégorie.

### 1.3.2. Terrain

Les mesures minimum d'un terrain d'agility seront de 20 mètres sur 40 mètres, c'est à dire 800 m<sup>2</sup> avec une largeur minimum de 20 mètres. La mesure idéale étant de 30 m sur 40.

### 1.3.3. Obstacles

Lors d'un concours officiel, les obstacles suivants seront obligatoirement à disposition :

- la bascule
- la poutre
- le cerceau
- l'escalade
- la table
- le tunnel rigide
- le tunnel souple
- le slalom
- le saut en longueur
- au moins 8 haies dont 1 mur ou un viaduc

L'utilisation de plusieurs obstacles identiques ou de plusieurs fois le même obstacle est autorisée, de même que toutes les combinaisons de plusieurs obstacles ou leur succession.

Tous les obstacles mobiles utilisés pour une autre discipline que l'agility et se trouvant sur le terrain du concours devront être enlevés. Aucune pénalité ne sera donnée au chien qui franchit un obstacle fixe.

### 1.3.4. Mesures

Dans le cas où un concours est organisé et que, le jour de la manifestation tout le matériel minimum n'est pas présent ou en ordre, les obstacles non conformes feront l'objet d'une remarque. Le club est autorisé à organiser son concours mais s'engage à le rendre conforme pour la prochaine manifestation. S'il n'est toujours pas conforme à ce moment, il devra acquitter une amende à l'interfédérale.

Il devra aussi reconstruire le ou les obstacles concernés et le(s) faire agréer.

L'agrégation ne sera pas effectuée tant que l'amende n'aura pas été payée.

Le montant de l'amende est fixé à 25 Euros par obstacle.

### 1.3.5. Sécurité

Afin d'assurer un maximum de sécurité, tous les obstacles seront stables, placés en appui correct sur le sol et construits de manière à ne pouvoir provoquer aucune blessure au chien ou au conducteur. Les points d'ancrage ou de jonction des différentes parties d'un obstacle seront solidement réalisés et recouverts d'une plaque protectrice au besoin.

### 1.3.6. Epreuves

Le parcours sera élaboré le jour même du concours, sur les instructions des juges et ce au moins une heure avant le commencement de la compétition.

Le club organisateur du concours devra faire parvenir aux juges qui officieront la liste des participants, la liste des obstacles disponibles, le plan du terrain avec les obstacles fixes et ceci 14 jours avant la date de la compétition.

Si plus de 120 chiens sont inscrits au concours, le club organisateur pourra demander 4 juges et faire jouer les concurrents sur deux terrains, en application du présent règlement.

Les obstacles doivent être numérotés avec précision et face à l'approche.

Dès que le parcours aura été installé, plus personne ne pourra s'y entraîner.

Environ 1/2 heure avant le début du concours, les juges organisent une réunion des concurrents pendant laquelle ils donnent quelques conseils aux concurrents, annoncent l'ordre de passage des Catégories et des classes et répondent aux éventuelles questions.

Le juge donnera ensuite l'autorisation aux concurrents de reconnaître le parcours à effectuer, mais sans chien. (Durée : +/- 5 min. selon le nombre de concurrents). Au coup de sifflet, les concurrents quittent le terrain.

Les organisateurs auront le choix entre deux possibilités.

a) Organiser 1 parcours et 1 jumping.

b) Organiser deux parcours différents.

L'option choisie devra être annoncée aux juges au moment de la demande de jugement et aux concurrents via l'affiche annonçant le concours.

Des jeux sont toujours autorisés.

Pour que son concours soit officiellement homologué pour le championnat, le concurrent doit effectuer tous les parcours officiels de la journée sauf quand les juges décident que la participation à la suite des épreuves est irresponsable soit pour le chien soit pour le conducteur (ex: blessure, malaise,...).

Dès qu'une classe est terminée, et en fonction du secrétariat, les résultats sont affichés.

### 1.3.7. Taxe

Une taxe interfédérale de 1,3 Euro par chien inscrit sera perçue, le club versera cette somme ainsi que le paiement des juges et des documents sur le compte de l'interfédérale dans les 15 jours après réception de la facture.

### 1.3.8. Juges et personnel

Lors d'une démonstration ou d'un concours d'agility le personnel suivant devra être présent sur le terrain :

- deux juges appartenant à 2 fédérations différentes
- deux chronométreurs (un si un chronométrage électronique est utilisé)
- un ou deux commissaire(s) de ring selon le nombre de chiens inscrits - 2 commissaires de ring à partir de ? chiens
- un secrétaire
- un ou deux surveillants d'obstacles (facultatif)

Le ou les chiens d'un des juges ou du personnel de service à la manifestation pourront être engagés aux conditions suivantes :

- La présence d'un juge ne jouant pas est obligatoire
- Tous les plans des parcours de la journée sont préparés par le juge qui ne joue pas.
- Le juge ne peut pas juger la ou les catégorie(s) dans laquelle (lesquelles) son (ses) chien(s) est (sont) inscrit(s).
- C'est le juge qui concourt qui se charge de trouver un juge remplaçant pour juger la catégorie dans laquelle il joue, en cas de forfait de ce dernier, le juge doit juger et ne peut présenter lui-même son (ses) chien(s).
- Le parcours de l'après-midi est jugé par le même juge que le parcours correspondant du matin sauf cas de force majeure.

- le paiement des juges n'est pas modifié, le juge concourant et son remplaçant trouvent une formule entre-eux.

Les juges recevront une indemnité de transport fixée annuellement par l'interfédérale, en outre, ils recevront boissons et repas à titre gratuit. Pour l'année, l'indemnité à payer par le club est fixée à 31 Euro par juge.  
Les chronométreurs, le commissaire de ring et le secrétaire ne recevront pas d'indemnité mais recevront boissons et repas à titre gratuit.

#### 1.3.9. Inscriptions

Les inscriptions de chiens à un concours ou une démonstration seront clôturées 15 jours avant la date de la manifestation. Au moins 8 jours avant la date de la manifestation, le club organisateur enverra copie des bulletins d'engagement à sa société canine. Le club décide par tirage au sort de l'ordre de passage des concurrents et le transmet à sa société et au secrétariat sportif pour contrôle.

Les inscriptions tardives en démonstration comme en concours, ne seront pas acceptées.  
Le prix officiel de participation est fixé à 6,2 Euro par chien. Une révision annuelle est prévue.  
Le couple chien-concurrent reste identique pour le ou les parcours officiel(s) de la journée.  
Le responsable de chaque club paye l'inscription de tous ses concurrents engagés.  
Tous les chiens engagés doivent avoir payé leur inscription au secrétariat avant le début de la réunion des concurrents.

Les inscriptions non payées peuvent être réclamées par le club organisateur. Chaque fédération est responsable pour les inscriptions impayées.

En cas d'absence pour femelle en chaleurs, le concurrent devra rentrer, le jour même du concours, un document écrit au secrétariat du concours et, si besoin, à sa société.

La liste des concurrents absents sera affichée avant le début du concours à un endroit visible de tous.

Le chien qui change de catégorie durant un concours n'est pas considéré comme éliminé mais comme absent.

Si un chien est absent à une des manches, le secrétariat doit refaire le classement de la manche où il a joué en tenant compte de son absence, sauf accord des juges.

#### 1.3.10. Documents de jugement

Tous les documents nécessaires au jugement seront fournis, en début de saison, au secrétariat par la société dont le club dépend.

Une copie des résultats est remise le jour même aux juges qui ont officié.

Le procès-verbal du concours ainsi que la liste des concurrents seront envoyés par un des juges au trésorier et au président des juges.

Les doubles des feuillets de jugement ainsi que les résultats complets du concours seront envoyés au responsable du calcul des points du championnat.

#### 1.3.11. Prix et récompenses

Le club qui organise un concours officiel doit garantir des prix d'une valeur minimale de 124 Euro. et maximale 620 Euro les prix pourront être en argent ou en nature.

Les inscriptions, diminuées de la taxe interfédérale, peuvent être mises en jeu en supplément des valeurs précitées.

Par exemple : 248 Euro + 4,90 Euro par chien inscrit.

Les prix seront attribués à tous les concurrents selon un système de gradation basée sur les places respectives.

Les prix seront les mêmes, en fonction de la catégorie, pour les 3 classes.

La remise des prix débute au plus tard une heure après le parcours du dernier chien de la journée.

#### 1.3.12. Affiches et bulletins d'engagement

Affiches

Le club organisateur devra prévoir la confection d'affiches annonçant sa manifestation.

Sur ces affiches devront obligatoirement paraître certaines indications :

- Le nom et/ou le sigle de toutes les sociétés alliées au sein de l'interfédérale
- Le fait que les règlements de l'interfédérale seront d'application
- La présence de juges interfédéraux avec, si possible, leurs noms

- Les prix mis en jeu : somme d'argent avec indication de celle-ci, adjonction éventuelle du prix des engagements ou prix en nature.
- La société à laquelle le club organisateur est allié.
- L'heure de clôture du paiement des inscriptions.
- le type de parcours (parcours fixe, jumping...)

#### Bulletins d'engagement

Les inscriptions ne seront acceptées que sur les documents officiels.

#### 1.3.13. Divers

Le club devra prévoir le matériel nécessaire au nettoyage éventuel du terrain ainsi qu'un arrosoir d'eau javellisée. L'usage du GSM par un membre du personnel (chronométrateur, commissaire de ring, surveillant d'obstacles, juge) sur le terrain est interdit pendant la compétition.

#### 1.3.14. Dossards - Brassards

Chaque participant est tenu de porter le numéro qui lui est attribué, les numéros seront fournis par l'IF agility via les juges.

### 1.4. Jugements

Le juge signale clairement la faute ou le refus. Une main levée ouverte pour une faute, un poing levé pour un refus.

#### 1.4.1. Fautes : généralités

Pour les fautes : tombés, manquements de zones de contact etc., le conducteur est pénalisé mais continue sont parcours.

- Renversement d'obstacle ou de partie d'obstacle : 5 points
- Refus : 5 points
  - Non franchissement d'une démarcation de début ou de fin d'obstacle :
  - 5 points par non franchissement.
- Au fossé d'eau, le chien boit ou se mouille les pattes : 5 points
- Le conducteur touche, volontairement ou involontairement, son chien ou un obstacle : le juge apprécie le nombre de points à enlever selon la gravité du cas.  
Les pénalités vont de 5 à 20 points voire à l'exclusion du concurrent.  
Le chien doit entrer et sortir du terrain en laisse, sinon, pénalité de 10 points par fois, sauf autorisation des juges.  
La laisse est placée dans un récipient installé entre le départ et l'arrivée.

#### 1.4.2. Refus : généralités

En cas de refus, le conducteur doit remettre son chien sur l'obstacle refusé sinon il se verra éliminé.

- Le chien passe au moins la tête au-dessus ou au travers de la première partie de l'obstacle à franchir ou le conducteur est obligé de lui faire effectuer un demi-tour pour le relancer sur ou dans l'obstacle.
- Le chien franchit une partie latérale de l'obstacle.
- A l'escalade, le chien saute sur le côté en bas de l'escalade (partie montante).
- Au tunnel, le chien entre puis ressort du même côté.
- A la bascule, le chien saute ou fait demi-tour avant d'avoir mis une patte sur la limite centrale.
- Sur la passerelle, le chien saute ou fait demi-tour sur la première moitié du trajet (partie montante ou première moitié de la partie horizontale).
- Au slalom, le chien prend une fausse route au départ. Si le chien commet une erreur de route au départ ou en cours de trajet il doit obligatoirement revenir sur ses pas pour correction et ce depuis le point de départ de la faute.
- Le chien s'arrête devant un obstacle.
- Le chien n'est plus en mouvement.

### 1.4.3. Eliminations

Le chien éliminé peut terminer son premier parcours de la journée, pour les autres, il sort immédiatement du terrain.

- Le concurrent n'entre pas à temps sur le terrain
- Trois refus au total sur le parcours
- Oubli d'un obstacle
- Obstacle pris à contresens ou dans un ordre non imposé
- Le conducteur qui passe au dessus, en dessous ou au travers d'un obstacle
- Entrée ou sortie prise dans un ordre non imposé
- le chien prend la sortie à l'envers lorsque celle-ci est un obstacle
- Au slalom, le chien prend une fausse route au départ ou en cours de trajet et ne revient pas sur ses pas pour corriger son trajet.
- Le concurrent passe entre les piquets de départ ou d'arrivée.
- Le chien salit le terrain ou le quitte.
- Tout mauvais traitement du maître envers son chien.
- Le conducteur qui conserve aliment, jouet, objet bruyant, ...en main ou sur lui durant le parcours.
- Dépassement du TPM. (temps du chien non arrondi).
- Concurrent inscrit trop tard
- Grossièretés.
- Incorrection envers le juge.
- Le chien qui attaque un membre du personnel pendant son parcours est éliminé pour la journée. Il ne peut plus se présenter à un concours interfédéral durant 2 mois de saison sportive puis est autorisé à concourir de nouveau. En cas de récurrence, il est définitivement éliminé de toute manifestation interfédérale.
- le couple maître - chien est irrégulier.

#### 1.4.3.1. Elimination disciplinaire ou DDK

- Il s'agit d'une sanction disciplinaire pour maltraitance d'un chien, agression verbale ou physique envers un juge ou un membre du personnel officiant sur le terrain, chienne en chasses...

Elle est soumise de façon collégiale par les juges officiant ou étant sur place et qui ont constaté les faits. Elle est donnée sur place au concurrent. la sanction est immédiatement d'application et joue pour toutes les autres manches de la journée.

La pénalité consiste à considérer le concurrent comme absent ce jour, son concours ne compte donc pas pour le championnat.

La pénalité est transmise par le corps des juges au comité qui peut alourdir la sanction en fonction de la gravité des faits.

Le comité avertit par écrit la société à laquelle appartient le joueur de la décision prise, celle-ci est transmise à l'intéressé.

#### 1.4.4. Temps de parcours standard (TPS)

Les obstacles doivent être franchis, selon l'ordre établi par les juges, dans un temps défini.

Le temps de parcours standard ou TPS est fixé par les juges en fonction de la longueur du parcours et de la vitesse à laquelle celui-ci doit être accompli. (cfr tableau des TPS).

Le chien qui réalise le parcours dans le TPS n'est pas pénalisé mais ne reçoit aucun bonus par contre le chien qui dépasse le TPS est pénalisé d'un point par seconde supplémentaire.

Dans un concours par équipes, un bonus pourra être accordé au chien qui termine le parcours dans un temps inférieur au TPS et sans faute.

La mesure du temps de parcours se prend au 100e de seconde, la seconde est prise en compte à partir du 50e.

Le temps de parcours maximum (TPM) est le double du TPS. Pour la Cat.1, le TPM est le triple du TPS.

#### 1.4.5. Calcul des points

Si deux parcours sont organisés sur la journée, les points sont cumulés. Les éliminés recevront les points du dernier classé du parcours augmentés d'une pénalité de 50 points.

Le gagnant est le concurrent ayant fait le moins de fautes sur le parcours.

Exemple : TPS = 60 sec.

Concurrent	Temps	Fautes	Total pénalités	Classement
A	60,01	0	0	2
B	50,60	1	5	4
C	55,20	0	0	1
D	50,23	2	10	5
E	65,15	0	5	3

#### 1.4.6. Ex-aequo

Si deux concurrents ont des points égaux au temps et aux fautes pour un parcours, il sera d'abord fait référence au gagnant de la classe pour ce parcours afin de départager les concurrents. Si malgré tout, il y a égalité, on organise un parcours contre la montre pour les départager.

Exemple :

	1er parcours					2d parcours					Ensemble	
	temps/1er	temps parc.	fautes	total	clas.	temps/1er	temps parc.	fautes	total	clas.	Total 2 manches	Clas. final t
A	45	DK		101	5	60	93.97	10	44	3	145	4
B	45	85.55	10	51	4	60	DK			4	145	5

#### 1.4.7. Attitude générale des concurrents

Grossièretés envers un membre du personnel, un autre concurrent ou un chien entraînent l'élimination du concurrent. Ceci pourra être constaté sur ou hors du terrain.

Toute brutalité envers le chien, pendant ou à tout autre moment que sur le parcours, sur et hors du terrain, sera pénalisée par l'élimination du concurrent pour la journée, pour non sportivité.

Une brutalité pourra être constatée par tout juge interfédéral présent sur les lieux du concours.

L'accès au secrétariat ne sera autorisé que par le secrétaire.

#### 1.5. Cas de force majeure

En cas de force majeure, le parcours est annulé et le chien recommence depuis le départ, éventuellement en dernier lieu. Au cas où le chien doit reprendre un obstacle, le concurrent peut l'y faire passer une fois avant de recommencer son parcours.

#### 1.6. Divers

Tous les cas non prévus au présent règlement seront immédiatement résolus par les juges sur le terrain.

#### 1.7. Réclamations

Tout concurrent qui souhaite poser une réclamation devra le faire à sa fédération. Cette réclamation sera faite par écrit dans les 15 jours, le cachet de la poste faisant foi, et envoyée au secrétariat interfédéral. La plainte est examinée à la première réunion interfédérale suivant son dépôt et le comité se réserve le droit d'y donner suite.

La société est tenue au courant de la suite donnée à la plainte.

Le classement du jour ne sera pas modifié mais, si la plainte est fondée, le classement en vue du championnat le sera. Aucune plainte orale ne sera admise.

Si une plainte est formulée par écrit à l'encontre d'un juge, elle sera adressée au secrétariat du corps des juges; la plainte doit être fondée et la décision sera communiquée au comité pour être entérinée.

L'utilisation de film vidéo, photo ou autre moyen de prise de vue ne peut intervenir pour modifier un jugement posé.

## 2.0. Obstacles

### 2.1. Obstacles simples

#### 2.1.1. Bascule

- Largeur  
min. : 30 cm            max. : 40 cm
- Longueur  
min. : 3,60 m            max. : 4,25 m
- Hauteur du pivot central par rapport au sol : 1/6 de longueur de la planche
  - ex Long. planche = 3.6 m → hauteur max du pivot au sol = 3.6 m : 6 = 0.6 m
  - min. : 60 cm            max. : 70 cm
- Planche solide et indéformable
- Bandes de couleur vive et tranchant avec le sol aux deux extrémités de la planche (surface et champs) : 90 cm
- Marque visible, de 2 à 5 cm de large, au milieu de la planche (parties supérieure et latérales)
- Un contrepoids peut être prévu pour aider au basculement.
- Matériau antidérapant ou tasseaux sur toute la surface. En cas de tasseaux, ceux-ci devront être placés à intervalles réguliers et ceux se situant à proximité des zones de contact seront à au moins 10 cm de la limite de zone
- Tasseaux :        hauteur : 0,5 à 1 cm            largeur : 2 à 5 cm            arrêtes arrondies
- Indications de fabrication :
  - \* Afin d'augmenter la stabilité du pied de la bascule, la largeur de celui-ci devra être au maximum égale à celle de la planche à l'endroit où les deux parties s'articulent, par contre la partie posée au sol pourra dépasser de 10 cm au maximum la largeur de la planche et ceci de chaque côté de l'obstacle.
  - \* Un poids de 1,5 kg placé à l'extrémité de la planche, juste avant la zone de contact, doit provoquer le début du basculement de la planche.

#### 2.1.2. Cerceau ou pneu

- Diamètre de l'ouverture  
min. 45 cm            max. 60 cm
- Distance du sol au bas du pneu  
L3. Max 65 cm        M3 :Max: 50 cm  
S: Max 40cm        Toy: Max 30cm
- Indication de fabrication : Le cerceau sera constitué, au choix :
  - \* d'un pneu fermé fixé par 4 attaches munies de ressorts et placé dans un cadre non renversable.
  - \* d'un pneu ou d'un cerceau fixé sur un axe central muni de pieds non renversables.
  - \* d'un panneau plein percé d'un trou rond, le panneau sera d'une couleur visible et comportera un bord blanc ou contrasté d'au moins 5 cm.Dans tous les cas, la partie intérieure sera protégée.

#### 2.1.3. Escalade

Si les côtés mesurent entre 2,75 m et 2,89 m, la hauteur sera de 1,65m

Si les cotés mesurent entre 2,9m et 3,2m , la hauteur sera de 1,8m -

- Largeur : 0,90 m (1,15 m autorisé à la base)
- Marques de couleur vive et tranchant avec le sol sur les parties touchant le sol (surface et champs) : 1,05 m
- Tasseaux de bois à intervalles réguliers sur toute la surface mais ceux se situant près de la limite supérieure de la zone de contact à au moins 10 cm de celle-ci.
- Tasseaux :        Espace maximum entre les tasseaux : 33 cm.  
                  hauteur : 0,5 à 1 cm  
                  largeur : 2 à 5 cm  
                  arrêtes arrondies

#### 2.1.4. Fossé d'eau

- Longueur extérieure : max 1,20 m **T, S et M : MAX 60 à 75 cm**
- Largeur extérieure : 1,20 m
- Hauteur : min 5 cm max 10 cm (min. d'eau : 2,5 cm)
- Haie basse au fossé : hauteur max : 40 cm
- Situation : au centre du bac
- Les 4 coins de l'obstacle seront obligatoirement indiqués par des piquets hauts de 80 à 120 cm.

#### 2.1.5.a. Haies

- Hauteur
  - min. : 55 cm max. : 65 cm **T : 30cm**; S : 40 cm /M : 50 cm
- Largeur
  - min. : 1,20 m
- Diamètre des barres : min. : 3 cm max. : 5 cm

Les haies peuvent être construites de différentes façons pour peu que les mesures indiquées et la sécurité des conducteurs et des chiens soient respectées.

La partie centrale pourra être formée de barres, de panneaux pleins, de panneaux à claire-voie, de balais.

La partie supérieure devra toujours être renversable.

#### 2.1.5.b. Mur ou viaduc

**- Epaisseur : max 20 cm - 1 ou 2 ouvertures facultatives dans la partie inférieure**

Indications de fabrication :

La partie supérieure du mur peut être arrondie.

La partie supérieure devra toujours être renversable.

#### 2.1.6. Poutre

Quelque soit la longueur choisie, les trois parties (montante, horizontale et descendante) devront être d'égale longueur.

- Hauteur (partie horizontale) : min. : 1,20 m max. : 1,35 m
- Largeur de la planche de marche : min. : 30 cm max. : 40 cm
- Longueur d'une partie : min. : 3,60 m max. : 4,20 m
- Marques de couleur vive et tranchant avec le sol sur les parties touchant le sol (surface et champs) : 0,90 m
- Marque visible, de 2 à 5 cm de large, au milieu de la planche horizontale (parties supérieure et latérales).
- matériel antiglisse ou tasseaux à intervalles réguliers et sur toute la surface dans les parties montante et descendante mais ceux se situant près de la limite supérieure de la zone de contact à au moins 10 cm de celle-ci.
- Tasseaux : hauteur : 0,5 à 1 cm largeur : 2 à 5 cm arrêtes arrondies

#### 2.1.7. Saut en longueur

**- Nombre de lattes : MAX 4 ou 5**

- Longueur du saut (de la première à la dernière latte incluse)
  - min. : 1,20 m max. : 1,50 m
  - T**, S et M min. : 0,60 m max. : 0,75 m
  - (Seules les lattes les plus basses seront utilisées)

- Largeur de chaque latte (3) : 15 cm

Indication de fabrication

- 1ère latte :
  - hauteur au sol de la partie avant (1) : 15 cm
  - hauteur au sol de la partie arrière (2) : 17,5 cm
  - longueur : 0,95 m

- lattes suivantes
    - hauteur au sol de la partie avant = hauteur au sol de la partie arrière de la latte précédente
    - hauteur au sol de la partie arrière = hauteur au sol de la partie avant + 2,5 cm
    - longueur = longueur de la latte précédente + 10 cm
  - Pour augmenter la stabilité des lattes, les pieds pourront présenter la forme d'un trapèze.
  - Les 4 coins de l'obstacle seront obligatoirement indiqués par des piquets hauts de 80 à 120 cm et qui ne seront pas solidaires de celui-ci.
- Lors de l'allongement du saut en longueur, le premier segment restera à sa place.

#### 2.1.8. Slalom

- Nombre de poteaux : **6 ou 8** pour les débutants, de 8 à 12 (pairs) pour les autres.
- Intervalle régulier entre les poteaux
  - min. : **60 cm** max. : 65 cm
- Les anciens slaloms devront être renouvelés avant la saison 2015**
  - Hauteur des poteaux : min. : 1 m max. : 1,20 m
- Diamètre des poteaux
  - min. : 1,5 cm max. : 4 cm

#### 2.1.9. Table

- Surface : min 90 cm x 90 cm max 1,20 m x 1,20 m
- Hauteur
  - max. : 65 cm **T : 30cm** S : 40 cm M : 50 cm

Indications de fabrication :

- La surface est recouverte d'un revêtement antidérapant.

#### 2.1.10. Tunnel rigide

- Diamètre : min. : 50 cm max. : 60 cm
- Longueur : min. : 3,60 m max. : 4 m
- Ce tunnel sera construit dans une gaine d'aération. Les constructions dangereuses ou instables sont interdites.

#### 2.1.11. Tunnel souple

Tunnel circulaire composé d'une entrée rigide se continuant directement par un tube en matériau souple.

- Entrée rigide
  - largeur à la base : min. : 60 cm max. : 75 cm
  - Hauteur du sol à la partie la plus haute de l'arrondi : 60 cm
- La partie supérieure de l'entrée doit avoir la forme d'un demi-cercle parfait.
  - Longueur : min. : 45 cm max. : 90 cm
- Partie souple : Diamètre : min. : 60 cm max. : 80 cm
- Longueur totale : 3,60 m à 3,90 m
- Un système d'attache sera prévu à l'extrémité de la partie souple afin de la fixer au sol.

#### 2.1.12. Croix

Quelque soit la longueur choisie, les 4 parties montantes devront être d'égale longueur.

- Hauteur (partie centrale, horizontale)
  - min. 1,20 m max. : 1,35 m
- Table :
  - min. 90 cm max. 1,20 m
- Largeur de la planche de marche
  - min. : 30 cm max. : 40 cm
- Longueur d'une partie
  - min. : 3,60 m max. : 4,20 m

- Marques de couleur vive et tranchant avec le sol sur les parties touchant le sol (surfaces et champs) : 0,90 m
  - Tasseaux antiglisse à intervalles réguliers sur toute la surface des 4 parties montantes, mais ceux se situant près de la limite supérieure de la zone de contact à au moins 10 cm de celle-ci.
- Tasseaux :      hauteur : 0,5 à 1 cm                      largeur : 2 à 5 cm                      arrêtes arrondies

### 2.1.13. Puits

- Margelle : vue d'en haut, doit avoir la forme d'un ovale.
  - Largeur intérieure :                      1,20 m
  - Hauteur de la margelle :                      15 cm plus bas que la barre
  - Largeur maximum au centre :      max. 60 cm.
- Hauteur de la barre :                      max. 65 cm      **T : pas applicable**
  - S : 40 cm
  - M : max 50 cm

Le puits doit être fermé à sa partie supérieure.

- Toiture
  - Point le plus bas :                      1,60 m                      S et M : 1,25 m
  - Profondeur du toit : 60 cm.

Sans rebords dépassant les montants verticaux dans sa largeur.

## 2.2. Autres obstacles

### 2.2.1. Obstacles doubles ou triples

Se constituent généralement de deux ou trois haies accolées.  
 Deux haies accolées sont nommées Oxer, trois haies accolées, un Spa  
 Distance régulière entre les différentes haies composant l'Oxer ou le Spa.  
 Distance entre la première et la dernière partie de l'obstacle : max. 70 cm  
 Différence de hauteur entre les différentes haies composant l'obstacle : 15 cm.  
 Les barres doivent être ascendantes dans le sens de la marche.

### 2.2.2. Doubles et triples sauts

Ce sont des obstacles du parcours que l'on place en suite rapprochée. L'espace entre les obstacles sera de 3,60 m. Les différentes parties de l'obstacle doivent être identifiées.

### 2.2.3. Distance entre les obstacles

Sauf dans le cas de doubles ou de triples sauts, la distance entre les obstacles sera au minimum de 5 mètres et au maximum de 8 mètres.

## 2.3. Divers

### 2.3.1. Départ et arrivée

Marquage au choix sous forme de

- Bande de couleur nettement visible et de 1,20 m de long.
- 2 piquets placés à 1,20 m min et 1,50 m max l'un de l'autre et auxquels sera fixé le chronomètre électronique.
- Un obstacle sur lequel est fixé le chronomètre électronique.

### 2.3.2. Numérotation des obstacles

Elle sera prévue de 1 à 22, prévoir des lettres de A à D pour la croix, les obstacles doubles et triples.

Peut être faite au choix des organisateurs mais les chiffres devront être :

- D'une taille de 18 cm au maximum
- Lisibles de loin sans peine
- Clairs et ne pas prêter à confusion

### 3.0. Fautes et pénalités : cas particuliers

#### 3.1. Entrée et sortie du terrain

Le chien entre ou sort du terrain sans laisse : 10 points par fois.

Le juge peut donner l'autorisation au concurrent de quitter le terrain sans laisse, le concurrent reste responsable de son chien.

#### 3.2. Départ et arrivée

##### 3.2.1. Départ

- L'emplacement où le chien devra se positionner pour le départ est marqué.
- Seul le chien peut passer entre les marques de départ, le conducteur doit passer à l'extérieur de celles-ci.
- Le chronomètre démarre au moment où le chien franchit les marques ou 30 sec. après que le concurrent ait reçu le signal de départ.
- Les 30 secondes sont mesurées soit par le 2e chronométreur soit, si ce dernier est seul, par le juge. Lorsque les 30 secondes sont écoulées et si le chien n'a pas encore démarré, celui qui a pris le temps indique clairement au chronométreur qu'il peut faire démarrer son propre chronomètre.
- Le concurrent ou le chien ne peut pas dépasser la ligne de départ avant le coup de sifflet du juge.
- S'il démarre avant le coup de sifflet, il est pénalisé de 10 points pour non sportivité et doit reprendre sa place en arrière de la ligne de départ.
- Le chien qui ne passe pas entre les piquets de départ fait un faux départ. Le chrono est remis à zéro, le chien est replacé derrière la ligne et est pénalisé de 10 points.
- Le chien qui fait un refus sur l'obstacle où est fixé le chronomètre électronique fait un faux départ. Il est pénalisé de 10 points.
- Un chien ne peut être mis au départ si le précédent court encore.

##### 3.2.2. Arrivée

- Seul le chien peut passer entre les marques d'arrivée, le conducteur doit passer à l'extérieur de celles-ci.
- En fin de parcours, le chien qui ne passe pas directement entre les piquets (sans obstacle) n'est pas pénalisé mais doit repasser dans le bon sens entre ces piquets pour que le chronomètre soit arrêté. Seul le temps compte.
- Le chien qui prend la sortie en sens inverse est DK

#### 3.3. Cerceau ou pneu

Le chien doit obligatoirement passer dans le cerceau.

- Toute erreur dans le franchissement de l'obstacle est pénalisée.

#### 3.4. Tunnels souple et rigide

Le chien doit obligatoirement passer dans le tunnel.

- Toute erreur dans le franchissement de l'obstacle est pénalisée.

Si le tunnel rigide est placé en « U » et que le numéro est fixé au centre, le concurrent a le choix de l'entrée.

#### 3.5. Haie et mur

Le chien doit sauter par dessus la partie médiane de l'obstacle à l'exclusion des montants ou parties latérales.

- Toute erreur dans le franchissement de l'obstacle est pénalisée.

Combinaisons de sauts

Les combinaisons de deux ou trois obstacles comptent pour un seul obstacle mais chaque élément est jugé indépendamment.

En cas de refus sur une des parties de la combinaison, le chien doit reprendre l'obstacle à son début.  
Le concurrent ne peut pas traverser cette combinaison.

### 3.6. Saut en longueur - Fossé d'eau

Le chien doit sauter au dessus de l'obstacle et non sur les côtés (hors de l'axe de l'obstacle).

- Tout saut de travers est pénalisé d'un refus.
- Le chien renverse tout ou partie de l'obstacle, s'appuie sur ou entre les lattes ou dans l'eau est pénalisé d'une faute.

### 3.7. Passerelle

Les deux bandes de couleur aux extrémités de l'obstacle doivent être touchées par au moins une des pattes du chien.

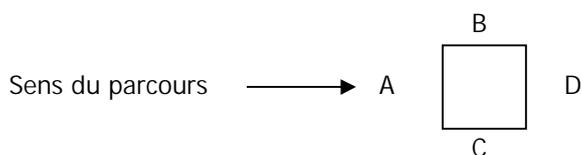
- Le chien qui saute avant la moitié de l'obstacle doit recommencer et sa faute compte pour un refus.
- Le chien saute dans la deuxième moitié de l'obstacle et avant la bande de couleur est pénalisé pour non franchissement de la bande de couleur.

### 3.8. Escalade

L'obstacle est muni de marques de couleur aux extrémités celles-ci doivent être touchées par au moins une des pattes du chien.

- Le chien ne place pas au moins un pied sur la bande de couleur, pénalisation de 5 points
- Le chien qui saute en bas de l'escalade dans la partie montante doit recommencer et sa faute est pénalisée comme un refus.
- Le chien qui saute en bas de l'escalade dans la partie descendante mais avant la bande de couleur est pénalisé pour non franchissement de la bande de couleur.

### 3.9. Table



- Le chien devra marquer l'arrêt de 5 secondes sur la table, la position est libre.
- Si le chien quitte la table avant la fin des cinq secondes, il est pénalisé de 5 points et doit y remonter pour attendre la fin du décompte sous peine d'élimination.

Le décompte commence lorsque le chien est totalement sur la table.

- L'accès sur la table est autorisé par les trois côtés A, B et C. Si le chien dépasse la table et monte par le côté D, il est pénalisé d'un refus mais n'est pas éliminé pour prise d'obstacle à l'envers. De même, si le chien glisse de la table et remonte par le côté D, il est pénalisé d'une faute mais n'est pas éliminé.
- Si le chien passe sous la table, il sera pénalisé d'un refus.
- Seul le juge peut donner au concurrent l'autorisation de quitter la table pour continuer son parcours.

### 3.10. Bascule

Les deux bandes de couleur aux extrémités de l'obstacle doivent être touchées par au moins une des pattes du chien.

- Le chien ne place pas au moins un pied sur la marque de couleur à la montée ou à la descente : 5 points par faute.
- Le chien qui saute avant la moitié de l'obstacle doit recommencer et sa faute compte pour un refus.
- Le chien saute avant que la bascule ait touché le sol : il est pénalisé d'une faute.

### 3.11. Slalom

Le chien doit s'engager dans le slalom en ayant le 1<sup>e</sup> piquet à sa gauche, le 2<sup>e</sup> à sa droite et ainsi de suite.

- Si le chien dépasse le début de l'obstacle sans s'y engager ou s'il prend une fausse route au départ, il est pénalisé d'un refus. S'il et ne revient pas sur ses pas pour corriger son trajet il est disqualifié.
- Si le chien prend une fausse route en cours de trajet il est pénalisé de 5 points.
- S'il ne corrige pas son trajet ou s'il corrige mal sa faute et continue son parcours, il est disqualifié.
- Il ne sera appliqué qu'une seule pénalité de 5 points pour faute sur l'obstacle.
- La correction d'une faute dans le trajet se fait à partir de l'endroit de la faute.
- Attention en guidant le chien dans le slalom, des « touchers de chien » peuvent amener une pénalité pouvant aller jusqu'à a disqualification

### 3.12. Croix

Les bandes de couleur aux extrémités de l'obstacle doivent être touchées par au moins une des pattes du chien.

- Le chien qui saute dans la partie montante de l'obstacle ou depuis la table doit recommencer et sa faute compte pour un refus.
- Le chien saute dans la partie descendante de l'obstacle et avant la bande de couleur est pénalisé pour non franchissement de la bande de couleur.
- Le chien qui ne prend pas le chemin indiqué en début d'obstacle ou au départ de la table centrale est éliminé.

### 3.13. Puits

- Renversement de la barre : 5 points
- Le chien prend appui sur la surface horizontale du puit : 5 points.

## 4.0. Championnat Interfédéral de Belgique

Outre les règlements interfédéraux normaux, les normes particulières suivantes seront d'application.

### 4.1. Organisation

Un championnat Interfédéral d'agility est organisé chaque année.

Le vainqueur se verra attribué le titre de Champion Interfédéral d'Agility..

Le championnat sera organisé par le club tiré au sort parmi les clubs ayant posé leur candidature et organisant un concours IF d'agility au cours de la saison sportive en cause (du championnat). Par exemple, le championnat 2013 est tiré au sort le jour du championnat IF 2012.

Toute société alliée qui souhaite coupler au championnat interfédéral le championnat de sa propre fédération peut le faire à condition qu'elle applique sans aucune réserve le règlement de championnat interfédéral.

La société organisatrice prend en charge l'invitation de maximum deux représentants de chaque société alliée et le repas des officiels.

### 4.2. Participants

Pour être classé, le couple devra jouer toutes les manches de la journée.

Pour pouvoir participer au championnat interfédéral, le couple devra avoir participé à au moins 1/3 des concours de la saison arrondi à l'unité supérieure, dans toutes les provinces moins une.

Dans le cas où un couple change de classe pendant la saison sportive, les provinces où il a déjà joué compteront pour la sélection au championnat.

Si deux concours sont organisés dans la même province, il devra au moins y concourir une fois.

Ces normes pourront être modifiées annuellement.

Le titre de champion sera attribué **sur base des seuls résultats du jour**

\* En ce qui concerne la localisation géographique, c'est le lieu du concours qui compte et non le siège du club.

### 4.3. Sélection et convocation des candidats

La saison sportive comptant pour le championnat de l'année commence le lendemain du championnat et se termine 3 semaines avant le jour du championnat, ce dernier clôturant la saison sportive de l'année en cours.

En fin de saison, le secrétariat sportif fait parvenir à chaque société alliée la liste des candidats sélectionnés.

Si le nombre de sélectionnés est supérieur à soixante, le championnat ne pourra pas être couplé avec un concours ouvert.

#### 4.4. Date et lieu

Le championnat interfédéral se tiendra le premier dimanche d'octobre. La date est protégée, c'est à dire qu'aucune autre manifestation d'agility ne pourra se dérouler ce jour sous les auspices d'une des sociétés alliées.

Le club qui souhaite organiser le championnat en fait la demande écrite à sa société qui transmet à l'interfédérale.

#### 4.5. Affiches

Des affiches annonçant la manifestation seront obligatoires.

Elles seront bilingues ou en deux langues (français / néerlandais) et comporteront les informations suivantes :

- Nom ou sigle des fédérations alliées
- "Championnat interfédéral de Belgique d'agility" en grandes lettres
- Championnat des différentes fédérations en plus petites lettres (facultatif)
- "En collaboration avec les différentes fédérations"
- Les 3 couleurs nationales
- "Juges officiels de l'interfédérale"
- "Sous les règlements de l'interfédérale"
- La mise à prix (argent ou coupes)
- Le prix de l'engagement
- Le lieu du concours
- les types de parcours du jour
- La date limite d'inscription
- L'adresse du secrétariat sportif interfédéral
- L'heure de clôture du paiement des inscriptions

Une publicité pourra se trouver sur l'affiche mais la priorité devra être donnée à l'objet de l'affiche.

Le club organisateur fait imprimer les affiches à ses frais.

Les affiches devront être envoyées au moins 1 mois et demi avant la date du concours aux différents secrétariats via le secrétariat du club organisateur.

#### 4.6. Epreuves

Les épreuves se dérouleront sur un terrain d'au moins 30 x 40 m.

Il y aura au moins un parcours, s'il y en a 2, ils devront être différents et les résultats des 2 parcours seront cumulés.

L'organisation pratique des épreuves et des contrôles sera décidée par le bureau de l'interfédérale.

La veille du championnat, 2 personnes officiellement mandatées (1 juge et 1 membre du comité) vont contrôler les obstacles destinés au championnat ainsi que le terrain et les installations. Tout manquement doit être rectifié pour le jour du championnat sous peine d'une amende de 25 Euro par obstacle manquant ou défectueux.

Les frais de déplacement des contrôleurs seront calculés comme ceux des juges et pris en charge à 50% pour l'Interfédérale et à 50% par la société organisatrice. L'amende et le contrôle supplémentaire éventuels étant totalement à charge de la société organisatrice.

un rapport de contrôle sera rédigé et remis au secrétariat interfédéral.

#### 4.7. Jury

Le tirage au sort du personnel officiel pour le championnat se fait lors d'une réunion des juges et est transmis au Comité IF.

2 juges + 1 juge de réserve sont présents.

#### 4.8. Récompenses

Les coupes, souvenirs, feuilles de jugement et frais de déplacement des juges sont à charge de l'interfédérale.

Les affiches seront à charge du club.

Une coupe ou un prix sera offert au moins aux trois premiers de chaque catégorie.

Les coupes de championnat pour les fédérations qui organisent leur championnat ce jour-là seront à charge de ces fédérations.

Les prix et souvenirs seront à charge du club si ce dernier organise un concours ouvert en même temps que le championnat.

La clé de répartition des engagements sera faite comme suit:

Si championnat et concours ouvert:

Concours ouvert	6,20 euros > 4,90 Euro par chien au club et 1,30 Euro à l'Interfédérale
Ouvert organisé avec le championnat	3,10 Euro par chien à l'interfédérale
	3,10 Euro par chien au club

Si championnat seul: 6,20 Euro à l'Interfédérale.

#### 4.9. Superprestige

Le superprestige récompense la régularité d'un concurrent tout au long de la saison. Il se calcule sur base de 50 % (arrondis à l'unité supérieure) du nombre des concours organisés par l'IF et joués par le concurrent sur l'ensemble de la saison.

Le calcul des points est identique à celui du championnat mais le championnat lui-même n'entre pas en ligne de compte.

Une coupe ou un prix sera offert aux trois premiers de chaque catégorie officielle.

La remise des prix se fera en même temps que celle du championnat.

#### 5. Entrée de nouvelles Fédérations au sein de l'Interfédérale d'Agility

Avant même de devoir répondre aux exigences ci-dessous, la fédération demandeuse devra faire parvenir au secrétariat IF une lettre notifiant sa demande de participation à l'IF.

L'Interfédérale ne pourra refuser la nouvelle société que si elle ne répond pas aux conditions suivantes :

- La société devra être en ordre de constitution (asbl, association de fait, société) et déposer ses statuts au secrétariat de l'interfédérale d'Agility, et ce le jour du dépôt de sa demande d'entrée au sein de l'IF.

- Un dossier de demande comprenant donc :

- 1- la demande de la nouvelle société;
- 2- ses statuts en ordre et le règlement d'ordre intérieur (s'il en existe un);
- 3- la liste des clubs (adresse contact, adresse terrain, disciplines);
- 4- le calendrier sportif de l'année précédente (s'il y en a un);

- Elle doit compter à son actif au minimum 3 clubs dont un club souhaitant faire ou pratiquant activement de l'Agility. Si elle le souhaite la société pourra proposer une date de démo et ou de concours par club, en tenant compte de la réglementation IF en vigueur au jour de leur demande d'adhésion.

-La fédération devra déléguer une ou deux personnes maximum défendant ses intérêts au sein des réunions du comité IF d'agility.

Cette ou ces personnes ne pourront en aucun cas être sous le coup d'une sanction interfédérale confirmée par sa fédération, sans quoi la fédération devra changer de délégué.

- La nouvelle fédération s'acquittera d'une quote-part vis-à-vis de l'IF d'un montant de 75€ couvrant les frais de dossiers pour son inscription au sein de l'IF.

- Elle devra réaliser un stage d'une durée de un an durant lequel, ses membres pourront se qualifier pour le championnat IF, les nouvelles fédérations pourront organiser la première année une démo ou un concours et les délégués seront présents en réunion IF.

Une présence de 75% aux réunions est obligatoire. Ce n'est qu'à la fin de ce stage que les membres représentants du comité pourront voter l'adhésion définitive de cette nouvelle société par un vote motivé.

- La fédération demandeuse devra adopter une attitude sportive vis à vis des autres fédérations.

Tout juge, membre de la nouvelle société, et étant déjà juge IF en fonction effective sera immédiatement repris dans la liste des juges IF.

Dernière mise à jour: 2013