

**LE STATUT DU JUGE (ring)
REGLEMENT DU RING
2017 t/m 2018**

TABLE DES MATIERESLE STATUT DU JUGE**Les statuts du juge p. 3**

1. Les conditions de validité d'une candidature
2. Traitement de la candidature
3. Le juge aspirant
5. Le juge national
6. La commission des juges

LE PROGRAMME DU RING**Règlement du ring p. 9**

Format

Introduction

<p>Les exercices d'obéissance p.13</p> <ol style="list-style-type: none"> I. Suivre au pied: en laisse / en liberté II. Refus de l'appât III. Positions : Assis - Couché – Debout IV. Down (couché 1 min.) V. Ramener un objet jeté VI. Identifier et ramener un objet VII. En avant 	<p>Les exercices de saut p. 25</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction 2. Saut de la palissade 3. Saut de la haie fixe 4. Saut de la haie avec fossé 5. Saut du fossé
<p>Les exercices d'attaque p. 30</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction 2. Garde de l'objet - apache et civil 3. Attaques 4. Attaque arrêtée 5. Défense du maître 6. Recherche et conduite 	<p>Allure générale p. 50</p> <ul style="list-style-type: none"> - Général - Détermination des pénalités - Vue d'ensemble de codes - Table - lacher trot têt - Sommaire

STATUTS DES JUGES (ring)

I. CONDITIONS DE VALIDITE D' UNE CANDIDATURE

1. Le candidat doit avoir au minimum 5 ans d'expérience du dressage dans le F.N.C.B.
2. L'âge minimum est de 25 ans.
3. Le candidat juge doit faire preuve de bon sens.
4. Le candidat juge doit avoir un comportement et une présentation irréprochables.
5. Il/elle doit pouvoir juger consciencieusement et objectivement.
6. Il/elle doit satisfaire aux exigences physiques nécessaires à l'exercice normal de sa fonction future.
7. Il/elle doit disposer de suffisamment de temps libre pour remplir ses obligations de juge.
8. Sa candidature doit être posée par écrit par la direction de son Club (signée par le président et le secrétaire du club). Elle doit être adressée à la Direction Provinciale Compétente.
9. Un juge officiel appartenant à une autre association n'est pas considéré comme juge de la F.N.C.B. Il/elle doit suivre la procédure ci-dessus sans toutefois satisfaire au point 1. Il doit avoir 5 ans d'expérience dans l'autre fédération.

II. LE TRAITEMENT DE LA CANDIDATURE

1. Le Comité Provincial examine toute candidature écrite. Elle vérifie si la candidature répond aux points 1 à 8 ci-dessus
2. La Direction Provinciale peut refuser toute candidature. Elle ne doit pas se justifier vis-à-vis du candidat.
3. Un candidat refusé par le Comité Provincial peut faire appel auprès de la Commission des Juges. Cet appel doit se faire par écrit et être envoyé immédiatement à la Commission par la Direction du Club. La Commission se réserve le droit d'adopter un point de vue différent de celui du Comité Provincial. Elle peut demander au Comité Provincial de motiver son refus.
4. Une candidature acceptée doit être transmise immédiatement par écrit à la Commission des Juges.
5. Si cette Commission estime avoir des objections sérieuses à l'encontre d'une candidature précise, elle doit soumettre le dossier accompagné d'un rapport détaillé au Comité National qui décidera en dernière instance après un éventuel appel du juge aspirant.
6. La candidature doit être en possession du secrétaire de la Commission des Juges avant le 1 novembre.
7. Les juges aspirants seront convoqués pour être questionnés le dernier samedi de novembre par les membres de la Commission des Juges (de leur motivation ?).

III. LE JUGE ASPIRANT

1. On devient juge aspirant à l'acceptation de la candidature.
2. Le juge aspirant a l'obligation d'assister à toutes les réunions des juges. Il ne possède pas de droit de voté et son rôle se limite à observer.
3. Un juge aspirant a le droit, de sa propre initiative mais avec l'accord préalable du juge officiel, de suivre une compétition dans la loge du jury pour autant qu'il ne participe pas à cette compétition. Les Juges Nationaux qui dirigent la compétition concernée ont seulement toute autorité pour autoriser le juge aspirant à entrer dans le secrétariat et sur le terrain.
4. Le juge aspirant est obligé de suivre minimum un cour pour "homme d'attaque" dans une province de son choix.
5. Il est recommandé au juge aspirant d'être secrétaire de compétition aussi souvent que possible.

6. Le juge aspirant n'a droit à aucune indemnité. Le comité de juges peut faire exception. Le juge aspirant reçoit une liste avec les compétitions officielles ou il y a un membre de la commission des juges. Comme ça il peut choisir ses concours pour jugements d'essais.
7. Pour le Grand Prix et les championnats il sera invité.
8. L'aspirant juge peut proposer :
 - de prendre rendez-vous avec le juge national qui choisit lui-même comme parrain. Après le rendez-vous avec son parrain le juge aspirant peut ainsi suivre l'exemple pour juger sur le terrain.
 - suite à l'accord préalable pris avec un juge de la commission il doit être présent au début du programme, lui ou elle peuvent poser des questions. Le candidat juge ne peut intervenir en aucun cas. (Seulement dans le annuelle)
9. L'aspirant juge peut choisir un parrain juge- national. Après convention avec son parrain l'aspirant peut suivre la composition et la manière de juges
10. Dans la saison, avant le mois d'août les aspirants doivent juger six concours, dont juger trois chiens dans l'après. Ils doivent également juger minimum trois concours avant le troisième samedi de juin, comme ça l'on sait évaluer les aspirants lors du Grand Prix. Les candidats peuvent observer les chiens à partir du secrétariat du jury et ils peuvent ainsi suivre deux chiens sur le terrain (avec le juge) quand l'aspirant n'est pas participant au concours.
En principe le juge aspirant doit juger attablé à la table sur le terrain. Le juge de la commission peut faire une exception. Le candidat juge doit aussi juger trois chiens au Grand Prix
11. Si les juges de la commission estiment que l'aspirant juge est capable de juger lors des trois championnats nationaux trois chiens. L'examen pratique se déroulera pendant les championnats Nationaux, Catégories I, II et III. Il consistera en l'examen de trois chiens désignés par la Commission des Juges. Sur tous les examens l'aspirant doit obtenir min. 85%. Les feuilles de compétitions remplies par le juge aspirant seront envoyées au siège de la Commission des Juges accompagnées des feuilles de jugement officiel correspondantes.
Le candidat peut le troisième ou le quatrième samedi d'octobre faire un examen .
 - Examen écrit : trois questions par exercice
 - Examen oral : cinq questions par exercice
 L'aspirant doit obtenir tout le temps 85% des points .Si l'on n'a pas assez de points dans un des deux examens on peut recommencer.
 - Examen pratique : il doit préparer deux programmes et juger sur un terrain qui existe. Le candidat doit obtenir 75% car une deuxième chance ce n'est pas possible.
12. La commission des juges s'arrange pour trouver un homme d'attaque, le candidat doit alors trouver deux chiens dressés dont un des deux doit être prêt pour un concours de catégorie 1. La commission des juges s'arrange alors pour avoir un terrain prêt et préparé pour l'organisation d'un concours. La commission s'occupe pour trouver un directeur de ring .
13. En principe lors du Grand Prix et du Championnat national l'aspirant effectue un jugement d'essai en principe attablé tout le temps derrière la table.
14. Le candidat qui ne réussit pas l'examen orale ou écrit à une deuxième chance le dernier samedi de novembre.
15. La commission des juges donne les résultats de l'examen soit par écrit via un courrier ou tout de suite.
16. Seulement les noms des aspirants juges ayant réussi les examens seront publiés dans les magazines.
17. Les juges aspirants n'ayant pas réussi ont deux fois le droit de déposer une nouvelle candidature de la manière prévue. Après trois échecs, la Commission des Juges suspend pour une durée de 5 ans ce candidat qui après ce laps de temps aura droit de refaire une demande de candidature par écrit à la Commission des juges en tenant compte de la procédure réglementaire la Commission des juges statuera sur la demande.

18. Tous les examens, aussi bien écrits qu'oraux, peuvent être suivis par un membre du comité de la F.N.C.B. spécialement prévu pour ce rôle. Ce membre du comité n'est présent que dans un but d'observation. Il ne lui est reconnu aucun droit de décision.

IV. LE JUGE REGIONAL

1. Le juge aspirant ayant réussi l'examen devient automatiquement juge régional.
2. Le juge régional ne peut juger une compétition (et championnat provinciale) qu'accompagné d'un juge national. Le juge régional doit juger autant de compétition que possible.
3. Le juge régional a le même pouvoir de décision que le juge national, toutefois il est bien entendu qu'en cas de différence d'opinion importante sur le programme du ring, l'opinion du juge national prévaut. Par différence d'opinion sérieuse ne peut par exemple être comprise celle sur la valeur d'une morsure.
4. A la suite de différences importantes d'interprétation du programme du ring, le juge régional a le droit de demander l'avis de la Commission des Juges.
5. Le juge régional doit tenir une liste des concours qu'il a lui-même jugé et doit envoyer cette liste auprès du secrétariat de la commission des juges. Après avoir jugé 25 concours et après 3 saisons successives la commission des juges décide si le juge régional adhère ou non au corps des juges nationaux.
6. L'évaluation du juge régional se fera sur base des critères suivants : le bon déroulement des compétitions jugées, l'établissement du programme des compétitions en fonction des catégories pour lesquelles il est inscrit et éventuellement le nombre et la gravité des plaintes déposées contre le juge régional durant 3 saisons sportives.
7. Si la Commission des Juges refuse la nomination de juge national à un juge régional, sur base de fautes autres que purement techniques, le juge régional peut faire appel auprès du Comité National qui décidera après avoir entendu les 2 parties.
8. Lors de l'établissement d'un programme de compétition ou de la prise de certaines décisions, si le juge régional est systématiquement contredit par le juge national, il a le droit d'en informer la Commission des Juges.
9. Le juge régional bénéficie d'indemnités lors de l'arbitrage de compétitions officielles.
10. Chaque juge régional se verra attribuer une licence. Elle mentionnera le nom et l'adresse du propriétaire et portera une photographie officialisée par le cachet de la F.N.C.B. Elle précisera à quelle catégorie appartient le juge et lui permettra d'accéder gratuitement à toute compétition ou manifestation organisée sous l'égide de la F.N.C.B à l'exclusion des championnats nationaux des Cat I, II, III et du GPDP.
11. La licence est valable tant qu'elle n'a pas été supprimée. La suppression est motivée par des négligences sérieuses ou une mauvaise conduite.
12. Lors des réunions des juges, les juges régionaux et nationaux ont le même droit de vote.

V. LE JUGE NATIONAL

1. Pour devenir juge national il faut avoir jugé correctement [25 concours] pendant minimum 3 saisons sportives et être reconnu par la Commission des Juges.
2. Se référant aux rapports de jugements et aux dossiers des plaintes éventuelles relatifs aux 25 compétitions jugées par le juge régional, candidat à la fonction de juge national, la Commission des Juges délibère et décide de l'admission ou non du postulant dans le corps des juges nationaux.
3. L'évaluation du juge régional se fera sur base des critères ci-après:

4. Le bon déroulement des compétitions jugées, la correspondance du programme avec la catégorie de la compétition jugée pour laquelle il est inscrit et le nombre et la gravité des plaintes déposées à l'encontre de ce juge régional durant la saison sportive.
5. Si la Commission des Juges refuse la nomination de juge national à un juge régional, sur base de fautes autres que purement techniques, le juge régional peut faire appel auprès du Comité National qui décidera après avoir entendu les 2 parties.
6. Le juge national dirige et a la responsabilité des compétitions qu'il organise.
7. L'arbitrage des Championnats Nationaux de Cat I, II, et III et du Grand Prix des Provinces est réservé exclusivement aux juges nationaux.
8. Les juges pour les Championnats Nationaux et le GPDP sont désignés par la Commission des Juges.
9. Le juge national bénéficie d'indemnités kilométriques lors de l'arbitrage de compétitions officielles.
10. Chaque juge [national] se verra attribuer une licence. Elle mentionnera le nom et l'adresse du propriétaire et portera une photographie officialisée par le cachet de la F.N.C.B. Elle précisera à quelle catégorie appartient le juge et lui permettra d'accéder gratuitement à toute compétition ou manifestation organisée sous l'égide de la F.N.C.B à l'exclusion des championnats nationaux du GPDP.
11. La licence est valable tant qu'elle n'a pas été supprimée. La suppression est motivée par des négligences sérieuses ou une mauvaise conduite.
12. Le juge national a l'obligation d'établir un rapport de jugement et un rapport sur les hommes d'attaque pour toute compétition qu'il juge. Ces rapports doivent être transmis à la commission des juges. Ils doivent toujours mentionner le nom et le nr du club et doivent être rempli correctement et complètement. Toutes les anomalies et les décisions doivent y être marquées. Si un homme d'attaque (costume ou civil) vient d'un club externe, le nr du club doit également figurer sur le rapport des HA. Les rapports doivent toujours être rédigés par 2 juges et cela directement après un concours. Les rapports doivent être remis dans la semaine qui suit le concours auprès du secrétariat national (donc dans les 7 jours après le concours). Il doit faire connaître les fautes techniques à cette même Commission dans la semaine qui suit le concours. Si ont fait un rapport électronique le collège doit en recevoir une copie, sur quoi lui/elle peut réagir. Envoyer immédiatement à la site nvbk1@telenet.be Des certificat de maladie y ajouter. Apres quoi l' originale tait être remis au secrétariat.
13. Les juges nationaux et régionaux sont obligés lors d'un concours national, provincial, championnat national cat.1 – 2 – 3, ainsi que lors du GPDP d'utiliser des cartes de jugement de la NVBK qui peuvent être obtenues auprès du secrétariat national. Toutes les cartes de jugements doivent rester en possession du juge concerné jusqu'à 3 mois après le championnat national et le GPDP afin de pouvoir les représenter en cas d'irrégularités, à la commission des juges ou au comité national. Après chaque concours, les juges concernés doivent mentionner sur le rapport de jugement qui d'entre eux est en possession des cartes de jugement en question.
14. Les juges nationaux (gp. ou championnat nationaux) devront respecter l'heur de passage du chien blanc à l'heur prévu. Le personnel de terrain devra être présent une heure à l'avance

VI. LA COMMISSION DES JUGES

1. Le siège de la Commission est établi à Nieuwe Steenweg 5 --- 9140 TEMSE Tel 052/380992
2. Les membres de la Commission sont choisis par l'Assemblée des Juges sur base des candidatures écrites (avec 2/3 des voix présentes - ca 6/82).
3. Les candidats doivent avoir au moins trois ans d'ancienneté comme juge national.

4. Comment poser sa candidature : la candidature doit parvenir au secrétariat de la Commission au moins un mois avant l'Assemblée annuelle des Juges (en février).
5. La Commission des Juges est composée de cinq membres qui choisissent un président, un vice-président et un secrétaire parmi eux. On peut nommer un secrétaire hors de la commission, son rôle est uniquement suppléant, il rédige les rapports et soigne la correspondance.
6. Le mandat des membres de la Commission est de 6 ans. A la fin du premier mandat de 6 ans, le président et un membre du jury sont sortants et rééligibles. 3 ans après, c'est le 2^e groupe : le vice-président et deux membres de la Commission qui exercent un mandat de 6 ans, qui sont sortants et rééligibles. Il n'y a pas de limite de réélection.
Tout mandat renouvelé l'est pour 6 ans. Ceci pour ne pas perturber le bon fonctionnement de la commission et pour donner aux nouveaux candidats éventuels l'occasion de se sentir en confiance et de prendre goût au travail de la commission.
7. Si un membre de la Commission renonce à son mandat avant le terme, il est remplacé pour la durée restante par un candidat choisi par la Commission. La procédure à suivre est décrite aux points 2, 3 et 4 ci-dessus.
8. La Commission des juges est obligée de prévenir le Corps des Juges des places vacantes qui surviennent au terme des mandats. Ces places vacantes doivent être communiquées aux juges dans la première moitié du mois de janvier précédant l'Assemblée Générale de février.
9. Les pouvoirs suivants sont reconnus à la Commission des Juges :
 - a. La Commission dirige et protège le Corps des Juges.
 - b. La Commission est seule compétente en ce qui concerne le programme technique du ring, l'application et l'interprétation de ce programme.
 - c. Sa compétence s'étend au traitement des plaintes concernant les mauvais traitements infligés aux chiens durant les compétitions officielles. Il est également de sa compétence d'appliquer les sanctions nécessaires contre lesquelles l'amateur pourrait, comme toujours, faire appel auprès du Comité National.
 - d. Les modifications éventuelles apportées au programme du ring par la Commission des Juges doivent être présentées au Comité National pour approbation.
 - e. La Commission des Juges traite les plaintes de nature technique et prend les sanctions voulues. Entre autre lorsque l'on est absent plusieurs fois sans motif valable ou lorsque l'on est renvoyé du terrain pendant la saison sportive, on ne peut pas participer aux championnats (nationaux et provinciaux). Un juge qui est absent 3 fois dans un temps de 3 ans peut-être sanctionné. La commission décide de la punition. Le juge qui reçoit régulièrement de mauvaises critiques recevra peut-être une sanction il sera noté dans le hondenmagazine. Pour les petites fautes il existe une procédure avec une licence qui retirant les points. Les fautes graves seront punies avec le procédé connu
 - f. Les parties concernées, soit le juge, soit le concurrent peuvent faire appel contre la décision de la Commission des Juges auprès du Comité National.
Le Comité ne jugera pas du bien-fondé de la question technique mais bien de la nature et de l'importance des sanctions prises.
 - g. Il incombe à la Commission de suivre de près la façon de juger des juges aspirants (voir paragraphe 7 et 11 de la partie Aspirant-juge).
 - h. La Commission est responsable de l'établissement des examens pour les juges aspirants (voir du paragraphe 13 au 16 de la partie Aspirant-juge).
 - i. Il incombe à la Commission des juges de suivre de près la façon de juger des juges régionaux (voir du paragraphe 6 et 7 de la partie Juges Régionaux). La Commission a aussi le droit de surveiller la façon de juger des juges nationaux.

- j. La Commission a le droit de supprimer sa licence à un juge en cas de négligence grave ou en cas de manquement au programme du ring. Est considéré comme négligence grave le fait de ne pas juger pendant 2 saisons consécutives sans motif valable et malgré des invitations à juger. Les parties concernées ont le droit de faire appel auprès du Comité. Tous les cas imprévus sont du ressort de la Commission des Juges.
 - k. Le titre de juge d'honneur pourra être accordé après démission écrite par la commission des juges Celui-ci
 - doit lui même remettre sa démission pour des raisons valables (âge - santé)
 - rester membre de la FNCB
 - faire la demande par écrit
 - l. Le président de la Commission préside les réunions et en établit les ordres du jour. Le nombre de réunion des juges est limité à minimum 1 par ans. Pendant une date déterminé une deuxième réunion est prévues. Le Président National, de par sa fonction, ainsi que certains membres de la F.N.C.B. désignés à cet effet, ont le droit d'assister à la réunion des juges. Ils n'ont pas de droit de vote ou de parole, ni l'autorisation de se mêler aux débats.
10. Le secrétaire de la Commission des Juges fera un rapport de chaque réunion de la commission ainsi que de la réunion des juges et en transmettra une copie au Comité National.
 11. En cas d'absence du Président de la Commission des Juges, c'est le vice-président qui le remplace à la présidence de la réunion.
 12. La Commission des Juges est responsable de la révision du programme du ring.
 13. Les réunions des Juges et de la Commission des Juges doivent être signalées au Comité National en toutes circonstances.
 14. La commissions des juges désigne tous le personnel pour le championnat et Grand Prix, sauve les hommes d'attaques et homme de corvée (Corps National)
 15. La commission des juges assurera le contrôle de l'organisation des championnats nationaux Elle désignera à cette effet une commission pour les manquements éventuel au programme ring élaboré par les juges.
 16. Un membre de la Commission des Juges sera désigné comme assistant du secrétaire des Championnats Nationaux et du GPDP, pour seulement remplir la fonction de contrôleur.
 17. La surveillance des chiens participants (Championnats Nationaux) sera assurée par des juges ou juges régionaux seulement quand ils sont désignés par la commission des Juges.
BUT: permettre à des personnes compétentes d'exercer la surveillance et de ne pas autoriser les participants à s'entraîner. Une tâche qui est mentionnée dans les statuts nationaux et/ou règlement interne, et qui incombe à la responsabilité du comité provincial. Aux championnats nationaux, seuls les chiens participants pourront être présent sur le parking prévu à cette effet
 18. La Commission des Juges s'attribue le droit d'assister à toute compétition et d'introduire d'elle-même une plainte contre un juge pris en défaut.
 19. Les membres de la Commission des Juges, lorsqu'ils ne siègent pas comme membres de la dite Commission, n'ont pas plus de droits que les autres juges.
 20. Une plainte peut être introduite, conformément à la procédure, contre les membres de la Commission des Juges. Cette plainte sera traitée par le Comité National.
 21. La Commission des Juges est seule autorisée à modifier le programme du ring sur base des réflexions et discussions de la réunion des Juges. De tels points doivent être clairement précisés à l'ordre du jour de la réunion des Juges.
 22. En cas d'égalité de voix à la réunion des Juges, la voix du président de la Commission des Juges est prépondérante.
 23. Après vérification par la Commission des Juges, un juge national peut être dégradé au titre de juge régional et à la rigueur de candidat juge.

24. Un juge régional peut être remis au rang de candidat juge après vérification par la Commission des Juges.
25. Les points 23 et 24 peuvent être appliqués pour des juges qui sont absents plusieurs fois à des réunions des juges ou qui ont commis régulièrement des fautes contre le règlement.
26. Les membres de la Commission des Juges sont tenus de maintenir l'ordre autour du terrain. Au besoin, ils doivent intervenir, de préférence avec une personne connue. Les remarques peuvent être présentées lors de la réunion de la Commission des Juges.

REGLEMENT DU RING

Le programme est divisé en trois parties :

- 1. Exercices d'obéissance**
- 2. Exercices de saut ou de souplesse**
- 3. Exercices d'attaque**

CET ORDRE DOIT ETRE SCRUPULEUSEMENT RESPECTE

Chacune des trois parties est divisée en exercices bien précis.

L'ordre de ces exercices est arbitraire sauf la marche au pied en laisse. Cela reste toujours le 1^e exercice à titre de présentation du chien et du maître. L'ordre des autres exercices est toujours décidé par les juges du concours.

De même, les exercices d'obéissance ne peuvent pas commencer par l'exercice d'identification et rapport d'objet (petit bois). Aucun exercice ne pourra avoir lieu dans le petit ou grand fossé de l'exercice du saut.

Egalement les exercices de mordant ne peuvent jamais commencer par la recherche. Le chien doit avoir été en contact avec l'homme d'attaque au moins une fois. Si les exercices de morsure commencent avec la garde de l'objet sur civil l'exercice suivant ne peut jamais être la recherche.

INTRODUCTION

- A.** Un jury de compétition est composé normalement de deux juges dont l'un au moins est juge national. [Lorsqu'un juge national et un régional jugent ensemble, le juge national tiendra la sonnette]. Il doit tenir compte de l'avis de son (ses) collègue(s). Sonner la fin d'un exercice n'est pas obligatoire. Le juge qui actionne la sonnette doit se trouver à proximité immédiate de l'amateur et du chien et son collègue doit suivre avec attention.
Après minimum 2 saisons et 15 concours le juge national peut exceptionnellement laisser la sonnette à son collègue régional. Le juge régional doit respecter l'avis de son collègue national.
- B.** Lors de la constitution du programme les juges doivent tenir compte des différentes catégories de compétition à juger, ainsi que des conditions climatiques, afin que le facteur chance puisse être éliminé (emploi de fumée ou autres). Les exercices ne seront jamais contre le principe du dressage.
- C.** Les juges suivront la relation maître-chien avec la plus grande attention. Chaque intervention trop brutale (battre, frapper, pincer) sera punie sévèrement. Ceci est valable aussi bien pendant les exercices qu'entre ceux-ci. (Aussi appliqué sur le chien blanc).
- D.** Si pendant un exercice le chien pose une ou plusieurs pattes sur la ligne, on ne considère pas qu'il l'ait franchie. La patte doit avoir passé la ligne pour qu'il y ait une sanction. Il faut éviter de faire les lignes avec du sable ou de la chaux. Des lignes de départ fixes et le carré pour le petit travail et les attaques ne peuvent excéder la largeur de 5 cm. En cas d'utilisation de tuyaux arrondis, leur taille ne peut excéder la largeur de 4cm.
- E.** Il est interdit aux participants d'avoir sur eux des objets métalliques bruyants (monnaie, clefs, chaînette, etc.) pendant un exercice sous peine de se voir exclure de la compétition.
- F.** Chaque participant présentera spontanément le carnet d'identité, carte de membre et le certificat d'assurance de son chien au jury de la compétition. En cas d'absence de ces pièces le jury déterminera s'il peut ou non participer à la compétition.

- G.** Si un amateur doit quitter le terrain suite entraînement, comportement brutal ou autres circonstances anormaux le résultat est réduit à zéro. Dans quel cas le prix n'est pas obligatoire. Ce concours ne compte pas pour le classement des championnats. Non plus pour les points bonus. (Pour tous les autres concours des point bonus sont accordés).
- H.** Le terrain sur lequel la compétition a lieu est soumis pendant toute la journée au règlement de la F.N.C.B. Il ne peut donc pas y avoir d'entraînement avant, pendant ou après la compétition.
- I.** Un chien qui vient sur le terrain avec un bandage autour du cou ne peut pas participer à la compétition. Autre blessures : il est permis une seule fois de participer au concours ou championnat mais cela implique la remise de l'attestation écrite du vétérinaire (la blessure peut être vérifiée éventuellement). Lorsqu'il faut jouer plusieurs concours avec le bandage, l'amateur doit se munir d'une attestation d'une clinique vétérinaire reconnue et doit en prévenir le plus rapidement possible la commission des juges. Le formulaire pour participer avec un bandage peut être obtenu via le secrétariat national ou le web site www.nvbk.org.
- J.** Les chiens se blessent et ne pouvant pas sauter, qui quitte le terrain devront être repris dans le rapport des juges. L'amateur qui quitte le terrain à cause d'une blessure du chien ne pourra plus monter sur le terrain pour continuer le programme. Les points obtenus seront pris en compte et écrit dans le IB carnet. L'amateur aura droit à son prix (argent)
- K.** Les juges tiendront compte de l'attitude de l'amateur qui entraîne un exercice pendant le concours. Dans la cat.3 l'entraînement d'un exercice sera permis. Appart ou championnat national – GP ceci sera interdit, (il sera puni en allure général)
- L.** Tous les événements pourront se passer pendant le concours sera soumis à l'appréciation des juges. Ces événements devront être repris dans le rapport des juges et seront débattus en commission des juges.
- M. Organisations**
- Les inscriptions doivent être faites sur des formulaires officiels et doivent être mises à la disposition des juges de service avant chaque concours officiel. Quand un participant est absent à un concours, le juge enverra toujours le bulletin d'inscription de l'amateur en question avec le rapport de jugement, il facilite la tâche pour le secrétariat national.
 - Son inscription peut être introduite à partir du 1 janvier. Si le concours est complet ont arrête les inscriptions 3 semaine avant le concours. Non complet max. 2 semaines avant. Les clubs qui le désire peuvent accepter jusque avant le concours. Tous les participants doivent être inscrits sur le programme. Max. 8 avant midi et max 12 après midi.
 - Les femelles sont toujours les dernières à travailler dans le courant de l'après-midi. Les femelles en chaleur ne peuvent pas participer (pertes). Exceptionnellement les participants avec un male qui ne savent pas être présent (à l'heure de passage) peuvent participer après les femelles, si raison valable, avec une attestation du secrétariat national.
 - Après la remise des prix plus de changement au classement. Les places et les ponts peuvent être rectifiés seulement pour le classement du championnat ou la monte de la catégorie. Les juges restent responsables pour toute la saison sportive.
 - Lors de fautes éventuelles comme décrit au point d, les cartes d'appréciation qui doivent être utilisées (voir le point 12 Juge National) pourront être remaniées par le juge concerné afin d'y mentionner les points exacts.
 - Une aide d'un tiers peut être éventuellement sanctionnée par le retrait de l'exercice. La personne ayant fourni l'aide doit être signalée dans le rapport des juges.
 - Jugé sur son propre terrain est interdit, excepté cas de force majeure.
 - Lors des championnats nationaux et du GPDG les participants doivent être présents à la remise des prix. Seul une raison valable pourra excuser une absence.
 - Sur le programme du concours on peut présenter 20 chiens et 2 réserves. Seul 20 chiens peuvent participer.
- Uniquement sur les feuilles officielles ou le programme PC.

- Un amateur peut participer comme chien blanc et avec un autre chien participer au concours.
- Championnat national : pas d'entraînement pendant la dernière semaine.

N. L'entièreté de la butte (montée comprise) sur un concours doit être :

Dimensions : hauteur 1,5m. Superficie : 3,5m. x 4m. ou 4m.x 4m. Ceux-ci doivent être entouré entièrement par une palissade dense. Le passage doit être égal au côté de la butte (3,5m.x 4m.) et peut être également muni de paroi dense. En outre, le passage doit être muni de balustrades aux deux côtés et avec des lattes transversales afin d'aider l'amateur dans la montée, de même pour l'arrière de la butte. Hauteur de la descente: longueur 3,75m. ou 22 degrés.

La cj peut autorise des exceptions, sauf les 22° doivent toujours être respecté.

L'emploi du podium n'est pas autorise pour le dépôt du petit bois, du rapport ou cachette de l'homme d'attaque. Le départ de ces exercices est autorisés a conditions que cela se fait dans la prolongation de la descente. Id le petit bois.

O. Étangs sur un concours: Ceux-ci sont toujours au minimum de 7m. de long, sur 4m. de large. Des pentes obliques en matériaux doux doivent être construites à l'avant et à l'arrière de 'l'étang,, la pente doit être d'une mesure de 22,5 à 25%. La profondeur de l'eau doit être d'un maximum de 25 centimètres.

Attaque derrière l'étang : l'homme d'attaque doit ce trouvé à min. 2 mètre derrière l'étang.

Les étangs qui ne satisfont pas aux exigences susmentionnées peuvent pourtant être utilisés pour :

- y jeter les objets (rapport d'objets).
- pour le départ d'une attaque (arrêtée) à condition que la distance entre le bord de l'eau et la ligne de départ ne se trouve qu'à un maximum de 2.00 m. La mousse dans l'étang est déconseillée, les produits chimiques ont été interdits.

- P. Un amateur peut toujours refuser un exercice, mais communiquera son intention et désignera clairement cet exercice au juge en entrant sur le terrain, sauf sur les championnats provinciaux et nationaux et le grand prix des provinces.
- Q. À l'exclusion de l'amateur, personne ne peut faire usage d'un sifflet sur le terrain, et ce pour aucun exercice.
- R. En Cat. III AUCUN exercice ne peut avoir lieu sur un escalier.
- S. Le départ de l'objet jeté ne peut se faire dans la montée vers le podium, ni pour l'identification et rapport d'un petit bois, ni être l'endroit du Down (minute couchée), ni l'endroit de l'exécution des positions.
- T. Chenille des chiens ne peut servir pour le petit bois et la recherche (non plus pour le départ)
- U. L'Utilitiation d'un fauteuil roulant interdit. Déplacer l'amateur sur le terrain avec une remorque est autorisé.
- V. Tous les exercices auront lieu dans un endroit duquel tous les spectateurs peuvent suivre le déroulement de l'épreuve, et non confinés dans un coin ne pouvant rien voir.
- W. Lors de conditions climatiques normales, Il a été permis à l'amateur de laisser boire son chien 2 x. Une fois dans les exercices d'obéissance, les sauts, et une fois dans le mordant. Ceci après avoir demandé au juge et à un endroit indiqué par le juge.
- X. L'arrosage du chien peut se faire uniquement vers ou sur le chien.
- Y. Dans les mois d'été, le club est obligé d'aménager, par souci de rafraîchissement des chiens, au minimum un tuyau et de mettre à disposition des gamelles d'eau, douches etc. Le juge de service en surveillera la présence pour le début du concours.
- Z. Une adresse et le numéro de téléphone d'un vétérinaire (éventuellement de garde) doivent obligatoirement se trouver sur la feuille de programme du club organisateur.

Attention, évier les accidents ;

- Arrêtée, faire attention qu'il y a la place nécessaire au chien pour ne pas se blesser en évitant l'homme d'attaque
- Attaques, utilisation du cube
- Attaques, aux étangs profonds ou glissants

Codes – chaque code correspond à un mois suspension. La ci décidera le moment et la période, (dans la saison sportive).

Code A. Utilisation de la violence dans l'exercice de mordant

L'amateur qui doit faire décrocher le chien en le tirant du costume, en faisant enlever le costume ou doit quitté le terrain avec l'homme d'attaque afin de faire décrocher le chien (violence physique), se verra attribuer dans son carnet de travail le CODE A (qui correspond à une suspension immédiate d'un mois). Lors du 2^e incident de ce genre suivra la même sanction. En cas du 3^e incident, l'exclusion définitive de ce chien est applicable. L'amateur qui a reçu un code A est obligé de prévenir les clubs où il se serait inscrit pendant cette période d'un mois. Si ceci n'est pas le cas et qu'il s'inscrit pour jouer, des sanctions lourdes s'en suivront. Lors du code A, c'est le chien qui est disqualifié. Violence contre le chien blanc (action ou parole) sera également puni d'un mois d'exclusion.

Ce concourt ne comte pas pour le nombre des concours à jouer pour les participations aux championnats. (pas des point bonus non plus). Pour tous les concours normaux des points bonus sont accordé.

Code B.

- Maltraitance du chien en dehors du terrain de concours

Quand ceci est constaté par un juge ou commissaire, l'amateur se verra attribuer dans son carnet de travail le CODE B (qui correspond à une suspension immédiate d'un mois). L'amateur qui a reçu un CODE B est obligé de prévenir les clubs où il se serait inscrit pendant cette période d'un mois. Si ceci n'est pas le cas et qu'il s'inscrit pour jouer, des sanctions lourdes s'en suivront. Voir aussi le règlement interne p 20 – 21, points E/F.

- Maltraitance du chien sur le terrain de concours

Toute maltraitance envers le chien a comme effet une exclusion immédiate d'un mois. Le juge notera minutieusement cette exclusion sur le rapport des juges. Il sera noté le CODE B dans le carnet de travail (voir point G/b) avec une exclusion de 30jours. Lors d'une répétition voir point G/a. Lors d'un CODE B c'est l'amateur qui est exclu.

Vendre le chien :le nouveau propriétaire peut jouer en concours avec ce chien.

Si un amateur doit quitter le terrain lors d'un entraînement, suite à un comportement brutal ou autres circonstances anormales, tous les points obtenus seront remis à zéro sur sa feuille de cotation ainsi que sur son carnet de travail. Dans ce cas, aucun prix ne peut lui être attribué.

Code C. Si un chien par coïncidence, volontairement ou par la force, prend la direction d'un membre du terrain, et qu'il existe le danger que cette personne se fasse mordre, l'amateur accompagnant le chien est obligé dans ce cas de rappeler son chien. Si il/elle ne rappelle pas le chien, une sanction immédiate sera prise.

L'amateur est renvoyé immédiatement du terrain avec le chien et suit directement, avec prise d'effet immédiat, 1 mois de suspension (trente jours civils). Dans tel cas, l'amateur ne peut pas revendiquer sa récompense. Dans le carnet de travail, le juge notera CODE C. Aussi, le juge notera un commentaire clair sur le rapport des juges. L'amateur qui obtient ce CODE C doit avertir le club où il est enregistré qu'il ne peut pas jouer pendant cette période (1 mois de suspension). Si ceci n'arrive pas et qu'il s'inscrit pourtant afin de jouer, de plus lourdes sanctions suivront.

Code D. Les chiens dangereux qui mordent le maître, juges ou le personnel de terrain sans raison.

L'amateur avec le chien est renvoyé immédiatement du terrain, les points sur sa feuille de concours sont réduits et dans le carnet de travail il sera indiqué «0 point». Dans tel cas, l'amateur ne peut pas revendiquer sa récompense. Dans le carnet de travail, le juge notera CODE D. Aussi, le juge notera un commentaire clair sur le rapport des juges. Lors du deuxième CODE D, le chien sera suspendu immédiatement définitivement. L'amateur qui obtient ce CODE D doit avertir le club où il est enregistré qu'il ne peut pas jouer.

PARTIE I : LES EXERCICES D'OBEISSANCE.

1. Suivre au pied :
 - a. À la laisse (Toujours le premier exercice car la présentation du maître et du chien est obligatoire pour toutes les compétitions)
 - b. Librement
2. Refus de l'appât
3. Positions :
 - a. Couché
 - b. Assis
 - c. Debout
4. Couché une minute (Down)
5. Rapport d'un objet lancé
6. Identifier et ramener un objet
7. En avant

Particularités :

Les exercices " rapport d'objet ", identification d'un objet, positions et en avant. Les départ se feront toujours à partir d'un cadre de 2 m. X 2 m

Cat. 3, les cadres utilisés devront être toujours en tubes (jamais peint !!!! incl. le championnat)

Le juge peut prendre un podium réglementaire pour un départ d' un rapport d'objet ou d' un petit bois (un départ ne pourra jamais se faire dans la descente d'un podium)

Le lancer du rapport devra toujours se faire dans sa même ligne de direction.

Lors du commandement de l'exercice, l'ordre donné (en avant, les rapports des objets et du petit bois) doit être court et lié.

Le commandement jugé trop long sera pénalisé de deux points dans l'exercice même

L'objet jeté devra toujours toucher le sol précisé (comme décrit dans le paragraphe)

- V RAPPORTER UN OBJET JETÉ, mais jamais sur un escalier indépendamment de sa hauteur).

La même chose vaut aussi pour l'identification et rapport d'un objet (petit bois) en ce qui concerne les escaliers. (VI IDENTIFIER ET RAPPORTER UN OBJET).

1. SUIVRE AU PIED, A LA LAISSE ET LIBREMENT. (Total : 10 points)

a. Suivre à la laisse : 4 points

Le programme débute toujours avec cet exercice, afin d'abord de présenter le chien et le maître, puis afin d'exclure tous désagréments ultérieurs dus à la laisse au cours du concours. Le chien, attaché à une laisse d'environ 1 mètre de longueur, suivra son maître au pied toujours dans un mouvement vers l'avant. Il devra suivre le chemin indiqué par le jury. Il n'y a qu'un seul ordre autorisé (par ex. : X au pied). Le chien qui à l'ordre de départ fait un cercle autour de son maître avant que celui-ci se bouge ne sera pas pénalisé. Le chien ne peut précéder son maître de plus d'une encolure et ne peut s'en éloigner latéralement. Pendant cet exercice le chien peut se situer à gauche ou à droite de son maître. Il peut même changer de côté mais toujours derrière le dos du conducteur. Le maître ne peut changer la laisse de main qu'une seule fois. Ceci doit se faire derrière son dos. Il est interdit de donner des ordres de maintien oralement ou par geste. Pendant la promenade le maître doit avoir un comportement normal. Avoir un ou deux poings serrés contre la poitrine est considéré comme un comportement anormal et sera sanctionné en conséquence (une attitude normale consiste à balancer les deux bras). Le chemin indiqué doit être suivi jusqu'au bout. Il ne peut y avoir d'arrêt. La laisse sortira toujours de la main par en dessous.

La laisse sera toujours tenue du côté où le chien suit son maître. ex: le chien suit à droite, la laisse sera tenue dans la main droite.

DETERMINATION DES PENALITES (suite en laisse)

Le chien marche parfois devant ou derrière son maître	1 à 2
Le chien tire une fois sur la laisse	2
Trop loin	1 à 2
Le maître et le chien partent avant le signal de départ	2
Le chien marche continuellement devant	4
La laisse dépasse complètement de la main	4
La laisse dépasse par au-dessus de la main	4
Le maître tire sur la laisse	4
Ordre au départ ou pendant le parcours (oralement ou par geste)	4
Le chien tire continuellement sur la laisse	4
Le chien marche continuellement devant ou derrière	4
Marche anormale du maître	4
Le chien tourne autour de son maître	4
Point dangereux (appât, carré) éviter ou changer de direction	4
Ne pas arriver à la fin du parcours	4
Mauvaise tenue de la laisse	4
Se tromper de chemin	(Appréciation des juges)
Perte involontaire de la laisse	(Ne pas pénaliser)

b. Suivre en liberté : 6 points

Les règles sont les mêmes que ci-dessus, à la différence que le chien n'est pas en laisse. Les côtés droit ou gauche sont autorisés ainsi que le changement de côté en passant derrière le maître.

DETERMINATION DES PENALITES (suite en liberté)

Le chien marche parfois devant ou derrière son maître	1 à 2
Trop loin	1 à 2
Le maître et le chien partent avant le signal de départ	2
Ordre de maintien oral ou gestuel (au départ ou pendant le parcours)	6
Le chien marche continuellement devant	6
Le chien marche continuellement devant ou derrière son maître	6
Marche anormale du maître	6
Le chien tourne autour du maître	6
Eviter un point dangereux (appât, carré, ...) ou changer de direction	6
Ne pas arriver à la fin du parcours	6
Se tromper de chemin	(Appréciation des juges)

2. REFUS DE L'APPAT (Total : 20 points)

L'appât ne pourra être composé que de viande tendre et sans os, ceci autant pour la viande lancée que pour les appâts déposés au sol. Cat 3 uniquement appâts lancés (plus d'appâts au sol). Ces appâts ne peuvent se trouver à moins de 10 mètres de l'endroit où est déposé le petit bois et d'où les objets à ramener sont jetés et au minimum à 2m de l'endroit prévu pour la minute « couché ».

Pendant la compétition, des appâts sont jetés à des moments convenus (jamais présentés), devant le chien et non sur lui. On essaiera d'éviter de jeter l'appât directement dans la gueule du chien. Si par hasard cela arrivait, si le chien le laisse tomber immédiatement il n'y aura pas de pénalité.

Au moment du jet de l'appât le chien peut être debout, couché ou assis, en principe le chien et laisser en position « couche ». Si à plusieurs reprises le chien s'éloigne de telle façon que l'appât ne puisse être jeté il sera pénalisé de la moitié des points. Au signal final le maître peut appeler son chien librement et le faire se coucher ou s'asseoir ou rester debout. A remarquer qu'à ce moment là le chien ne peut esquisser aucun mouvement pour se rapprocher, ce qui sinon sera égale à la soustraction du chien à la nourriture.

N.B. :

- a) Les appâts ne peuvent être jetés qu'après un exercice et pas pendant.
- b) Si un appât est amené sur le terrain par un élément extérieur, le chien ne sera pas pénalisé s'il le lèche ou le mange.
- c) Si la nourriture a été desséchée ou extrêmement mouillée en raison du temps, il faut la remplacer immédiatement après la pause de midi.
- d) La personne qui jette la nourriture doit le faire du même endroit (au moins 4 m) et dans la même direction, pour chaque chien. Si après avoir jeté le premier appât le chien se déplace, la personne qui jette se déplacera aussi de façon à ce que la distance entre le chien et elle soit la même pour les deux jets (4m).
Si le chien se rapproche de la personne qui jette la nourriture et la lui prend des mains l'exercice sera arrêté et tous les points sont perdus.
- e) Lors du jet du premier appât si le chien se déplace de plus d'un mètre il est pénalisé de 2 points; si lors du deuxième essai il s'encourt, la pénalité reste de 2 points car il a su résister au premier jet.

f) La nourriture doit être placée lors de chaque concours.

g) L'exercice "refus d'appât" consiste en deux parties. Jeter de la nourriture vers le chien et la mise de nourriture sur le terrain. Jet de nourriture peut être refusé avec la perte de tous les points (20) + 2 points extra attitude générale pour refus d'un exercice.

Pour l'exercice de l'appât le maître doit suivre les instructions du juge ou commissaire du ring. Si non, perte de tous les points. Le chien doit être couché pour cet exercice excepté dans des cas qui ne sont pas prévus.

h) Si l'amateur ne réussit pas à mettre son chien en place pour le refus d'appât, les 20 points ne lui seront pas attribués.

DETERMINATION DES PENALITES

Le chien s'éloigne sensiblement (plus d'un mètre) de l'appât	2
Eloignements répétitifs pendant l'exercice empêchant l'exercice d'aboutir	10
Le chien lèche ou mange un appât	20
Le maître nourrit son chien pendant la compétition	20
Le maître donne un ordre à son chien alors qu'il s'apprête à s'approcher de l'appât (le lécher ou le manger)	20

3. POSITIONS : COUCHE - ASSIS - DEBOUT (Total : 12 points)

Le chien exécutera l'exercice dans un carré de 2 x 2 m.

Le jury décidera de l'emplacement où le carré sera disposé en veillant éventuellement à ce que le public ne dérange pas le chien. Le chien doit toujours rester visible par le maître et vice-versa. La distance minimale entre le maître et le chien doit être de 15 m. Chaque position dure le temps de compter jusqu'à 3 (21-22-23).

Le jury est libre de déterminer l'ordre dans lequel les positions doivent être prises, cet ordre sera le même pour tous les concurrents. Le maître et le chien doivent se trouver ensemble dans le carré lors de l'ordre de départ (position de départ).

Lors d'un remplacement dans le position de départ, le maître et le chien doivent se trouver ensemble dans le carré. Le chien doit être entièrement dans le carré avant que les ordres soient donnés à distance. En cas de défaut, le concurrent sera prévenu par le juge ou le maître du ring.

Si le chien n'obéit pas au premier ordre, le maître pourra donner tout au plus deux ordres supplémentaires, ceci pour tout changement de position.

Le chien doit garder une position jusqu'à ce que le juge ou le directeur de ring charge le maître de lui ordonner la prise d'une position différente. Lorsque le chien a adopté la 3^e position, le maître doit attendre le signal du juge avant de rejoindre son chien sous peine de perdre tous les points pour la 3^e position.

Si le chien n'a pas pris une position après trois ordres il est mis fin à l'exercice. Les éventuels points obtenus auparavant restent acquis.

Si lors des ordres à distance, le chien parcourt plus d'un quart du chemin entre le carré et le maître, l'exercice est terminé. Les points acquis le restent.

Rajouter le nom du chien à l'ordre est considéré comme un ordre supplémentaire.

Les ordres "debout - reste", "couché - reste" ou "assis - reste", prononcés de façon liée, ne sont pas considérés comme des ordres doubles.

Si après deux ordres supplémentaires, le chien n'a pas pris la position demandée, il perd les 4 points correspondant à cette position et l'exercice est arrêté. Les éventuels points obtenus auparavant restent acquis. Les ordres de remise en place ne peuvent être donnés que lorsque le maître et le chien se trouvent dans le carré.

Un amateur qui commande son chien avant les ordres du juge se voit pénalisé de deux points et doit recommander son chien afin de lui faire reprendre la position initiale.

Ex : position provisoire est ASSIS, le juge demande DEBOUT, l'amateur ordonne DEBOUT, alors sans attendre la demande suivante l'amateur ordonne COUCHE à son chien. Le juge dans ce cas doit demander à l'amateur de remettre le chien en position précédente, donc DEBOUT.

DETERMINATION DES PENALITES

Ordre supplémentaire (voix, bruit, gestes) lors de la position de départ	1
Remplacement avec la main	1
Le chien change de position ou sort légèrement du carré lorsque le maître va vers le juge	1
Le chien a une patte qui dépasse la ligne	1
Remplacement	1
Lorsque l'amateur va vers le juge, le chien change de position ou sort du carré, mais lors de l'arrivée du maître chez le juge, le chien se replace dans le carré	1
Les 2 cas (repositionnement et sortie)	2
Le chien se trouve hors du carré : 1point par mètre d'éloignement	1p/m
Ordre supplémentaire (voix, bruits, gestes) pendant l'exercice	2
Le chien change de position sans ordre	2
Ajouter le nom du chien à l'ordre	2
Changement de positions simultanés	2
Le maître ordonne les positions à sa propre initiative	4
Le maître commande son chien après 3 ^e position sans ordre du juge	4
Le chien ne prend pas la position de départ après 3 ordres	12
Le maître se retourne alors qu'il s'éloigne du chien	12
Le maître, en dehors du carré, donne un ordre lors de la position de départ	12
Le maître est en dehors du carré, donne un ordre supplémentaire	12
Le chien s'éloigne du carré de + de 5m = perte totale des points restant à gagner	
Si le chien ne prend pas une position après 2 ordres supplémentaires = perte totale des points restant à gagner.	
Changement d'ordre = perte totale des points restant à gagner.	

4. DOWN (Couché une minute) (Total : 8 points)

Le chien doit rester couché à un endroit désigné par le jury pendant 1 minute.

La minute couchée doit être exécutée dans un endroit naturel et spacieux pour ne pas effrayer le chien. Toujours déterminer un endroit pour la minute « couché ». La nourriture ne peut se trouver à moins de 2m de l'endroit prédéterminé.

Le chien ne peut jamais être placé dans un des fossés (installations de saut).

Lors de cet exercice le maître est hors du champ de vision du chien. L'ordre de se coucher doit être donné dans le voisinage immédiat du chien.

Si après trois essais (ordre) le maître étant près de son chien, la position "Couché" n'a pas été prise il est mis fin à l'exercice. Si le maître place son chien au mauvais endroit, celui-ci doit être déplacé. Le chien qui se déplace de plus d'un mètre avant que son maître ne soit caché, doit être replacé; le maître doit être prévenu par le maître du ring ou par un juge (1 point de pénalité). Au maximum 2 replacements sont permis.

Il est permis aux juges de déplacer l'endroit où le chien doit se coucher en fonction des circonstances, par exemple : trop d'eau pendant ou après une averse, trop de soleil, éventuellement l'urine d'un chien précédent, etc....

Le fait de renifler plus de 10 secondes sera sanctionné uniquement dans l'exercice lui-même, pas dans l'allure générale. Le fait de flairer peut être jugé uniquement lorsque le maître est totalement hors de vue du chien (début de l'exercice). On ne peut pas faire des bruits anormaux lors de cet exercice

DETERMINATION DES PENALITES (Down)

Points

Ordre supplémentaire par voix ou geste lors de la remise en place	1
Le maître reste trop longtemps près du chien	1
Le maître place le chien au mauvais endroit – remplacement	1
Remplacement	1
Aboier pendant l'exercice	2
Flairer plus de 10 secondes	2
Flairer plus de 10 secondes en plusieurs fois	2
Se lever mais se recoucher moins de 10 secondes plus tard	2
Se lever pendant les 10 dernières secondes	2
Le chien se déplace en rampant de moins d'un mètre	2
Le chien se retourne sur place (change de côté)	2
Ordre supplémentaire à distance	8
Le maître se retourne en chemin	8
Le chien se lève plus de 10 secondes	8
Le chien ne se couche pas après 3 ordres	8
Le chien se déplace de plus d'un mètre	8
Le chien adopte une mauvaise position avant que le maître ne soit caché, pas de pénalités.	
Le chien déplace son arrière train, pas de pénalités.	

5. RAMENER UN OBJET LANCE (jeté) (Total : 10 points)

Le chien et le maître se trouvent dans le carré de 2m x 2m.

Le maître est derrière son chien, un objet va lui être donné. Cet objet doit avoir un aspect aussi naturel que possible. Les objets métalliques sont interdits. En aucun cas l'objet ne peut être dangereux et pouvoir blesser le chien. Après avoir reçu l'objet, le maître ne peut donner qu'un ordre de maintien en place.

Le maître jettera l'objet dans une direction donnée. Cet objet doit tomber à une distance proche de celle déterminée par les juges. Si cette distance n'est pas atteinte, l'exercice sera recommencé.

L'apport ne peut être un exercice de lancé, l'endroit où l'objet doit atterrir doit être facile à obtenir pour chaque amateur moyen.

Deux essais au maximum sont prévus. Si l'objet, par des circonstances imprévues, arrive à un endroit inaccessible (involontairement) l'amateur peut le jeter de nouveau sans être pénalisé.

Les juges ne peuvent pas faire jeter l'objet dans le grand ou le petit fossé.

Le point de chute de l'objet lancé sera une surface plane. Si l'exercice peut être exécuté en toute sécurité, l'objet pourra être lancé dans la piscine pour autant qu'il ne se retrouve pas sous le niveau de l'eau.

A l'ordre du juge, un seul commandement sera donné par le maître pour envoyer son chien. Seul le commandement " X (nom) apporte" est admis.

Après avoir attrapé l'objet, le chien doit le ramener directement à son maître sans le laisser tomber. Aussitôt que les quatre pattes du chien sont dans le carré, avec un objet (le bon ou un mauvais), le maître doit le prendre et l'exercice est considéré comme terminé.

Le chien n'est pas obligé de s'asseoir après avoir donné l'objet. Les ordres "ASSIS" ou "DONNE" sont tous deux permis.

Après avoir terminé l'exercice le participant remettra l'objet à un membre du jury ou au juge.

L'exercice doit être exécuté endéans 30 secondes. Le temps est calculé dès que le chien a franchi la ligne pour aller chercher l'objet et jusqu'au moment où le maître a l'objet en main, à condition que le chien ait les 4 pattes dans le carré.

Lors de cet exercice, la muselière et la laisse du chien doivent être cachées et l'amateur doit avoir une attitude normale. Avant ou après l'exercice l'objet doit être hors d'atteinte du chien.

Le maître ne peut pas laisser le chien renifler l'objet ni avant ni après la cloche.

- Si l'objet n'est pas donné directement, une pénalité de 1 point est comptée pour DONNER DIFFICILEMENT.
- Un deuxième ordre est considéré comme DONNER TRES DIFFICILEMENT et est pénalisé de 2 points.
- **Un troisième ordre** entraîne la perte de tous les points (considéré comme n'ayant **PAS donné**).
- Si le chien remet son rapport dans le temps prévu mais le repère immédiatement et le remet difficilement les points restent obtenus. (seulement punit dans l'allure général). C' il ne remet pas du tout, il sera exclu.
- L'amateur ne peut pas siffler afin de faire lâcher l'objet au chien et si tel est le cas, il se verra enlevé tous les points acquis.

DETERMINATION DES PENALITES

Laisser tomber l'objet sur place, en chemin ou au pied	1
Jouer avec l'objet	1- 3
Donner difficilement	1
Enlacer le chien	1
Ne pas apporter directement	1 - 3
L'objet n'est pas lancé à la distance voulue, l'exercice est recommencé une fois seulement	2
Départ après le son de la cloche mais AVANT commandement	2
Départ au son de cloche	2
Le maître retient son chien avant le départ ou il se trouve à côté de lui	2
Le maître donne un deuxième ordre après avoir reçu l'objet et avant de l'avoir lancé	2
Le maître s'abaisse ou met genou(x) en terre pour reprendre l'objet	2
Le chien laisse tomber l'objet dans le carré et le maître doit déplacer un pied ou se tourner pour le ramasser	2
Maintient anormal du maître	2
Deuxième ordre lors du départ ou du lâcher	2

Le chien donne difficilement	2
Un commandement trop long	2
Départ anticipé avant cloche et ordre	4
Le maître donne un ordre avant le son de cloche et avant le départ du chien	4
Le chien ramène deux objets dont le bon	5
Le chien détruit partiellement l'objet	5
Ordre supplémentaire au départ	10
Le chien part trop tôt et le maître ne donne pas d'ordre	10
Laisser le chien jouer avec l'objet avant l'exercice (préparation)	10
Le maître se trouve en dehors du carré	10
Le chien se trouve en dehors du carré quand il donne l'objet	10
Le maître change de position pendant le retour du chien dans le but de l'attirer ou de la faire venir à lui	10
Troisième ordre ("Donne")	10
Coup de sifflet pour attirer l'attention du chien	10
Le chien apporte un objet faux, le maître doit accepter objet et l'exercice est terminé. La perte de tous les points a obtenir. Idem pour le petit bois.	

N.B. :

Après que l'objet ait été jeté et s'est immobilisé, si le chien dépasse les limites du carré avec 2 pattes avant l'ordre du maître, le chien peut encore être envoyé mais perd 2 points.

6. IDENTIFIER ET RAMENER UN OBJET (Total : 10 points)

Les odeurs fortes ou étrangères sont à éviter. L'amateur ne peut choisir sont petit bois, uniquement un (1) petit bois lui et présenté. La personne responsable présente le petit bois avec un objet propre. Le but de l'exercice n'est pas proprement dit du pistage mais bien l'identification d'un objet. L'objet est un petit bois de 12 à 15 cm de long.

En aucun cas, cet objet ne pourra être visible du chien, le maître ne pourra ni présenter, ni laisser voir ou encore faire sentir cet objet à son chien. Il est interdit de cracher sur l'objet ou lui donner une odeur artificielle. Ceci peut être constaté par les juges (sentier le petit bois), même ci cela ne ce fait pas chez tous les participants.

Le chien sera mis couché dans un carré de 2m x 2m.

L'exercice proprement dit débute dès que le maître et le chien ont pris place dans le carré de départ. Le maître n'est pas obligé de suivre le directeur de ring si le chemin pris par celui-ci n'est pas le plus direct vers l'endroit des petits bois, il peut passer pas des obstacles ou étang sans pour autant perdre des points.

L'amateur déposera le petit bois au sol entre 2 a 8 petit bois identique.

Les petits bois doivent toujours d'abord être déposés par le directeur de ring avant celui de l'amateur. On ne peut y jeter de faux bois, ni mettre d'objet de rapport près ou loin.

La distance entre les petits bois sera de 25 cm minimum et 50 cm maximum. Les petits bois doivent être marqués par les juges avec un stylo ou un cachet (pas avec de la peinture ou autres produits).

Les petits bois doivent être placés sur le sol et en vue. Il est permis de déposer les petits bois sur une planche, une pierre, du béton, un ruban ou un miroir, si le support est placé à même le sol. Cacher le petit bois derrière la palissade, la haie ou dans un trou est interdit.

Lors du transport du petit bois vers le lieu indiqué, le maître ne peut pas se retourner vers le chien. Il ne peut pas non plus mettre ses mains en poche. Le chien doit rester en place dans le carré pendant ce temps là.

Arrivé à l'endroit désigné par le juge, tout en restant debout, le geste de dépôt devra être exécuté dos au chien, sans marquage particulier de l'endroit par un frottement des pieds ou des mains. (Si abus : voir pénalités)

Au signal du juge, sans prononcer de parole, il lui sera loisible de faire sentir ses mains au chien et ne pourra pas le retenir d'une quelconque façon. L'amateur se redressera et donnera ensuite un seul ordre de départ. Après avoir reçu l'ordre "X...cherche et apporte", le chien doit aller chercher et ramener le petit bois de son maître.

L'exercice doit être exécuté en 60 secondes ; le chien est considéré comme « rentré » lorsque les quatre pattes sont dans le carré et que le maître est en possession de l'objet. Le maître ne peut accepter l'objet qu'à partir du moment où le chien est entièrement dans le carré. Dès que le chien se trouve dans le carré, le maître doit lui prendre le bâton rapporté, même si ce n'est pas le bon. Le chien n'est pas obligé de s'asseoir pour donner. Les ordres "ASSIS" ou "DONNE" sont permis. Faire flairer et donner un deuxième ordre (c'est à dire le renvoyer chercher) ne peut être fait que si le chien est revenu entièrement dans le carré (4 pattes) sans petit bois. Lorsque le chien donne normalement (c.à.d. dans le carré) et que le petit bois tombe en dehors de ces limites, un deuxième ordre de "rechercher" est permis. En plus des points de pénalités pour avoir donné un deuxième ordre, le fait d'avoir laissé tomber une fois est pénalisé aussi. Pendant l'exercice, la laisse et la muselière du chien doivent être cachées.

Si le chien rapporte à son maître le petit bois dans le temps qui lui est imparti, mais reprend immédiatement le bois et le donne ensuite très difficilement les points obtenus resteront mais il sera pénalisé dans l'allure générale.

Si le chien refuse de donner le petit bois à son maître il sera exclu du concours.

A la fin de l'exercice le maître doit donner le petit bois au jury ou au directeur de ring.

Après l'exercice, le directeur de ring ne peut conserver sur lui les petits bois qui sont utilisés.

Si l'objet n'est pas donné directement, une pénalité de 1 point est comptée pour **DONNER DIFFICILEMENT**. Un deuxième ordre est considéré comme **DONNER TRES DIFFICILEMENT** et est pénalisé de 2 points. **Un troisième ordre** entraîne la perte de tous les points. (Considéré comme n'ayant PAS donné).

Le personnel de ring doit rester à une distance de 10m et ne transportera jamais, durant l'exercice, des petits bois dans ses poches.

L'amateur ne peut pas siffler pendant l'identification du petit bois sinon il se verra enlevé tous les points obtenus.

Utiliser l'odeur de l'aisselle est autorisé mais uniquement à l'endroit et au moment précis du dépôt du petit bois. Prendre ouvertement et brutalement un obstacle égale à un ordre supplémentaire.

DETERMINATION DE PENALITES

Le chien laisse tomber le bâton (en chemin ou au pied)	1
Jouer avec l'objet	1- 3
Donner difficilement/enlacer le chien	1
Ne pas rapporter directement	1
Le maître doit se déplacer dans le carré pour ramasser l'objet	2
Deuxième ordre de "cherche"	2
Départ après le son de la cloche mais AVANT commandement	2
Départ au son de cloche	2

Un commandement trop long ou non lié	2
Le maître retient son chien avant le départ, se trouve à côté ou devant lui	2
Comportement anormal de l'amateur dans le carré (départ/arrivée)	2
Prendre l'objet accroupi	2
Le chien part pendant qu'il flaire la main	2
Faire flairer avant le signal	2
2 ^e ordre (donne difficilement)	2
Départ avant le son de la cloche et avant l'ordre	4
Ramener 2 objets dont le bon	5
Abîmer l'objet partiellement	5
Deuxième ordre au départ	10
Le maître se retourne en chemin	10
Le chien rampe au-delà des limites du carré	10
Ramener un autre objet	10
Le maître dépasse les limites du carré	10
Le maître met sa main en poche en chemin	10
Le maître change de position pendant la recherche ou le retour du chien	10
Ordre par voix ou bruit alors que le chien est en dehors du carré	10
Montrer ou faire flairer l'objet au chien	10
Montrer l'objet au chien du regard	10
Le maître se trouve en dehors du carré lors du départ	10
Cracher sur l'objet ou lui donner une odeur artificielle	10
Le chien part, le maître ne donne pas d'ordre	10
Troisième ordre (ne donne pas)	10
Toucher ou froter l'endroit de dépôt des pieds	10
Toucher ou froter l'endroit de dépôt des mains	10
Coup de sifflet pendant l'exercice	10
Prendre l'odeur illégitimement (sous l'aisselle)	10
Tire l'attentions	10
Prendre un obstacle brutalement/bruyamment	10

N.B. : Petit bois : le chien apporte un objet faux, le maître doit accepter objet et l'exercice est terminé. La perte de tous les points à obtenir. Idem pour l'objet jeté

Le petit bois est ramené dans le carré et tombe en-dehors lors de la prise, un deuxième ordre de rechercher est permis (2 points +1 points pour avoir laissé tomber). Total 3 points

Si le maître se trouve derrière le chien avant de le faire flairer ou de l'envoyer, et que le chien pose 2 pattes hors du carré avant d'avoir reçu l'ordre, il peut toujours être envoyé mais aura une pénalité de 2 points.

7. EN AVANT (Total : 10 points)

Le chien est envoyé en avant à une distance d'environ 20 m.
L'exercice commence au coup de cloche du jury.

Lorsque le chien aura dépassé la ligne d'arrivée le jury fera signe de le rappeler. L'exercice finit à ce moment là. A partir de là, le maître est libre de rappeler son chien et même d'aller le chercher, ce qui est pénalisé dans l'exercice même.

La ligne d'arrivée traversera le terrain sur toute sa largeur et donc reliera les deux côtés du terrain. A la ligne d'arrivée, 2 drapeaux seront disposés à au moins 4 m l'un de l'autre, servant de repère pour l'en avant "tout droit".

A droite et à gauche de ces drapeaux, toujours sur la ligne d'arrivée, sera disposé 1 autre drapeau à une distance déterminée par le jury (au moins 2 m), repère pour l'en avant "de travers" (oblique).

Le chien qui passe la ligne d'arrivée à gauche du drapeau le plus à gauche ou à droite de celui le plus à droite aura exécuté un "en avant" très oblique.

Le maître ne peut donner qu'un seul ordre. Si le chien ne passe pas la ligne de départ, l'exercice est considéré comme non exécuté.

Le maître doit rester sur place pendant toute la durée de l'exercice. Les trois ordres éventuels doivent être les mêmes.

Donner des ordres supplémentaires n'est permis que lorsque le chien a franchi la ligne de départ (2 ordres supplémentaires sont permis et sanctionnés). Un ordre supplémentaire donné simultanément par voix et par mouvement est considéré comme un ordre double et sanctionné en conséquence.

L'EN AVANT ne nécessite pas de structures spécifiques mais peut être fait avec des structures utilisées pour d'autres exercices. Si il y a des obstacles fixes, ils doivent être faciles à franchir.

Lorsqu'il y a des pneus d'autos ou autres ils doivent avoir une ouverture de 60 à 80 cm pour permettre le passage facile des chiens.

DETERMINATION DES PENALITES

Par crochet (1/4 de cercle)	1
Par demi-cercle (2 crochets)	2
Par cercle (4 crochets)	4
En avant oblique	1
En avant très oblique	2
Le maître retient son chien au départ se trouve à côté ou devant lui	2
Départ avant le signal	2
Départ avant l'ordre	2
Commandement trop long ou non lié	2
Par ordre supplémentaire après le départ	2
Aller chercher le chien après un bon en avant	2
Plus d'un ordre au départ	10
Ne pas franchir la ligne d'arrivée après 2 ordres supplémentaires en chemin	10
Le chien part sans ordre, le maître oublie de commander	10
Différents ordres	10

N.B.: Lorsque le chien est mis en position de départ et part avant le signal, son maître peut le rappeler sans être sanctionné.

PARTIE II : LES EXERCICES DE SAUTS

1. Saut au-dessus de la palissade
2. Saut au-dessus de la haie fixe
3. Saut au-dessus du fossé
4. Saut au-dessus de la haie avec fossé

INTRODUCTION

- A.** Il incombe au jury de s'assurer que toutes les installations de saut sont en ordre, conformément au règlement en la matière.
Sur chaque obstacle seront posés des crochets à 90°. Ces crochets doivent être bien à leur place et cela vaut pour tous les exercices de saut. On n'utilisera jamais des dalles ou des plaques de béton comme prolongement ou sur le côté des obstacles de saut. Des manquements doivent être stipulés dans les rapports des juges.
- B.** Entre les exercices de saut le chien doit se déplacer librement près de son maître. L'agripper ou lui faire prendre une position déterminée pour se rendre d'un obstacle à l'autre sera sanctionné de 5 points à retirer de l'allure générale.
- C.** Le maître est obligé de se placer dans l'angle de 90° qui se trouve au pied de l'obstacle à franchir.
- D.** Le chien saute sans ordre de son maître. La même longueur ou hauteur doit être ressautée. La pénalité est de 4 points et un essai en moins. Ci le chien par avant la sonnet et la commandement, immédiatement suivi par le commandement du maître et sanctionné de 4 points dans l'exercice même.
- E.** Après que le maître ait placé son chien devant un obstacle ou devant un fossé, il se rend dans l'angle de 90°. Il ne peut plus se retourner en chemin. Toute infraction sera pénalisée.
- F.** Pour chaque exercice de saut un ordre est permis/obligatoire après le coup de cloche. Un deuxième ordre sera sanctionné.
- G.** Si le chien saute avant l'ordre, il sera pénalisé de 2 points, perdra un essai et devra ressauter la même longueur ou hauteur. Si le chien exécute le saut retour de la palissade ou de la haie fixe sans ordre, aucun point ne sera attribué pour le saut de retour et il ne pourra pas recommencer.
- H.** Si pendant sa mise en place devant les installations de saut, le chien se déplace, le maître peut le rappeler 3 fois (dans un délai normal) par essai. Si le chien ne revient pas à la position de départ de l'exercice, le programme continue avec l'exercice suivant.
- I.** Lorsque le maître se trouve dans l'angle de 90°, s'il maintient son chien en place par un mouvement menaçant de la main dans la direction du chien, il sera pénalisé de 1 point par essai à retirer des points de l'exercice.
- J.** Si le concurrent va vers l'obstacle de saut pour le faire voir de près par son chien cela ne peut être sanctionné comme un essai.
- K.** Le nombre de commandements et un temps anormalement long pour le placement de son chien est puni de deux points.
- L.** Il incombe aux juges de toujours vérifier que les appareils de saut se trouvent au moins à trois (3) mètres les uns des autres, afin de faciliter les exercices de saut.
- M.** Dans le petit et grand fossé, aucun exercice ne peut y avoir lieu.
- N.** Les sauts ne peuvent commencer par la palissade.

8. SAUT AU-DESSUS DE LA PALISSADE (Total : 20 points)

La palissade est constituée de 2 piliers en béton, en bois ou en métal. Ces montants sont reliés par une série de planches de 1,50 m de long. 10 cm de largeur et environ 3 à 4 cm d'épaisseur. Jusqu'à une hauteur de 1 m les planches peuvent être fixes. La base peut être bétonnée à hauteur de 30cm puis les planches peuvent y être fixes jusqu'à 1m. Elles ne peuvent être peintes, ni rabotées et doivent toutes avoir 10 cm de largeur. Le côté inférieur de chaque planche sera légèrement raboté, de façon à ce qu'il y ait une rainure sur la palissade qui rend l'ascension plus facile pour les chiens. A partir de deux mètres la hauteur sera indiquée par des chiffres suffisamment grands et clairs, jusqu'à un maximum de 2,20 m. Le directeur de ring informera le jury de la hauteur franchie.

La palissade ne peut être fermée ni devant ni derrière.

L'installation sera placée de telle façon que les juges puissent suivre le franchissement du chien sans se déplacer aussi bien pour le saut aller que pour le saut retour.

Le chien doit franchir la palissade. Minimum 2 m et maximum 2,20 m. Le choix de la hauteur ne s'effectue qu'une seule fois et en cas de la réussite du 1^e saut, une 2^e hauteur ne peut plus être désignée. L'exercice doit être exécuté dans les 2 directions (donc aller et retour).

Le chien sautera uniquement à l'ordre du maître. Celui-ci devra attendre la cloche du jury.

Pour le saut à l'aller, le maître se trouvera dans un coin de 90° et ne peut pas toucher la palissade.

Si le maître touche la palissade de façon tout à fait fortuite à l'aller, il ne sera pas pénalisé. Il a le droit, depuis sa place, d'encourager le chien de la voix jusqu'à ce que celui-ci ait franchi complètement l'obstacle. Pour le saut « retour », le maître doit se trouver dos à la palissade sinon il sera pénalisé dans le saut retour de la palissade. Tapoter sur la palissade pour le saut « retour » est autorisé. Au saut de retour, lorsque le chien se trouvera au-dessus de la palissade à la vue de son maître, celui-ci pourra l'encourager de la voix ou par geste. Le chien étant mis en place, l'amateur dispose d'un seul ordre « reste » pour fixer son chien au point de départ mais ne peut pas se montrer au chien. Un 2^e ordre avant la cloche est pénalisé.

Si après 2 commandements sans effet le chien ne passe pas ou évite l'obstacle et revient en vue de son maître, il est mis fin à l'exercice.

Le saut de la palissade consiste en un franchissement suite à deux commandements maximum à l'aller et deux commandements maximum au retour.

N.B. : Si le chien reste plus de 10 secondes au-dessus de la palissade, l'exercice est arrêté. Les points obtenus restent acquis.

POINTS ATTRIBUES

2,00 m aller = 5 pts

2,10 m aller = 7 pts

2,20 m aller = 9 pts

retour = 7 pts = 12 points

retour = 9 pts = 16 points

retour = 11 pts = 20 points

DETERMINATION DES PENALITES

Essai raté retour	2
Essai raté aller	2
Ordre supplémentaire, esquiver ou refuser	2
Le chien part sur le coup de sonnette	2
Le maître se retourne en chemin, ou ne place pas son pied dans l'angle de 90° - 1 essai	2
Le maître donne un deuxième ordre avant le signal, après l'exécution du saut aller	2
Le maître n'est pas dos à la palissade	2
Toucher la palissade exprès lors du saut aller	2
Le chien part avant la sonnet et le commandement. (commandement après)	4
Commandement avant sonnet.	4
Le chien saute avant que le maître n'a pris sa position. (essais)	4
Taper sur la palissade lors du saut aller: perte des points encore à gagner.	
Le maître n'est pas caché derrière la palissade: perte de tous les points restant à gagner.	
Lorsque le chien revient en vue de son maître sans exécuter le saut retour, les points obtenus restent acquis.	
La main au-dessus de la palissade pour le retour : perte des points « retour » et des points restant à gagner.	

9. SAUT AU-DESSUS DE LA HAIE FIXE (Total : 10 points)

La haie fixe est formée par 2 montants verticaux reliés entre eux. L'ouverture entre eux doit être totalement bouchée. On utilisera à cet effet des matériaux naturels (genêts, brindilles,...) de façon à imiter au mieux une haie naturelle.

Un tapis vert (brindilles ou branches non obligatoire) peut être placé sur la haie fixe au-dessus de broches ou de mousse (hauteur d'environ 10 cm) afin que le chien ne risque pas d'être blessé.

Cette haie doit être fixe, mesurer 1,50 m de large et 1,20 m de haut, et au maximum 15cm de profond. Les haies naturelles doivent être taillées régulièrement

Le club s'assurera toujours que les chiens ne peuvent pas se blesser sur cet obstacle.

Le chien doit franchir la haie fixe dans les deux directions.

Après le saut aller le maître peut, avant le signal de retour, donner un ordre de placement pour fixer le chien. (un deuxième ordre est pénalisé de 2 points).

Un bon saut aller vaut 4 points, un bon saut retour 6 points.

Après 2 échecs, refus, esquives ou essais manqués l'exercice est arrêté.

Si le chien revient près de son maître sans exécuter le saut retour l'exercice est arrêté.

Le maître ne peut ni frapper la haie ni garder son bras ou sa main au-dessus. Il ne peut qu'indiquer la direction de la haie.

Il y a 2 essais autorisés (le deuxième étant pénalisé de 2 points) aussi bien pour l'aller que pour le retour. Si le ventre du chien glisse sur ou touche la haie, c'est considéré comme un appui.

POINTS A OBTENIR

Saut aller 4 Points --- Saut retour 6 Points = 10 Points

DETERMINATION DES PENALITES

Toucher avec les pattes arrières	1
Toucher avec les pattes avant	1
Echec, refus, esquive	2
Ordre supplémentaire au départ	2
S'appuyer ou glisser sur la haie	2
Remplacement = 1 essai	2
Se retourner = 1 essai	2
Le chien part avant la sonnet et le commandement. (commandement après)	4
Commandement avant sonnet.	4
Le chien saute avant que le maître n'a pris sa positions. (essais)	4
Le chien revient vers son maître avant d'exécuter le saut retour	6
Le maître se déplace avant le saut retour	6
2 échecs, refus ou esquives dans le saut « allé »	6
2 échecs, refus ou esquives dans le saut « retour »	10
Main au-dessus de la haie ou frapper dessus : perte de tous les points restants.	

10. SAUT AU-DESSUS DE LA HAIE AVEC FOSSE (Total : 10 points)

Cet obstacle sera monté de la même façon que la haie fixe, excepté que la hauteur peut être au choix de 1 m - 1,10 m ou 1,20 m.

La partie supérieure est mobile et peut être constituée d'un cadre de 40 ou 50 cm de hauteur, tendu de toile. Il est interdit d'utiliser un métal lourd ou du zinc pour fabriquer la partie tournante. Devant la claie se trouve un fossé de 1,50 m sur 1,50 m, profond de 0,50 m. Il ne peut jamais être remplacé par un panneau, un paillason ou quelque chose de similaire. En cas de force majeure, il peut être plein d'eau mais ne peut jamais être rempli intentionnellement.

Le chien doit franchir le fossé et la claie mobile. Il n'y a pas de saut retour prévu.

Le maître a le choix de la hauteur et a droit à un essai + une 2^e chance d'effectuer le saut. Si le saut est réussi du 1^e coup parfaitement, le chien a droit à un essai supplémentaire à la hauteur voulue, „ Si le chien fait tomber la partie mobile de la claie lors du premier essai, l'essai est considéré comme manqué et le saut peut être recommencé (deux points de pénalité). Si la partie mobile du saut tombe, le saut est considéré comme raté. La claie sera placée de telle façon que lorsque le chien s'appuie sur la partie mobile, celle-ci tombe facilement.

POINTS ATTRIBUES

1,00 m =	6 pts	1,10 m =	8 pts	1,20 m =	10 pts
----------	-------	----------	-------	----------	--------

DETERMINATION DES PENALITES

Elles sont les mêmes que pour le saut de la haie fixe.

11. SAUT AU-DESSUS DU FOSSE (Total : 20 points)

Un fossé de 3 m de long, 1,50 m de large et 0,50m de profondeur servira pour exécuter le saut en longueur. En cas de force majeure, il peut contenir de l'eau, mais ne peut jamais être rempli intentionnellement.

Afin d'éviter d'éventuelles blessures, le côté où se réalise la "réception" après le saut doit être en pente douce.

Un cadre de 1 m de largeur, 0,40 m de hauteur et d'une longueur légèrement supérieure à la largeur du fossé, sera tendu de toile (si de couleur foncée, il doit être prévu avec un bord de couleur blanc ou clair (5cm de large). Il ne peut jamais être constitué de bois, de métal ou de tout autre système qui pourrait blesser les chiens. Ce cadre sera placé derrière le fossé de façon à allonger le saut jusqu'à 3,50 m et 4,00 m. Il doit être réalisé de façon à pouvoir se renverser (se dérober sous les pattes du chien en basculant).

L'exercice consiste à exécuter un premier saut au-dessus du fossé simple de 3 m puis au choix une longueur entre 3,50 ou 4 m avec la pièce de prolongement.

Le fossé doit être sauté en longueur et aucune ligne ne doit être tracée.

Lorsque le chien a réussi le saut de 3 m, puis 3,5 m parfaitement, l'amateur a une chance supplémentaire pour un saut de 4 m. Après 2 échecs, refus ou esquives successifs l'exercice est arrêté; sauter dans le fossé ou sur le cadre de rallonge est considéré comme un échec; sauter sur le bord du fossé est considéré comme un saut réussi.

POINTS ATTRIBUES

3,00 m =	12 pts	3,50 m =	16 pts	4,00 m =	20 pts
----------	--------	----------	--------	----------	--------

DETERMINATION DES PENALITES

Toucher la rallonge avec les pattes avant ou arrière	1
Le chien part sur le coup de sonnette ou avant le commandement	2
Echec, refus, esquivé	2
Ordre supplémentaire au départ = perte d'un essai	2
Pied n'est pas dans l'angle de 90° = perte d'un essai	2
Le maître se retourne en chemin = perte d'un essai	2
Remplacement = perte d'un essai	2
Le chien part avant la sonnet et le commandement. (commandement après)	4
Commandement avant sonnet.	4
Le chien saute avant que le maître n'a pris sa position. (essais)	4
Les points obtenus restent acquis.	

PARTIE III : LES EXERCICES DE MORDANT

1. La garde d'un objet :
 - a. Sans muselière
 - b. Avec muselière
2. L'attaque : Attaque provoquée 2 X
3. L'attaque interrompue
4. La défense du maître
5. La recherche et l'escorte

INTRODUCTION

La préparation n'est permise que dans les compétitions de Cat III (sauf dans les Championnats Nationaux). Elle n'est sanctionnée que dans la rubrique allure générale. En cat. 3 on peut travailler avec les lattes ou des branches sur le chien. Pendant ces exercices les ordres peuvent être donnés soit de la voix, soit par sifflet. L'utilisation de l'un ou l'autre moyen pour le premier exercice oblige le concurrent à continuer de la même façon pour tous les exercices d'attaques. En cas de défaut l'exercice concerné est supprimé. Au cas où un sifflet, attaché à une corde ou une chaîne, est utilisé il ne peut constituer une menace pour le chien. Dans un tel cas le sifflet doit pendre au cou du concurrent, il ne peut jamais l'avoir en main. Toute exception est laissée à l'appréciation des juges. Le club organisant la compétition s'assurera que la personne désignée comme homme d'attaque est capable d'exécuter correctement son travail, soit adroit et puisse s'adapter à toutes les circonstances de la compétition. L'homme d'attaque agitera la partie du corps (bras ou jambe) dans laquelle le chien mord. Le costume d'attaque doit être en bon état. Les couleurs du costume peuvent être multiples mais en aucun cas l'aspect ne peut en être celui d'un clown. Les nuances des couleurs doivent être normales. Il sera réalisé soit en jute naturel soit en synthétique avec cependant des manches ou jambières en jute non teint. L'aspect général ne doit pas être considéré comme ridicule, voir « Règlements des Hommes d'Attaque ».

Les mesures du costume de l'homme d'attaque sont fixées comme suit : Avant-bras : 54 à 58 cm de pourtour - Bas de la jambe 63 à 67 cm de pourtour - Piqué des carrés : 4 X 4 cm.

Les manches (à mettre sur le costume), la longueur minimale est de 45cm, pour les jambières de 60cm.

L'homme d'attaque civil, qui intervient lors de l'exercice "garde d'un objet avec muselière", disposera des protections sous ses vêtements normaux (salopette) pour pouvoir encaisser les coups des chiens sans danger.

Le club organisateur veillera à ce qu'il y ait au moins 2 lattes de réserve (La longueur des lattes sera comprise entre 50 et 60 cm). Elles doivent être en bois de bambou.

Le club s'assurera aussi qu'il existe suffisamment de matériel et au moins 5 objets à garder, devant servir pour les exercices de garde, ainsi qu'un pistolet fonctionnant normalement muni des cartouches nécessaires. Dans les compétitions de Cat. III, seule, l'utilisation de lattes en bambou ou de fines branches est admise pour le travail des chiens.

Dans les compétitions de Cat. II et III, seul le revolver cal 6mm à charge simple est admis. Pour la Cat. I, le calibre 9mm à charge simple est autorisé ou 6 mm doublé.

Dans les compétitions de Cat. III il est permis d'entraîner le chien mais cela doit être sanctionné dans l'exercice + 2pts dans l'allure générale. Ceci n'est pas autorisé pendant les Championnats Nationaux.

Dans les Cat. II & I, il n'est pas permis d'entraîner le chien, si cela se produit quand même les juges doivent prendre des sanctions qui peuvent aller jusqu'à renvoyer le concurrent du terrain.

Il en va de même pour les chiens de Cat. III qui participent aux Championnats Nationaux, Provinciaux et au Grand Prix.

Barrages et obstacles doivent être mobiles du côté intérieur. Il faut toujours éviter les blessures dues aux obstacles.

Obstacles: ceux-ci peuvent avoir une hauteur maximum de 65 cm. La distance entre deux obstacles est 7 m minimum. Ceci n'est pas valable si le chien ne doit **pas** sauter. Les obstacles élevés sur la bordure d'un étang ont été interdits.

Placer des ballots de paille a bien été admis afin de ne pas blesser les chiens.

Un chien en morsure peut être distrait par une personne qui crie, qui lance des objets non contendants, tape avec un objet ou verse de l'eau.

Ces situations sont interdites en Cat. III. En Cat. II, ces situations sont permises pour autant que la personne qui s'occupe des ces actions ne se trouve pas dans un rayon de 3m du chien. En Cat. I, les différentes situations sont bien autorisées si toutefois les aides civils ou hommes d'attaque civils se trouvent au minimum à 3m du chien et qu'on veille bien à leur sécurité. En Cat. III et II, tous les essais doivent avoir lieu à au moins 3m du cercle extérieur.

Si on projette ou répand l'eau sur le chien, ça doit toujours être fait sans trop de force. Lors de l'utilisation de tuyaux à haute pression, il est uniquement autorisé d'utiliser la bruine.

En Cat. III, l'eau sur le chien n'est pas utilisée.

Pression d'air : légère pression peut être utilisée lors d'exercices de mordant mais pas la pression trop forte.

L'utilisation de civière pour porter l'amateur est interdite dans toutes les catégories.

Lorsque l'homme d'attaque lève les lattes afin de montrer qu'il a été mordu à un endroit douloureux ou désagréable, le maître doit directement faire lâcher le chien ou aller le chercher si tel est le besoin.

12. GARDE D'UN OBJET (Total : 50 points)

Généralités

Pour les compétitions de Cat. III et II, il est interdit aux juges d'imposer l'usage d'un ustensile étranger à ceux habituellement utilisés par le club organisateur. Pour les compétitions de Cat. I c'est permis mais sous la responsabilité propre des juges.

Pour la garde d'un objet, 3 cercles concentriques seront tracés pour permettre au juge de déterminer la distance à partir de laquelle le chien mord l'homme d'attaque, ainsi qu'éventuellement la distance à laquelle il se laisse entraîner. Le cercle central a 3 mètres de diamètre, le deuxième 5 mètres et le troisième ou le cercle extérieur, 7 mètres. Au centre commun de ces cercles sera disposé l'objet à garder.

Le sol sur lequel on peut tracer les cercles est en terre. Il est interdit de tracer des cercles sur un sol bétonné (afin d'éviter les blessures) mais on peut éventuellement recouvrir les sol de tapis.

Le maître place l'objet à garder au centre des cercles et son chien à côté. Il faut préciser que les cercles ne servent que comme aide et donc ils doivent être déplacés imaginativement si le chien déplace l'objet. Les cercles utilisés pour la garde des deux objets sont le domaine du chien. On ne peut rien y laisser ni suspendre quelque chose au-dessus du chien.

Seuls le chien et l'objet peuvent s'y trouver. La garde d'objet en cat 3 & 2 ne peut jamais commencer à plus de 3 mètres hors du cercle extérieur. L'entre à reculons et interdit en cat. 3.

L'objet à garder sera un objet naturel et normal, haut de 70 cm maximum. Les animaux empaillés et les peaux d'animaux sont interdits.

L'objet à garder peut être différent pour les exercices "Garde avec muselière" et "Garde sans muselière".

L'objet à garder est désigné par le jury. Des objets instables avec lesquels les chiens peuvent s'étrangler sont interdits, ceci est également valable pour les objets qui pourraient s'accrocher au cou du chien.

Un deuxième objet peut être utilisé pour distraire ou repousser le chien en fonction de la catégorie.

Lorsque le chien se trouve à proximité de l'objet à garder, l'homme d'attaque se rapprochera de façon à ce que l'objet se trouve toujours entre le chien et lui (voir méthode de travail Nationale des Hommes d'attaques).

Si le chien s'éloigne sensiblement de l'objet à garder pour se diriger vers l'homme d'attaque, celui-ci ira droit sur le chien.

Si le chien reste en place l'homme d'attaque franchira les cercles de façon à ce que l'objet reste entre le chien et lui.

Si le chien est couché ou assis sur l'objet, l'homme d'attaque se dirigera vers la tête du chien et ceci dans l'axe du corps.

Une fois arrivé dans le cercle central (donc à moins de 1,50 m de l'objet) il doit aller droit sur l'objet. Il ne peut plus tourner autour du chien dans le petit cercle.

Pendant le premier ou deuxième essai, le deuxième objet (c'est à dire l'objet de défense) ne peut jamais être laissé à moins de 3,50 m de l'objet à garder. L'objet de défense ne peut pas être tenu plus bas que la hauteur du genou s'il est tout à fait fermé (les objets de défense qui touchent le sol doivent avoir des ouvertures suffisantes et ne peuvent être anormalement grands).

L'utilisation de la force ou courir vers l'objet pour s'en emparer est interdit.

Entre chaque tentative un moment d'attente sera observé, sauf si un essai immédiat est imposé par le jury.

Attention! L'homme d'attaque doit s'être écarté de l'objet d'une distance de 3,5 m minimum.

L'endroit où se trouve l'homme d'attaque au moment où il est mordu est déterminant pour l'établissement de la distance de laquelle le chien s'est éloigné de l'objet.

Le chien qui va vers l'homme d'attaque et revient sans avoir mordu est sanctionné pour s'être laissé entraîner.

L'homme d'attaque doit prendre une position de défense dès que le chien veut attaquer.

Si le chien attaque l'homme d'attaque, alors que celui-ci se trouve à plus de 3,50 m de l'objet, on considère qu'il a abandonné l'objet s'il n'est pas revenu à moins de 3,50 m dans les 10 secondes.

Ceci est aussi valable pour le chien qui se laisse entraîner à plus de 3,50 m de l'objet.

Il faut toutefois garder en tête la limite de 10 secondes quand le chien quitte l'objet et est à 3m50. S'il reste en dehors des cercles 10 Sec, la fin de l'exercice est signifiée par un coup de sonnette même si l'homme d'attaque attire le chien justement à l'extérieur des cercles.

Lorsque le chien mord, l'homme d'attaque s'éloignera naturellement de l'objet en reculant. Il ne peut donc pas se retourner dans l'intention d'emmener le chien.

L'homme d'attaque sortira des cercles (avec ou sans chien) par l'endroit où il est rentré.

Le chien qui par cas de force majeure se voit coincé dans l'objet ou que l'objet reste coincé sur son cou, doit être remplacé. C'est uniquement les juges qui peuvent décider de ce remplacement. Si le chien arrête de mordre pendant 10s, l'essai suivant peut commencer si le chien a choisi un endroit dans un rayon de 3m50 de l'objet déplacé. Si cet objet pend toujours au cou du chien déboussolé, la fin de l'exercice sera sonnée au bout de 10s.

Trois essais sont exécutés sans muselière et deux avec muselière. Chaque essai exécuté sans faute rapporte 10 points. Les essais simulés sont interdits.

Le maître place l'objet à garder au centre des cercles et son chien à côté. Si le chien se trouve avec max. deux pattes hors du petit cercle sera puni de deux points dans l'allure.

Le maître doit lui aussi demeurer dans le cercle central, sinon il perd tous les points. Le chien ne peut pas être placé sur l'objet. Tous les ordres sont permis.

Dès que l'objet est placé le maître doit se retourner et se diriger naturellement vers la cachette indiquée par le jury ou le DR. Lorsque la garde avec l'homme d'attaque suit immédiatement celle avec le civil et que le concurrent oublie d'enlever la muselière, il ne peut plus replacer son chien.

Le maître ne peut pas se retourner pour éventuellement replacer son chien près de l'objet.

Le but de cet exercice est de laisser le chien prouver qu'il comprend sa mission, c'est à dire qu'il va garder l'objet qui lui a été confié pendant l'absence de son maître et se montrer actif pour le défendre.

Pendant cet exercice aucune arme à feu ne peut être utilisée. Si pendant la garde de l'objet, un cas de force majeure provoque une réaction chez le chien, il ne sera pas tenu compte de la distance de l'attaque; il ne doit donc pas être sanctionné pour avoir attaqué trop tôt; il peut l'être pour avoir moins bien mordu ou frappé et éventuellement pour s'être laissé entraîner.

Menace du chien pour la garde : si la mission est de verser ou de jeter de l'eau, cet avantage n'est pas reconnu.

L'homme d'attaque ou le civil peuvent prendre l'objet à garder avec la main ou le pied uniquement. Les canes ou objet comparables sont interdits pour prendre l'objet.

Le chien qui va vers l'homme d'attaque et revient sans avoir mordu est sanctionné pour s'être laissé entraîner. Cette façon de se laisser entraîner ne peut-être pénalisée qu'une fois par essai, il faut pourtant être attentif au fait que si le chien se laisse entraîner plusieurs fois sur un essai il doit être pénalisé pour la plus grande distance parcourue.

Un chien qui tourne continuellement entre 1,50 m à 2,50 m de son objet sera pénalisé dans l'allure générale.

N.B. : Si le chien est placé dans le cercle et que le maître est hors de vue, mais que personne n'est en mouvement (c'est à dire l'homme d'attaque ou le civil), donc l'exercice n'est pas encore commencé, et que le chien se dirige vers le civil ou l'homme d'attaque (même pour mordre ou frapper) ceci ne peut être sanctionné que dans l'allure générale. On ne peut donc considérer cela comme se laisser entraîner ou comme attaquer trop tôt.

Il faut toutefois garder en tête la limite de 10 secondes si "le chien quitte l'objet plus de 10 secondes".

Si le Chien se trouve en dehors du cercle avec les 4 pattes, le civil ou l'apache doit arrêter toute activité.

En cas de "travail double", le faux civil (éventuellement l'apache) continue simplement son travail (seulement en Cat I). L'essai continue lorsque le chien s'approche à nouveau de son objet, cela veut dire au moins une patte dans les cercles.

Doublé travail garde-objet civile est admis, uniquement dans les concours catégorie 1. L'homme d'attaque et/ou le faux civile ne peut venir qu'à 1 mètre, hors des cercles, 4.50 mètre du objet a garder. Le civile utilisera son effort a 3 mètres minimum hors des cercles, 6.50 mètres du objet a garder.

Dés que le civile utilise son effort toute distraction est suspendu. Le faux personne continue à se trouver immobile jusqu'à l'exercice a été terminé.

Si le chien reste à l'extérieur pendant 10s, la cloche sonnera. L'homme d'attaque ou le HA civil ne peut pas reculer dans un grand cercle lors de l'entrée.

Lorsque l'apache ou le civil sont entrés dans le cercle de 1m50, ils ne peuvent plus reculer dans le cercle de 2m50.

GARDE DE L'OBJET SANS MUSELIERE (Total : 30 points)

Elle se déroule avec la collaboration d'un homme d'attaque. Il y a 3 essais de 10 points chacun.

En Cat. III :

L'apache ne peut se servir d'objets faisant obstruction aux chiens. Il peut cependant se servir d'un objet d'intimidation, lequel doit être présenté soit au dessus, soit sur le côté du chien. Ce n'est que pour la troisième prise qu'il peut se servir d'un cercle (pneu ou autre) avec une ouverture de 60 cm de diamètre, non obstrué par des branches ou des rubans. Le devant du costume de l'apache doit être entièrement libre. Il ne peut pas repousser le chien.

Il ne peut être exécuté des simulations ou des tentatives, l'apache doit aller droit vers l'objet et à allure normale.

En Cat III et Cat II :

Il ne peut y avoir que des tentatives franches, l'apache doit entrer comme prévu par le règlement.

En Cat II :

Lors de la troisième prise, l'objet de défense peut être légèrement obstrué par des rubans, des branches, etc.,... L'apache ne peut s'en servir pour faire obstruction aux chiens sauf avis contraire des juges.

Pendant les concours, il est interdit à l'apache d'essayer de voler sournoisement l'objet. Cette interdiction est d'application pour toutes les prises, dans les trois catégories.

Objets de défense

La profondeur d'un objet de défense ne peut pas excéder la longueur du bras de l'homme d'attaque de service. On insiste catégoriquement pour que des objets blessants ne soient pas utilisés comme objet de défense.

Un objet constitué d'un cadre carré avec des objets mobiles tels que rubans, chambres à air, branches, ... ne peut avoir une largeur supérieure à 1,20 m et une hauteur supérieure à 1,5 m.

Des objets fixes tels que cadres recouverts de textiles, de planches, ..., doivent être pourvus d'un trou d'un diamètre d'au moins 60 cm de manière à permettre la morsure au bras ou à la jambe.

Il n'est pas interdit de manipuler l'objet avec les deux mains de manière à ce que le chien doive mordre la jambe ou l'intérieur du bras ou donner un coup sur le ventre.

Le juge ne pourra imposer de tels objets qu'après concertation avec son personnel.

A l'exception de l'apache ou du civil, personne ne peut manipuler d'objet à moins de 3,5 m de l'objet à garder, jeter de l'eau ou tirer des objets à travers les cercles.

GARDE DE L'OBJET AVEC MUSELIERE (Total : 20 points)

Cet exercice se déroule avec un homme d'attaque en civil, habillé et protégé de façon réglementaire (la protection doit se trouver sous la salopette).

A. Le concurrent doit museler son chien en dehors des cercles, avant de prendre possession de l'objet. Museler à l'intérieur des cercles est punissable dans l'attitude générale (2 pts).

B. Si la muselière est mal mise et que le chien se trouve dans les cercles avec l'objet il n'est pas permis de la replacer.

C. Si le chien enlève la muselière lui-même, il est permis de la replacer. Lorsque la garde de l'homme d'attaque suit directement la garde de l'homme civil et que l'amateur oublie d'enlever la muselière, un remplacement n'est plus permis.

D. L'objet à garder peut être enlevé aussi bien par l'homme d'attaque que par l'homme civil avec les mains ou les pieds. Des canes et autres objets qui peuvent servir pour allonger artificiellement la longueur du bras est exclue pour l'enlèvement de l'objet à garder.

E. Il est permis de laisser «boxer» les chiens sur le ventre en tenant compte de la sécurité du civil et la possibilité de se défendre derrière l'objet. (Par Ex : un gros pneu ou autre chose).

Il y a 2 essais de 10 points.

En Cat III :

L'homme d'attaque civil doit aller droit vers l'objet sans essayer de tromper le chien (marcher très lentement ou faire apparaître une seconde personne est interdit).

En Cat III et Cat II :

Il n'existe pas de « double attaque » dans les attaques civiles. Il ne peut y avoir que des tentatives franches, le civil doit entrer comme prévu par le règlement.

L'homme d'attaque civil ne peut se servir d'objets faisant obstruction aux chiens. Il peut cependant se servir d'un objet d'intimidation, lequel objet doit être présenté soit au dessus, soit sur le côté du chien. Ce n'est que pour la deuxième prise qu'il peut se servir d'un cercle (pneu ou autre) avec une ouverture de 60 cm de diamètre, non obstrué par des branches ou des rubans pour le cat.3 et légèrement obstrué en cat.2. En Cat.

III, on peut également utiliser un objet afin de faire boxer à travers que lors du 2^e essai mais jamais pour repousser le chien. En Cat. II, l'objet de défense peut être utilisé lors du dernier essai sauf avis contraire des juges.

En Cat I :

On peut se défendre lors de chaque essai.

A l'exception de l'apache et du civil, personne ne peut faire usage d'un objet à moins de 3,5 m de l'objet à garder (jeter de l'eau ou tirer un objet à travers les cercles).

N.B. : Lorsqu'une deuxième personne, que ce soit un homme d'attaque ou un civil, participe à l'exercice pour tromper le chien et qu'il attaque un des deux, ce sera sanctionné sur base de se laisser entraîner et dès que le chien sera retourné à l'objet l'essai continuera avec le vrai civil.

DETERMINATION DES PENALITES

Attaquer à : 1.50 m	2
2.50 m	5
3.50 m	8
Se laisser entraîner : 2.50 m	2
3.50 m	5
4.50 m	8
Peut un peu plus fort	1
Peut plus fort	2
Peut beaucoup plus fort	3
Défense de l'objet très faible	4
Défense de l'objet beaucoup trop faible	6
Doute	1-3
Si le chien attend trop longtemps dans le cercle central	1
Si le chien attend trop longtemps jusqu'à 1,50 m	2
Si le chien attend trop longtemps jusqu'à 2,50 m. Dans ce cas on ne peut certainement pas sanctionner pour la distance d'attaque.	3
Abîmer partiellement l'objet	5
Destruction totale de l'objet: Les points obtenus avant la destruction restent acquis.	

Perte de tous les points.

Si le maître donne un ordre (bruit ou geste) ou se retourne en chemin vers sa cachette.

Si, lors de la mise en place de l'objet, le chien et le maître ne sont pas complètement dans le cercle central.

Perte des points restants.

Si le chien abandonne l'objet, c'est à dire qu'il n'est pas revenu à moins de 3,50 m de celui-ci dans les 10 secondes.

- NB** :
1. Le chien qui abandonne l'objet dans le cercle central (par ex.) et reste immobile dans le périmètre du deuxième ou du troisième cercle, sera sanctionné pour s'être laissé entraîner à la distance équivalente de celle qui le sépare de l'objet. Il sera pénalisé depuis l'objet jusqu'à la morsure pour avoir attaqué trop tôt.
 2. Si l'objet est pris lors du deuxième essai (avec le civil) ou lors du deuxième ou troisième essai (avec l'homme d'attaque) les points obtenus auparavant restent acquis.
 3. Les sanctions ne peuvent pas être reportées d'un essai à l'autre.
 4. Le chien qui garde son objet a droit à minimum 5 points même si les sanctions dépassent 15 points (avec le civil) ou 25 points (avec l'homme d'attaque).
 5. Lorsque le maître, après un essai, se dirige vers son chien d'une manière brutale en courant et en fait un entraînement, la garde suivante peut ne pas être exécutée; sauf pour les compétitions de Cat III.
 6. Quand un chien mord dans les cercles, l'homme d'attaque essayera de quitter ces cercles en ligne droite et toujours en reculant. Quand ceci est empêché par le chien, l'exercice est considéré comme fini après 20 sec. Les points obtenus sont maintenus. Mais les points à encore obtenir seront perdus en tenant compte de l'exercice en cours.

LES ATTAQUES (Total : 70 points)

A. ATTAQUE PROVOQUEE (35 points (2 fois))

A chaque attaque (y compris l'arrêtée), le chien sera défié jusque a une distance de +/-5m de l'homme d'attaque afin que le chien puisse voir sans problème de quel côté se trouve l'homme d'attaque. Deux attaques provoquées sont exécutées.

Le chien et le concurrent se trouvent dans un carré de 2 mètres.

L'homme d'attaque doit se conformer aux instructions imposées par les juges concernant les attaques (fuyante, lancé, repoussée...)

Dans le but d'éviter des blessures, les attaques couchées ou immobiles sont défendues ainsi que celles où l'apache court à la rencontre du chien.

Chaque attaque doit être provoquée par l'homme d'attaque. Il est interdit de barrer le chemin de l'homme d'attaque de côté ou par l'arrière.

La première attaque sera toujours provoquée. Le jury décide alors librement si la deuxième ou troisième attaque sera interrompue, mais l'ordre des attaques doit être le même pour tous les concurrents.

L'homme d'attaque doit se conformer aux instructions imposées par les juges et se comporter de la même façon pour tous les concurrents. Il ne peut pas tenir compte du fait que l'attaque soit provoquée ou interrompue.

Le membre mordu doit rester en mouvement tant que le chien mord. Il ne tiendra pas compte du fait qu'il s'agit d'une attaque provoquée ou arrêtée. Les trois attaques peuvent être différentes. Pendant la 2^e et 3^e attaque, l'homme d'attaque ne peut pas donner de la voix après le départ du chien, sauf en Cat. I (cependant pas en arrêtée).

Si une deuxième personne est impliquée dans l'attaque, celle-ci doit s'acquitter de sa tâche en restant au moins à trois mètres du chien et de l'apache. Si sa tâche est de lancer un objet sur ou vers le chien pour le distraire, il le fera en ayant soin de ne pas blesser celui-ci.

En cas d'utilisation d'un obstacle, il doit avoir minimum 4 mètres de large, être de forme rectiligne et être d'une hauteur raisonnable. Il ne peut présenter de saillie dangereuse. (pas pointu).

Lorsqu'on utilise une piscine (artificielle) il ne peut y avoir de pointes sur les bords.

Tout objet que l'homme d'attaque peut éventuellement utiliser est considéré comme objet de défense et non comme obstacle.

L'homme d'attaque doit être placé contre l'obstacle ou à une distance suffisante afin de permettre au chien mordant dans le bras de l'attraper d'un saut ou éventuellement de pouvoir atteindre le sol entre lui et l'obstacle.

Si l'homme d'attaque travaille derrière un obstacle il doit laisser entre cet obstacle et lui un espace praticable pour le passage du chien.

En Cat I et Cat II :

Au cours d'une attaque fuyante (de dos), l'apache surveillera l'arrivée du chien par dessus son épaule. Il tiendra les bras légèrement écartés du corps afin de faciliter l'entrée du chien par derrière.

En Cat III :

Les attaques se feront toujours en fuyant, soit à gauche, soit à droite, sans cacher les bras.

Le juge se limitera à l'usage de lattes ou de bâtons pour frapper le chien

Le chien sera toujours placé avec la tête en direction de l'homme d'attaque. Sur ordre de son maître le chien attaquera l'homme d'attaque.

Le chien ne peut partir que sur ordre de son maître et après le signal du jury.

Lors du départ, un chien qui par sa fougue passe 1 à 3 pattes hors du cadre, il sera pénalisé de 2 dans les 5 points de son départ.

L'homme d'attaque, dans un costume réglementaire, sera muni de lattes en bois ou de branches pour se défendre du chien. En cat. 2 & 1 des autres objet non dangereux sont permit. Il ne peut frapper le chien que sur le dos, jamais sur les flancs, la tête ou les pattes. Il doit travailler de la même façon pour chaque concurrent.

Les ordres de départ doivent être identiques pour les trois attaques (provoquée et interrompue). Les ordres de retour ne peuvent pas différer non plus.

Les ordres trop longs seront considérés comme des ordres doubles et sanctionnés comme tels.

Si le chien ne part pas au premier ordre le maître ne peut donner qu'un seul ordre supplémentaire de départ.

Si le chien fait un tour complet, sans franchir la ligne de départ, il n'est pas sanctionné. Le chien est considéré comme « parti » dès que ses quatre pattes ont franchi la ligne de départ.

Faire un tour, passé la ligne de départ est sanctionné de 1 à 5 points dans le départ. Le chien qui fait plus de 2 tours, passé la ligne de départ est éliminé.

Si le chien part avant le signal, l'ordre d'attaquer doit être donné avant qu'il n'ait franchi 5 mètres, donc directement après son départ. La pénalité sera la perte des 5 points de départ.

Si la suite de l'exercice ne se fait pas directement ou pas assez puissamment la pénalité porte sur les 5 points de départ. Ceci est également d'applications si le chien par lentement et acceler les dernière metres. Un commandement trop long lors du départ d'attaque est puni de 5 points dans l'exercice même.

N.B. : le ralentissement jusque l'arrêt est sanctionné par la perte des tous les points. Ainsi que l'arrêt complet derrière l'homme d'attaque.

Si le maître court avec son chien ou l'encourage dans la première attaque, deuxième et troisième attaques ne peuvent plus être exécutées sauf en Cat. III, en dehors du Championnat National.

Le chien qui lâche et remords sera pénalisé suivant l'appréciation du jury. Dans tous les cas il doit montrer qu'il n'a pas peur des lattes ou des branches.

On ne peut repousser le chien qui a lâché lors des cris de l'apache.

Les attaques ont la même durée pour tous les concurrents, à savoir, compter jusque 5 (en comptant 21, 22, 23...). Le temps est compté dès que le chien est à côté ou à l' hauteur de l'homme d'attaque.

Le chien doit arrêter de mordre et revenir au premier ordre de son maître.

Chaque morsure supplémentaire est sanctionnée. Après 5 morsures supplémentaires le retour est perdu. Lorsque le chien ne lâche pas après une brève correction, on punira sévèrement pour l'attitude générale. Si le chien est très menaçant, l'amateur est déclassé.

L'homme d'attaque ne peut arrêter son travail que lorsque le chien arrête de mordre et non pas à l'ordre du maître ni au signal du jury. Il doit alors rester immobile jusqu'à ce que le chien ait rejoint son maître.

Si l'homme d'attaque tombe, le maître peut rappeler son chien immédiatement. La morsure est jugée en fonction de celle donnée ou de celle d'une autre attaque.

Lors du retour du chien le maître doit rester immobile jusqu'à ce qu'il soit à sa proximité immédiate, c'est à dire qu'il doit pouvoir toucher son chien sans se déplacer.

Le temps accordé pour le retour est de 30 secondes.

Le chien qui après avoir lâché prise, qui en revenant vers son maître boit en chemin (par exemple à la piscine, ...) ne peut être sanctionné pour la valeur de l'attaque (retour). On punira dans l'allure générale (1 à 2 pts).

Lorsque l'attaque sur un podium est ratée, le chien à 5 secondes pour recommencer (3 pts de pénalité au départ), l'homme d'attaque continuera à provoquer.

Si le chien reste derrière l'homme d'attaque, ce dernier arrêtera de provoquer le chien.

L'estrade (fortification) sur un match :

Dimensions : hauteur 1,5m. Superficie : 3,5m. x 4m. ou 4m.x 4m. Ceux-ci doivent être entouré entièrement par une palissade dense.

Le passage doit être égal au côté de l'estrade (3,5m.x 4m.) et peut être également muni de parois denses. En outre, le passage doit être muni de balustrades aux deux côtés et pourvu de lattes transversales afin d'aider dans la montée.

Hauteur de la descente: longueur 3,75m. ou 22 degrés.

Tous exercices peuvent avoir lieu sur l'estrade à l'exception :

- Le départ lors du rapport d'objet jeté, et identification et rapport d'un objet (voir la section I exercices d'obéissance dans la rubrique "Particularités")
- Les cubes ne peuvent pas être placés sur l'estrade (voir ex. Identification et rapport d'un objet).
- La recherche ne peut pas avoir lieu sur l'estrade.

Attaque à l'arrière d'un étang : l'homme d'attaque doit se trouver au min. à 2m derrière l'étang afin de donner des chances égales aux mordeurs de bras et de jambes (costume mouillé).

Lors de l'usage de barrages, tenir compte des chiens de bras et des chiens de jambe (pas d'objet en forme de V etc...).

PS.

- Le chien à un bon départ mais ne mord qu'un instant, les points de départ reste. Les points des départs peut dépasser les points des morsures.
- Une marque ou un point est déposé au point final de chaque attaque (aussi le arrêtée)

Les points attribués à l'attaque provoquée sont répartis comme suit :

- Départ : 5 points
- Très bonne attaque : 25 points
- Retour : 5 points

DETERMINATION DES PENALITES

Points

Par morsure supplémentaire	1
Passer 1 à 3 pattes dehors du carré	2
Ordre trop long lors du rappel	2
Ordre supplémentaire pour le retour	2
Eviter l'obstacle	2
Ne pas revenir directement	1 à 5
Ne pas attaquer puissamment ou pas directement	1 à 5
Moins de trois tours sur la ligne de départ	1 à 5
Départ anticipé (4 pattes devant la ligne), maître ordonne dans les 5m	5
Départ anticipé (4 pattes devant la ligne), chien revient avant les 5m	5
Ordre supplémentaire au départ, avant que la ligne soit franchi	5
Le maître ne se trouve pas derrière le chien	5
Le maître a son chien entre les jambes	5
Le chien n'est pas placé en direction de l'homme d'attaque	5
Chien passe la ligne et attend le départ	5
Ordre trop long lors du départ	5
Ordre supplémentaire en chemin	35
Le chien part et son maître ne lui donne pas d'ordre ou, après qu'il ait franchi les 5 mètres	35
Si le maître ordonne au chien de rester malgré le signal du juge et de l'HA	35
Maître envoie le chien avant la cloche dans le but d'éviter des difficultés	35
Tourner 3 x ou plus au dessus de la ligne de départ	35
Si le chien freine il est pénalisé de 5pts dans la partie départ sauf s'il démarre avant la cloche dans quel cas il y a pénalité dans l'allure générale.	
Chercher l'endroit de morsure est pénalisé dans la partie morsure.	

Lâchez trot tôt dans les attaques. (Voir attachement p. 52)

Une morsure est calcule sur un Total de 25p. donc 5 x 5 p. plus départ et lâcher.

Le mérite 20 p. et ne mort que 3 comptes;

20 points : 5 = 4 p. X 3 = 12 points dont 2 point sont retirer en supplément. Donk ce chien merite 10 p. pour la morsure. Le retour est aussi perdu.

Conclutions; ces chien obtient 5 p. départ, 10 morsure et 0p. retour = 15p.

ATTAQUE INTERROMPUE (Total : 30 points)

La deuxième ou troisième attaque sera interrompue, jamais la première.

Dans cet exercice l'utilisation d'arme à feu est interdite à l'homme d'attaque; il ne peut pas non plus crier quand le chien est parti. Le chien qui ne mord pas dans les attaques lancées ne peut pas obtenir de points dans l'attaque arrêtée. Sur ordre de son maître le chien poursuivra l'homme d'attaque énergiquement et sur son ordre il interrompra la poursuite immédiatement. Si le chien fait un tour sans franchir la ligne de départ il ne sera pas pénalisé. Le chien qui fait moins de trois tours, passé la ligne de départ, sera pénalisé de 1 à 5 points dans la partie départ; s'il fait plus de trois tours il est éliminé. Un chien qui fait plus de deux tours passé la ligne de départ perd son attaque.

Comme dans l'attaque provoquée un seul ordre supplémentaire est permis à proximité immédiate du départ. Lors de l'attaque interrompue, un seul tour exécuté passé la ligne d'interruption ne peut pas poursuivre pendant le commandement du maître est sanctionné par la perte de tous les points.

Après le passage de la ligne (arrêtée) l'homme d'attaque peut faire seulement un pas en arrière (un chien rapide à également droit aux mètres déterminés)

Pour l'arrêt deux lignes parallèles pourront être tracées afin de constater l'anticipation du chien avant le commandement en déviant de la bonne trajectoire

Mordre ou prendre la gueule ouverte entraîne la perte de tous les points. Toucher avec le museau n'est pas sanctionné.

La ligne d'interruption sera placée à 5, 6, 7 ou 8 mètres du point final de l'attaque arrêtée suivant la longueur du terrain. Sur des grands terrains la ligne sera toujours à 8 mètres (grande distance entre le départ et l'endroit où se trouve l'homme d'attaque). L'ordre de rappel peut être plus court. Un ordre prolongé est considéré comme double et entraîne la perte de tous les points. Une fois l'ordre de retour donné le maître doit rester immobile jusqu'à ce que le chien soit à proximité immédiat, c'est à dire qu'il puisse le toucher sans se déplacer. Le temps pour le retour est fixé à 30s. Si le chien ne se trouve pas à portée de mains en dedans les 30 sec. cela fait la perte de cinq points, mais si le maître rappelle son chien ou fait un mouvement (dans l'intention d'attirer le chien) avant le coup de sonnette (30sec.) signifie la perte de tous les points pour l'arrêtée

Les points obtenus sont indépendants des deux attaques, mais il est nécessaire d'obtenir min. 10 points sur les mordants des deux attaques. L'amateur qui est placé derrière un obstacle peut s'abaisser pour observer le travail de son chien mais devra garder cette position jusqu'au retour de celui-ci (à portée de main).

Les points attribués pour l'attaque interrompue sont répartis comme suit :

Départ : 5 points

Attaque interrompue : 20 points

Retour : 5 points

DETERMINATION DES PENALITES

Par mètre entre l'homme d'attaque et le point où le chien est rappelé	1
Ralentir pendant la poursuite	1 à 4
Ordre supplémentaire au départ	5
Partir avant l'ordre ou au signal (suivi d'un ordre dans les 5 mètres)	5
Ordre trop long lors du départ	5
Moins de 3 tours passé la ligne de départ	1 à 5
Non direct ou peut plus vite en retour	1 à 5
Le chien n'est pas à proximité immédiat du maître dans les 30 secondes	5
Ordre supplémentaire lorsque le chien est à plus de 5 mètres	30

Départ avant l'ordre ou avant le signal et le maître oublie de donner l'ordre	30
Plus d'un ordre supplémentaire au départ	30
Plus de 2 tours passé la ligne de départ	30
Ralentir fortement, ne pas poursuivre	30
Mordre ou prendre la gueule ouverte	30
Tourner passé la ligne d'interruption	30
Le maître se déplace pendant le retour du chien	30
Ordre prolongé de retour	30
Maître envoie le chien trop tôt afin d'éviter des difficultés	30
Si le maître ordonne au chien de rester malgré le signal du juge et de l'HA	30
Le maître commande pendant le retour ou attire le chien par geste	30
Le chien doit au moins avoir mordu pour une moyenne de 10pts dans les attaques lancés afin de gagner des points dans l'attaque arrêtée.	

DEFENSE DU MAITRE (Total : 40 points)

Répartition des points :

Départ	:	5 points
Avertissement	:	5 points
Défense	:	25 points
Retour	:	5 points

La défense du maître doit être logique et compréhensible. Après chaque arrêt, nouveau départ sur commandement du juge.

La défense du maître commence dès que l'homme d'attaque est en mouvement, si l'exercice est imposé comme cela.

Le maître doit attendre le signal du jury avant de partir.

Un seul ordre de départ est permis. Départ sans ordre = 40 points de pénalité.

Le maître suivra un chemin imposé.

S'il quitte ce chemin, il sera sanctionné à l'appréciation du jury.

Pendant le trajet, le maître doit avoir une attitude normale.

Placer un ou les deux poings sur la poitrine constitue une attitude anormale. Les bras de l'amateur doivent balancer de manière naturelle, le long du corps. Lors de chaque arrêt dans la défense, les mains doivent être pendantes, bien qu'il soit permis de les placer à la taille.

Chaque forme de menace par poing fermé ou par main levée est directement sanctionnée par 40 points de pénalité.

Pendant cet exercice, il est interdit au concurrent de pousser quelque chose devant lui (brouette, vélo, poussette d'enfant, etc.) ou de transporter quoi que ce soit (sacs, ballots de paille, boîtes, valises, etc.). L'amateur ne peut porter aucun objet (sac, botte de paille, boîtes).

Si le concurrent se trompe de chemin, l'homme d'attaque est obligé de suivre le chemin qui lui a été imposé.

Durant la promenade, le maître sera prévenu par son chien (soit en aboyant, soit en venant devant lui) qu'il est suivi par un homme d'attaque.

Le chien doit rester près de son maître, s'il s'éloigne d'à peu près 5 mètres de son maître pour se diriger vers l'homme d'attaque, celui-ci peut changer de direction ou s'arrêter sur place, pour

montrer que le chien ne suit pas son maître. L'exercice est arrêté à ce moment et tous les points sont perdus.

L'avertissement est valable si le chien le donne avant que l'homme d'attaque ne soit en mouvement, pour autant qu'il continue à avertir quand l'homme d'attaque le suit.

Après avoir suivi le maître pendant au moins 10 mètres, l'homme d'attaque lui serrera la main en un endroit désigné. Il doit lui serrer la main normalement, pas de façon provocante. Cette rencontre doit avoir lieu sans essayer d'emmener le chien de façon irrégulière.

Lorsque le concurrent est arrivé à l'endroit désigné, l'homme d'attaque doit lui serrer la main ou l'empoigner quelle que soit la distance à laquelle le chien se trouve.

Le chien doit se montrer vigilant sans mordre.

Lorsque le concurrent ne se trouve pas à l'endroit désigné pour la poignée de main et de cette façon, selon l'avis des juges, évite une situation dangereuse, l'exercice est annulé.

L'amateur qui suivant n'importe quelles circonstances ne se place pas à l'endroit du bonjour est pénalisé de 40 points.

L'amateur qui s'arrête à l'endroit du bonjour et qui ne serre pas la main (pour n'importe quelles raisons) est pénalisé de 20 points.

Après le bonjour, le maître est attaqué au corps à corps par l'apache qui est armé de lattes ou d'un bâton. Le mouvement de corps à corps doit être évident. Il ne peut y avoir aucun doute quant à l'agression corporelle subie par le maître. Approche lors de la défense, le corps doit être complet dans le mouvement, non seulement les bras

L'attaque se passe au lieu indiqué et de façon réglementaire.

Des fausses attaques doivent se faire au moins à 1 mètre de l'amateur, c'est-à-dire, l'attaque d'une deuxième personne, donner des coups de pieds dans des bidons, serrer un arbre, ...

Le corps de l'homme d'attaque (bras jambes et objets en main) devra toujours se trouver à un mètre de l'amateur. De tout temps on pourra jeter un objet sur le chien de hors du mètre.

L'homme d'attaque ne pourra jamais se trouver dans le mètre sauf pour la poignée de main et le contact.

L'homme d'attaque devra embarquer (partir avec) le chien à tout moment. Même sur la place de la poignée de main et la place du contact pour autant que le chien se trouve hors du mètre.

- Lors de la poignée de main et du contact l'homme d'attaque se trouve dans le mètre et doit continuer son travail

Utilisation de chaise ou banc

Le parcours devra toujours donner l'occasion à l'amateur d'avoir +/- 2 mètre pour aller vers la chaise et celui perpendiculaire au dossier de la chaise et de s'asseoir en pivotant à gauche ou à droite au choix

Quand le parcours demande de s'asseoir sur chaises en venant de derrière la chaise l'amateur pourra choisir la gauche ou la droite mais devra s'asseoir directement sans pivoter sur lui-même

Le chien viendra en aide à son maître spontanément et sans ordre en attaquant l'agresseur.

Pendant cette partie de l'exercice on n'essaiera pas de faire douter le chien en ajoutant un autre exercice.

Il ne peut en aucun cas y avoir des doutes quant à la sécurité de l'amateur, le HA doit y veiller lui-même et s'assurer que l'amateur ne peut pas être blessé lors de cet exercice.

Si l'homme d'attaque n'exécute pas bien son agression, l'exercice peut être recommencé à condition de décompter les pénalités encourues auparavant.

Le maître qui donne un ordre d'attaque ou de retour à son chien avant d'être en contact avec l'homme d'attaque perd tous les points. Ceci est valable pour toute la durée de l'exercice.

Immédiatement après l'attaque le maître peut se débarrasser de l'homme d'attaque. Il peut alors librement encourager son chien mais après s'être reculé et avoir vu que son chien était en contact avec l'agresseur.

Le maître s'éloignera de son chien et de l'homme d'attaque d'à peu près 5 mètres, ceci pour justifier le retour après le signal. Le chien doit continuer à mordre l'homme d'attaque, qu'il soit encouragé ou non, mais doit revenir chez son maître au premier ordre.

Si le maître touche (caresse) son chien volontairement il est pénalisé de 40 points.

Si le maître ne s'éloigne pas immédiatement de son chien il sera pénalisé de 5 points (retour et allure générale).

Le chien doit continuer à mordre, avec ou sans encouragements, mais devra cesser et retourner lors du 1^e ordre du maître. Lorsque le chien, sur ordre de son maître, arrête de mordre, l'homme d'attaque restera immobile.

Lors du retour du chien, le maître restera lui aussi tout à fait immobile jusqu'à ce que le chien soit à proximité immédiate (une longueur de bras). Ce retour doit se faire dans le délai nécessaire pour compter jusqu'à 5. Le retour dure le temps de compter 5 (21, 22, 23...). Après les morsures supplémentaires (à compter aussi 21, 22, 23...).

Si le chien est en contact et qu'il lâche et remords, le maître ne sera pas pénalisé s'il l'encourage. La valeur de la morsure sera prise en considération jusqu'à la fin de l'exercice.

Au cas où le chien lâche l'homme d'attaque et que celui-ci peut compter 2 à 3 avant que le chien, encouragé par son maître, n'attaque à nouveau, les points de morsure et de retour comptent quand même.

De la même façon, quels que soient les points attribués pour la morsure, les points pour le départ, l'avertissement et le retour restent acquis si ces exercices ont été bien exécutés.

Si les points de pénalité sont plus importants que la valeur de la morsure, quand le chien attaque trop tôt, il ne recevra pas de points pour la morsure.

N.B. :

A. Un chien qui attaque prématurément (par ex : lorsqu'il croise quelqu'un, le bonjour, ou autres points critiques) il ne peut obtenir les 5 points du départ. Ces points sont répartis sur tout l'exercice.

B. Il est possible que le juge exige que l'amateur se place à un certain endroit (endroit du bonjour, de l'attaque ou autres). Si l'amateur ne se place pas à l'endroit désigné, on retire chaque fois 2 points de la morsure. L'apache donnera la main comme il l'apprécie sans vouloir fausser le déroulement de l'exercice. Si l'amateur se trouve à l'endroit du bonjour, mais se trouve dans la mauvaise direction, l'apache lui présentera la main par derrière pendant un laps de temps normal (+/- 3 Sec). L'amateur est sanctionné de 2 points pour la morsure et doit se retourner pour donner la main. Si il ne le fait pas, il sera pénalisé de 20 points. Un amateur qui ne se rend pas à l'endroit prévu pour la poignée de main sera pénalisé de 40pts.

C. Si l'amateur, pendant l'exercice, tourne légèrement la tête en arrière (afin de regarder si le chien suit...), les juges peuvent ne pas en tenir compte si cela n'avantage ni l'amateur, ni le chien ou, si cela ne fausse pas le déroulement de l'exercice. Dans le cas contraire, ce mouvement de la tête sera sanctionné par la perte de 40pts.

D. Les juges ne peuvent pas autoriser à l'apache d'exécuter une attaque par l'arrière pendant la promenade. Cette interdiction a pour but de limiter les risques de blessures, tant pour l'apache que pour l'amateur (ou même le juge).

E. Dans tous les concours et toutes les catégories, la poignée de main doit être exécutée lorsque l'amateur est à l'arrêt.

F. Attaque anticipée ou tardive : On punira de 1 à 5 points en fonction du délai de réaction du chien. Si dans les deux secondes qui suivent la prise de contact le chien n'a pas réagi, perte de 40 points. Lorsque le chien est en morsure, on comptera jusqu'à 5 (21-21 etc) afin de s'assurer de sa morsure.

DETERMINATION DES PENALITES :

Par morsure supplémentaire	1
Ordre supplémentaire ou déplacement lors du rappel	2
Le chien lâche au signal du jury et reprend	2
Le maître n'est pas face à la direction indiquée, pénalisé dans la morsure, si cela ne fausse pas l'exercice.	2
Le chien est trop loin du maître	1 à 5
Attaquer avant le contact (anticipé)	1 à 5
Attaquer après le contact (tardif)	1 à 5
Le chien ne revient pas tout de suite	1 à 5
Le maître suivre pas le chemin désigné (sans fausser l'exercice)	1 à 5
Partir avant le signal et l'ordre	5
Ne pas avertir	5
Mordre (1 fois) immédiatement après avoir averti	5
Le maître est trop près de l'homme d'attaque lorsqu'il rappelle son chien (- 5 m, perte du retour)	5
Attaquer après la poignée de main	1 à 10
Attaquer avant la poignée de main	10
Attaquer pendant la poignée de main	10
Attaquer après avoir averti et avant la poignée de main	15
Attaquer avant d'avertir (mordre et continuer à mordre)	20
Maître ne serre pas la main	20
Ordre supplémentaire au départ, ou le chien quitte son maître	40
Le maître donne un ordre avant le contact	40
Le chien quitte son maître (plus de 5 m.)	40
Le maître n'est pas à l'endroit indiqué et évite une situation dangereuse comportement non naturel du maître, accélérer ou ralentir pendant la promenade, regarder derrière lui ou autre comportement anormal	40
Le maître parle pendant la promenade	40
Le maître évite la rencontre	40
Partir sans donner d'ordre	40
Le maître regarde autour et avantage son chien	40
Le maître est face à la mauvaise direction, fausse l'exercice et avantage ainsi le chien	40
Attaque tardive (plus de 2 sec)	40

Lâcher trop tôt à la défense du maître.

Une morsure est calculer 25p. (5 x 5)

Exemple. Une morsure de 20p. et est comptée 3.

20p. : 5 = 4p. x 3 = 12p. – 2p. extra, reste 10p. Les points de retour sont aussi retirer.

RECHERCHE ET CONDUITE (Total : 50 points)

Répartition des points :

A. Départ:	5 p
B. Aboyer:	5 p
C. Ne pas mordre :	5 p
D. Trouver:	10 p
E. Tentatives de fuit:	15 p
F. Emmener:	10 p

Après avoir reçu l'ordre des juges le déplacement de l'apache en direction de la cachette se fera en marchant.

Après le passage de celui ci vers la cachette, on ne peut pas obstruer le passage derrière lui, le chien doit pouvoir effectuer exactement le même parcours que l'homme d'attaque.

Pour se rendre à la cachette le maître doit marcher, courir ou faire du bruit est punissable.

INTRODUCTION :

Il y aura au moins trois cachettes sur (ou en annexe) le terrain. Si un abris est posé en annexe (max. 5 m. une ouverture de min. 2 m doit être prévue dans la clôture. Ceci n'est pas nécessaire si l' abris se trouve contre le terrain.

En cat. 3 l'homme d'attaque ne peut pas se cacher dans une cachette mobile. (Exceptionnel au championnat il peut se cacher dans un cachet mobile).

Elles peuvent être différentes les unes des autres, mais doivent être assez grandes pour que l'homme d'attaque puisse s'y cacher (une claie verticale, haie dense...) mais sans présence d'autres personnes. L'homme d'attaque ne peut être caché dans un groupe de gens, à la table des juges, couché sur le sol ou dans un fossé.

Si des barrages divers sont placés devant l'entrée de la cachette, ils doivent toujours donner la possibilité au chien de voir l'apache.

Les cachettes doivent se trouver au niveau du sol et l'apache ne peut se trouver en hauteur (chaise, podium, ...).

Les collines normales sont admises et doivent avoir des ouvertures sur les côtés pour laisser rentrer le chien. Les débarras en sous-sol ont été admis pour autant que les chiens voient où se trouve l'homme d'attaque lors de l'entrée.

Il n'est pas nécessaire que l'amateur voie la cachette.

Le chien doit avoir la possibilité de suivre le même itinéraire pour découvrir l'apache que celui suivi par l'apache pour rejoindre sa cachette. Il est interdit d'entraver la marche du chien après le passage de l'apache.

L'homme d'attaque, armé uniquement d'un pistolet, restera immobile dans une des cachettes pour ne pas attirer l'attention du chien.

Il doit prendre une position de défense et si c'est nécessaire porter un masque. L'utilisation d'un faux ou d'un deuxième homme d'attaque (une poupée ou quelque chose de comparable) est interdite.

Lorsque le maître et le chien sont cachés, une distraction par des lattes est autorisée en Cat.I par une tierce personne (pas en Cat. III et II).

Lorsque l'amateur, après la sonnette se dirige de son repaire vers le point de départ, le provocateur doit s'être s'écarté, mais cette méthode de travail doit être évitée.

1) Lorsque l'homme d'attaque est caché, un seul ordre peut être donné par le maître pour se rendre au point de départ.

Un ordre supplémentaire de maintien, en chemin, est sanctionné de 25 points (A, B, C et D.).

Quand le chien part avant d'avoir atteint le point de départ, si le maître donne l'ordre de départ immédiatement, la pénalité est de 5 points.

Si le concurrent vient sur le terrain ou au point de départ et que son chien se trouve à 2, 3 ou 4 m, il sera pénalisé pour éloignement (2-3-4 pts).

Cependant, si le concurrent rappelle son chien, il perd 25 points (A, B, C ET D.).

Arrivé à l'endroit de départ, le chien se déplace 2,3 ou 4 mètres et l'amateur ne se trouve pas sur le point de départ indiqué, il suit le chien, alors il est pénalisé 25 points (ceci est considéré comme ordre de remplacement en cours de route).

Arrivé au point de départ le concurrent peut se placer avec le visage dans la direction de son choix. Si le chien part trop tôt l'ordre doit être donné endéans les 5 mètres. Si à la ligne de départ le chien ne part pas au premier ordre, un seul ordre supplémentaire est permis.

Une fois qu'il est parti, un chien qui revient chez son maître ne peut plus être renvoyé.

Après l'envoi du chien et dans l'escorte, chaque correction entraîne la perte de 50 points, sauf quand le chien ne trouve pas alors l'homme d'attaque, l'exercice se déroule alors comme décrit lors de l'introduction, le point 1.

Si le chien ne trouve pas l'homme d'attaque, au signal des juges le concurrent se dirigera vers la cachette. Dans ce cas les tentatives de fuite et la partie escorte seront exécutées, mais les 25 points de A, B, C et D seront perdus. Si le temps accordé est écoulé, le juge sonne et décide s'il y a signe de découverte ou pas pendant le temps accordé le maître ne doit pas être en mouvement il se rend vers l'abri après le coup de sonnette quoi que l'amateur peut choisir de s'y rendre avant.

2) Le chien trouvera l'homme d'attaque dissimulé dans une cachette, dans le temps imparti (normalement une minute, mais le jury peut redéfinir le temps). Le temps peut être allongé jusqu'à 1 minute 30, sur terrain difficile ou aux Championnats Nationaux.

3) Lorsque le chien signale en aboyant qu'il a découvert l'homme d'attaque, le maître se rend à la cachette en question pour emmener l'homme d'attaque.

Si l'apache ne se trouve pas dans cette cachette parce que le chien s'est trompé, 25 points sont enlevés (A, B, C et D) et l'exercice peut continuer.

Si un chien aboie continuellement dès le départ et continue à aboyer devant une mauvaise cachette mais sans s'arrêter, il ne peut pas être pénalisé. S'il aboie pendant toute la recherche et qu'il s'arrête devant la bonne cachette en continuant à aboyer, il obtient les 5 points pour avoir prévenu. Si le chien a découvert l'homme d'attaque (à 5 mètre ou moins) l'entrée en direct de l'abri doit être possible (le chien ne doit plus s'écarter – exclure le plus possible la chance).

Quand le chien a découvert l'homme d'attaque et le maître se rend vers la cachette mais ne voit pas que son chien n'est pas dans l'entourage immédiat de l'homme d'attaque, il ne peut pas essayer de gagner du temps dans l'espoir que son chien reprenne le travail. La pénalité est de 25pts. Si le maître se rend vers l'abri en courant ou en faisant du bruit, le point seront réduit à zéro (suivant les A.B.C.D.)

Le chien qui mord à la découverte, mais aboie pour prévenir, perd 5 points pour la morsure mais conserve ceux pour avoir prévenu.

Après la découverte le chien doit rester dans un rayon de 5 m autour de la cachette jusqu'à ce que son maître soit arrivé. S'il s'éloigne de plus de 5 m, perte de 25 points (A, B, C et D), ceci ne s'applique qu'après qu'il ait aboyé ou que le maître se soit déplacé.

Si le chien après avoir signalé sa découverte va et vient à moins de 5 m., il sera pénalisé de 1 à 4 points à retirer des 10 points de la découverte.

Accompagné de son maître le chien va conduire l'homme d'attaque au jury et l'empêcher de s'enfuir. Pendant qu'il est emmené, l'homme d'attaque ne peut émettre aucun son ni taper dans des boîtes ou quelque chose de comparable; on ne peut pas non plus laisser le maître ou l'homme d'attaque s'asseoir. Il est permis de s'arrêter.

L'escorte se fera toujours dans la direction en avant, toutes autres formes d'escorte sont interdites. Au cours de cette promenade, il est interdit de donner des ordres au chien.

Pendant cet exercice, l'amateur doit marcher à même hauteur que l'apache, la main gauche sur l'épaule droite ou inversement (ne pas prendre à la poitrine). Sinon on retire 25 points pour une attitude anormale.

En Cat. III et II, on doit faire un peu de promenade avant les tentatives de fuite.

Le chien peut être plus près et l'inattention sera sanctionnée de 1 à 10 points.

Quand l'homme d'attaque quitte la cachette à proximité du maître, si le chien mord et remords (mord jusqu'à 10), l'exercice est arrêté avec une pénalité de 25 points (E et F). Ceci est le cas pour toute la durée de l'accompagnement.

5) L'homme d'attaque entreprendra 3 fuites. Au cours d'une fuite, il fera feu, mais ceci ne peut jamais arriver au cours de la 1^e fuite.

Un chien qui lâche au coup de feu et reprend prise sera sanctionné de 3 points.

Le chien qui ne résiste pas au coup de feu est éliminé. S'il y a un doute dans un tel cas on peut, à la fin de l'exercice, faire un essai supplémentaire mais sans que le maître ne puisse encourager son chien.

Le chien poursuivra et attaquera l'homme d'attaque en fuite.

Dès la fuite de l'homme d'attaque, l'amateur doit rester immobile, sinon il sera pénalisé de 25pts.

S'il laisse l'homme d'attaque s'éloigner de plus de 5 m. avant de l'attaquer, l'exercice est arrêté, mais il ne sera pénalisé que de 25 points (E et F), plus les pénalités éventuelles pour A, B, C et D.

Lorsque le chien est en contact avec l'homme d'attaque son maître le rappellera après le signal du jury. Le jury laissera une chance au chien de mordre l'homme d'attaque le temps de compter 3.

(L'apache ne peut pas fuir sur plus de 3 à 5m)

Au premier ordre du maître le chien arrêtera de mordre. Les 3 ordres (3 tentatives de fuite) de rappel doivent être les mêmes.

A l'ordre de rappel du maître l'homme d'attaque restera tout à fait immobile. Si le chien donne plus de cinq morsures supplémentaires dans une des tentatives de fuite l'exercice est arrêté (perte des 25 points E et F).

Si après la fin de la troisième tentative le chien attaque encore, l'homme d'attaque continuera à exécuter la suite de l'exercice jusqu'à ce que les juges sonnent la fin de l'exercice.

Il perd les 10 points de la partie « emmener ».

Le chien qui s'écarte de plus de 5 m. de son maître et de l'attaquant perd les 25 points de E et F. Les pénalités des 3 tentatives de fuite s'additionnent, c'est à dire qu'il ne faut pas considérer les 3 tentatives séparément.

Quand à l'issue du troisième essai le chien attaque encore une fois, l'homme d'attaque continuera à travailler jusqu'au coup de sonnette du juge. Il perd les 10 points de l'escorte.

Le chien qui laisse le maître et le malfrat de plus de 5 m perd les 25 points de E et F.

Si après la troisième tentative de fuite le chien s'écarte de plus de 5 m. de l'attaquant, il perd les 25 points de E et F.

N.B. :

1. Peu importe la catégorie, les tentatives de fuite ne sont pas permises directement en sortant de la cachette. En Cat. I après le contact de l'amateur avec l'homme d'attaque, et après être sorti de la cachette (accompagnés du chien), une fuite peut être exécutée.

En cat. 1 les fuites peuvent se suivre sans contact de l'homme d'attaque et le maître du chien. En cat 2 la deuxième et la troisième fuite peuvent ce faire à la suite l'une de l'autre.

En Cat. III, une escorte doit toujours être effectuée avant que l'homme d'attaque entreprenne la première tentative de fuite, le contact sera toujours obligatoire entre l'amateur et l'homme d'attaque après chaque fuite.

Entre chaque fuite, une escorte aura obligatoirement lieu avant de fuir à nouveau.

En cat. 3 l'homme d'attaque ne peut pas se cacher dans une cachette mobile. (Exceptionnel au championnat il peut se cacher dans un cachet mobile).

2. Le chien qui fuit le terrain d'une manière peureuse et qui ne revient pas de lui-même est exclu.

3. Le chien qui quitte le terrain dans des circonstances particulières n'est pas exclu.

4. Pendant la recherche, tout en cherchant, un chien qui sort des limites du terrain, doit être rappelé immédiatement par son maître et le chronomètre doit être stoppé instantanément. Dès le retour de son chien, le maître doit retourner à son point de départ, et ce, d'une façon sans équivoque.

Si le chien trouve le H.A. hors des limites du terrain, le maître doit obligatoirement rappeler son chien et il ne sera pas puni. Il renvoie alors son chien à la recherche pour le temps qui lui était imparti. Si un chien quitte pour une seconde fois le terrain, il sera puni pour les 25 premiers points. Pendant le rappel, si le chien va vers l'H.A., donne un coup de dent, il sera puni de 5 points à l'allure générale.

DETERMINATION DES PENALITES

Par morsure supplémentaire	1
Le chien pourrait attaquer plus vite	1 à 5
Ordre supplémentaire de rappel (seulement 1 permis par tentative)	2
Le maître se déplace lors du rappel	2
Le chien lâche au signal	2
Le maître se déplace pour avantager le chien	2
Le maître donne un ordre avant le signal pendant une fuite	2
Le chien lâche lors du coup de feu mais reprend immédiatement	3
Le chien lâche et reprend	1 à 2
Le maître change l'ordre de rappel	2
Peu plus près au départ	2 à 4
Départ trop rapide suivi de l'ordre de chercher	5
Départ avant la cloche, maître ordonne avant les 5m	5
Départ trop rapide avant de l'ordre de chercher	5
Peut un peu plus fort	1
Peut plus fort	2
Peut beaucoup plus fort	3
Mauvaise place de départ	5
Ordre supplémentaire de recherches	5
Ne pas aboyer	5
Mordre dans la cachette	5
Trop éloigné de la cachette (1 à 4 m.) à retirer des 10 points de la découverte.	1 à 4
Lors de l'accompagnement le chien mord et reprend plus de 10 fois après les 3 tentatives	10
Le chien part, le maître oublie de donner l'ordre	25
2 ordres supplémentaires au départ	25
Le maître se dirige vers la cachette	25
Ordre supplémentaire ou ordre supplémentaire de rappel en chemin	25
Erreur de cachette	25

Découverte en dehors du délai imparti	25
Le maître ordonne de lâcher alors que le chien ne tient pas le HA (1 ^e partie)	25
Le maître ordonne de lâcher lorsque le chien tient le HA (2 ^e partie)	25
Accompagnement fautif	25
Le maître empêche l'homme d'attaque de s'enfuir	25
Le chien laisse l'homme d'attaque fuir de plus de 5 m	25
Le maître lâche l'homme d'attaque et s'écarte avant que celui-ci ne s'enfuit parce que son chien attaque	25
Le maître donne un ordre lors de la fuite	25
Plus de 5 morsures supplémentaires lors de la tentative de fuite	25
Le chien lâche avant la sonnette et ne reprend pas	25
Le maître pousse l'homme d'attaque (il provoque lui-même la tentative de fuite)	25
Le maître donne un autre ordre de rappel (de la voix, au sifflet ou de toute autre manière)	25
Le chien s'éloigne de plus de 5 m. de l'homme d'attaque après la troisième tentative de fuite	25
Le chien s'éloigne de plus de 5 m. de la cachette après avoir découvert l'homme d'attaque quand son maître se dirige vers la cachette	25
Le chien se trouve à moins de 5 m. de la cachette après la découverte, le maître se rend à la cachette où se trouve l'homme d'attaque et le chien s'éloigne de plus de 5 m.	25
Le chien lâche trop tôt, le maître ordonne de lâcher	25
Le maître se déplace lors de la morsure, lors de la tentative de fuite	25
Le chien lâche au coup de feu et ne reprend pas = il est exclu du terrain.	

N.B Au rappel, un commandement supplémentaire ou un déplacement est autorisé : uniquement un des deux : - 2 points.

Un déplacement, plus un commandement ou vice versa supplémentaire sont pénalisés de 25 points.

ALLURE GENERALE (Total : 20 points)

1. Général

Les éléments à prendre en considération sont le brio, l'amour du travail et le zèle dont le chien fait preuve dans les exercices d'obéissance et de saut. Dans les exercices de morsure l'intrépidité et la puissance sont prises en compte. Une grande importance sera attribuée à la façon de se comporter du maître et du chien. Doivent être bien apparents le dévouement et l'attachement du maître et du chien l'un vis à vis de l'autre.

Les amateurs doivent effectuer les exercices dans une attitude normale. L'intervention du maître et du chien doit être dans la nature d'une propagande positive pour notre sport.

Les points pour l'attitude générale sont accordés comme récompense pour un dressage impeccable et fin. Un maître qui maltraite son chien est exclu immédiatement du match. Le juge doit mentionner minutieusement la nature de l'exclusion sur le rapport.

Il/elle obtient en outre au moins 1 mois de suspension avec un retrait du carnet de travail. Il/elle peut au besoin devoir paraître devant la Commission. Les cas imprévus provoqués par les décisions prises par les juges, seront traités par la Commission des juges.

N.B. :

Les points de l'attitude générale sont accordés suivant l'établi ci-dessous. Des points en moins doivent être justifiés par les juges de service.

Pour l'allure générale, les points suivants sont comptés.

Sans Allure Générale	Points Allure Générale
000 - 229	5 points
230 - 239	6 points
240 - 249	7 points
250 - 259	8 points
260 - 269	9 points
270 - 279	10 points
280 - 289	11 points
290 - 299	12 points
300 - 309	13 points
310 - 319	14 points
320 - 329	15 points
330 - 339	16 points
340 - 349	17 points
350 - 359	18 points
360 - 369	19 points
370 - 380	20 points

DETERMINATION DES PENALITES

Le chien mordille les mains du maître	2
Uriner sur le terrain	2
Muselières dans les cercles	2
Le chien tourne continuellement autour de l'objet à garder dans le cercle de 1.5m.	2
Ne pas remettre l'objet ou le petit bois au juge lors du rapport	2
Chien obéissant par peur	2
Chien ou maître non soignés	2
Travail négligeant, erreurs systématiques	2
Quand un amateur saute un exercice (ne souhaite pas le faire) après en avoir informé le juge, une peine suivra dans l'Allure Générale. (il y a toujours une raison pour ça).	2
Refuser ou sauter l'exercice du refus d'appât	2
S'exercer ou préparation en Cat. III (1X)	2
Le maître ne s'éloigne directement après attaque dans la défense du maître	2
Le chien boit longuement sur le retour d'une attaque	2
Max. 2 pattes hors du Petit cercle au moment du placement de l'objet.	2
Recherche. Le chien mord l'homme d'attaque après un rappel de sortie du terrain.	5
Il faut sanctionner les ordres multiples, bruyants ou brutaux. Ceci est valable aussi pour le maître qui tire ou traîne son chien, ou qui a une attitude désobligeante et brutale envers le juge ou le personnel de ring.	5
Déféquer	5
Le maître jure	5
Le maître s'exerce 1x en Cat. II et I	5
Le chien monte sur le terrain sans laisse	5
Eviter, freiner, tourner lors du départ à l'attaque lorsque le chien a déjà perdu 5 points pour le démarrage anticipé = travail négligeant	1 à 5
Cas imprévus (toujours mentionnés sur la feuille de concours)	1 à 5
Le participants qui doivent venir chercher leur chien en cas de "non lâchées" et sans toucher le chien	5
S'ils sont obligés de toucher le chien ils sont déclassés.	

Chiens qui a plusieurs reprises font leur besoins sur le terrain, le maître qui jure systématiquement ou s'exercice à répétition = peut être pénalisé de 10pts

La préparation d'un exercice peut mener à la perte de tous les points à obtenir dans l'exercice dans lequel la préparation se fait à l'avance.

Si un amateur vient vérifier sa feuille et se comporte brutalement et anti sportivement, l'attitude générale peut encore être adaptée. Tous les points de l'Allure Générale peuvent être ramenés à 0. Le secrétaire peut seulement après remplir le carnet de travail.

Comptage	Valeur de morsure												
	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13
5	18,00	17,20	16,40	15,60	14,80	14,00	13,20	12,40	11,60	10,80	10,00	9,20	8,40
4	13,00	12,40	11,80	11,20	10,60	10,00	9,40	8,80	8,20	7,60	7,00	6,40	5,80
3	8,00	7,60	7,20	6,80	6,40	6,00	5,60	5,20	4,80	4,40	4,00	3,60	3,20
2	3,00	2,80	2,60	2,40	2,20	2,00	1,80	1,60	1,40	1,20	1,00	0,80	0,60

La valeur des points de la morsure être arrondi à un entier

N.B. :

Code a : Le chien a été suspendu pendant 1 mois. (Faire lâcher par la force ou quitter le terrain)

Code b : L'amateur a été suspendu pendant 1 mois. (Maltraiter sur le terrain ou le quitter. Si cela se passe pendant le faire lâcher le maitre et le chien sont suspendu)

Code c : L'amateur a été suspendu pendant 1 mois. (Le chien attaque « par hasard » le personnel sur le terrain et le maitre ne rappelle pas son chien)

Code d : (chien dangereux) a la deuxième code D, indépendant de la période entre, le chien serra définitivement suspendu).

Un mois suspension = 30 jours de calendrier. Les codes sont inscrit dans la carnet identité. Si un amateur doit quitter le terrain suite à une code encourue le concours ne compte pas pour le nombre à jouer en vue de la participation aux championnats. Pas de points bonus non plus.

SOMMAIRE

LES STATUTS DU JUGE	
1.	Les conditions de validité d'une candidature
2.	Traitement de la candidature
3.	Le juge aspirant
4.	Le juge régional
5.	Le juge national
6.	La commission des juges

LE PROGRAMME DU RING	
Introduction	

Les exercices d'obéissance

1.	Suivre au pied: a. en laisse /b. en liberté	10
2.	Refus de l'appât	20
3.	Positions : Assis - Couché – Debout	12
4.	Down (couché 1 min.)	8
5.	Ramener un objet jeté	10
6.	Identifier et ramener un objet	10
7.	En avant	10

Les exercices de saut

8.	Saut de la palissade	20
9.	Saut de la haie fixe	10
10.	Saut de la haie avec fossé	10
11.	Saut du fossé	20

Les exercices d'attaque

12.	Garde de l'objet	50
13.	Attaques lancées	35
14.	Attaques lancées	35
15.	Attaque arrêtée	30
16.	Défense du maître	40
17.	Recherche et conduite	50
18.	Allure générale	20

TOTAL **400p.**

Traduit de l'original règlement Néerlandais.