

## CHAPITRE 3 — RÈGLES DE PASSAGE ET DE VALIDATION DES AGRÈS

### 3.0 — Règles générales de passage d'un agrès

Ces règles s'appliquent à **tous les agrès** du DCF :

- en **CUP**,
- en **Open**,
- en **Finale**.

#### 3.0.1 — Avant, pendant et après le passage

##### Avant le passage

- Le conducteur prépare son chien et annonce sa **mesure ou hauteur** si nécessaire.
- Le binôme se met en place dans la zone prévue.
- Le duo attend l'**autorisation du juge**.
- Le juge donne le signal « **ON** » lorsque le chien est bien placé et que la mesure demandée est en place.

##### Pendant le passage

- Le conducteur accompagne son chien **sans gêner son élan, sans couper sa trajectoire et sans se placer comme un “mur humain” pour empêcher un éventuel dérobé**.
- Le jouet / leurre doit être **conforme au règlement** et utilisé selon les règles propres à l'agrès.
- Le juge observe le passage et applique les critères de validation de l'agrès.

##### Après le passage

- Le juge annonce clairement : « **Validé** » ou « **Non validé** ».
- Le duo quitte la zone sans gêner le passage suivant.
- Le juge (ou la secrétaire) note la performance.

#### 3.0.2 — Décompte des essais et rôle du « ON »

- Sur chaque agrès (hors Sprint), le binôme dispose de **3 essais** pour valider la mesure annoncée.
- Un essai est **décompté** à partir du moment où :
  - le juge dit « **ON** », et
  - le chien **passe la ligne de l'obstacle**, quel que soit le sens.
- Le « **ON** » **reste actif** tant que la mesure n'a pas bougé (par exemple : barre tombée).

##### Cas particuliers liés à la ligne d'obstacle

- Si le chien tourne autour de l'agrès et **passé 3 fois la ligne d'obstacle**, il n'obtient pas la validation et **a utilisé ses 3 essais** pour la mesure annoncée.
- Si le chien **valide** le saut, mais revient ensuite en **sautant l'obstacle à l'envers**,  
→ **1 essai** sera décompté sur la **mesure suivante**.
- Si le chien **manque son premier essai** et repart dans l'autre sens en repassant la ligne de l'obstacle,  
→ **2 essais** seront décomptés, même s'il réussit le saut « retour ».

### Exemples Long Jump (à conserver)

- **Exemple 1 :**  
1ère tentative de saut, échec.  
Au retour, le chien (ou l'humain) touche une barre.  
→ Il ne reste **plus qu'un essai** pour cette mesure.
- **Exemple 2 :**  
Tentative de saut, réussite.  
Au retour, le chien (ou l'humain) touche une barre.  
→ Le chien ne possède **plus que 2 essais** pour valider la **nouvelle mesure**.

### 3.0.3 — Règles de comportement dans l'agrès

Un bloc commun précise les règles pour toutes les personnes présentes dans l'agrès.

- Maximum 3 personnes dans l'agrès pour gérer le chien.
  - En Sprint,
    - 1 personne au départ qui tient le chien jusqu'au ON, les autres personnes sur la piste ou en zone de réception pour sécuriser le chien à l'arrivée **SANS CONTACT**.
- Il est **interdit** de :
  - se placer de manière à **obstruer physiquement** le passage du chien,
  - empêcher le chien de dérober en se mettant sur les côtés,
  - de tenter de rattraper le chien par l'arrière lorsque celui-ci a déjà entamé une action vers l'avant,
  - faire sauter un chien avec une **laisse, poignée ou longe attachée** au collier ou harnais.

**Spécifiquement pour le Wall :** lors du passage de cet agrès, il est possible de taper sur le mur pour motiver le chien, puis de se replacer en position de sécurité pour le rattraper.

### Contact humain / chien

- Une fois le chien **lâché après le ON** :
  - plus aucun **contact physique** n'est autorisé pour le repositionner
  - il est interdit d'ordonner (oralement ou par geste) un **retour en arrière**,
  - le conducteur ne peut **plus revenir sur le chien**.

- Le chien et le conducteur doivent **toujours travailler en avançant**.
- Il est possible de **stopper le chien à la voix**, mais le chien ne doit pas reculer.

Si le chien reste **immobile** :

- le conducteur situé à l'arrière peut **retoucher le chien** pour le remobiliser, mais **sans le replacer**.

**Avant le lâcher**, il est possible de **motiver son chien** (mouvements avec **contact physique permanent** ; de petits déplacements du chien sont tolérés tant que ce contact n'est pas rompu).

### 3.0.4 — Avertissements et croix

#### Avertissement

- Un avertissement est donné lorsque la situation est limite mais que le juge ne juge pas justifié de mettre une croix.
- **Deux avertissements** sur le **même agrès** entraînent automatiquement une **croix**.

#### Quand la croix est-elle prononcée ?

La croix est un outil de **sécurité**. Elle est notamment prononcée :

- en cas de **mise en danger manifeste** du chien (chute sur le dos, réception dangereuse, impact violent),
- au **Wall Climb** : si le chien n'est pas réceptionné avant de toucher le sol ou se réceptionne mal dans les bras,
- au **High Jump** : en cas de réception dangereuse,
- si le binôme ne valide pas la **première mesure annoncée** dans les 3 essais impartis (cf. « Passage d'un agrès » dans le livret),
- après **2 avertissements** sur le même agrès.

Une croix :

- **disqualifie** le binôme sur l'agrès concerné (ou les agrès concernés),
- **annule les points records** éventuellement obtenus sur d'autres obstacles.
- est **irrévocable et indiscutable** ; seul le juge de l'agrès peut la prononcer.

### 3.0.5 — Chute sur le dos (tous agrès)

Cette règle s'applique à **tous les agrès**.

À partir du moment où vous êtes **dans l'agrès avec votre chien** (échauffement, passage, récompense) :

- si, lors d'une **réception** ou d'un mouvement non maîtrisé, le chien **tombe sur le dos** (perte d'équilibre, bascule, impact du dos au sol),  
 👉 une **CROIX** est automatiquement prononcée.



Cela vaut pour tous les agrès, notamment lors des réceptions de **Wall-Climb, High, Jump, Hedge, Long Jump** ou en fin de **Sprint**, dès lors qu'il s'agit d'une **chute**.

**⚠ Exception :**

Si le chien se met **volontairement sur le dos** (par exemple pour un câlin, un jeu, se rouler dans le sable), **sans chute ni perte d'équilibre**,

👉 ce n'est **pas une croix** : le chien **ne tombe pas**, il **se place de lui-même**.

### 3.0.6 — Cas particulier : le JOKER

Sur chaque **Cup, Open et Finale**, chaque binôme dispose d'un **seul et unique Joker** pour l'ensemble de l'événement.

- Le Joker peut être utilisé **à tout moment** lors des passages, sur un agrès de saut :  
**Long Jump, High Jump, Wall Climb, Hedge Jump.**
- Le Joker permet de **modifier la mesure** (distance ou hauteur) qui avait été annoncée juste avant, pour en choisir une **nouvelle mesure** qui doit être :
  - **supérieure ou égale** à la mesure de départ.
- Pour pouvoir utiliser le Joker, il faut **disposer d'au moins un essai restant** sur la mesure en cours :
  - tant que les **3 essais** n'ont pas été consommés, le binôme peut décider de jouer son Joker ;
  - dès que le Joker est annoncé, la nouvelle mesure devient la **mesure Joker**.
- Le Joker ne donne **qu'un seul essai** sur cette mesure Joker :
  - les autres essais possibles sur cette mesure sont **supprimés** ;
  - le binôme joue donc **tout** sur cet unique essai.

#### Conséquences :

- **Joker validé :**
  - la mesure Joker devient la **meilleure performance officielle** de l'agrès pour cette compétition.
- **Joker non validé :**
  - une **croix** est attribuée pour **l'agrès concerné**, au titre de **l'indice de performance** ;
  - l'agrès est considéré comme **non réussi** pour cette compétition, même si des mesures inférieures avaient été validées auparavant.

Le Joker est un **coup de poker sportif**, un vrai challenge à n'utiliser que lorsque le conducteur se sent vraiment sûr de lui et de son chien.

## 3.1 — Long Jump

### 3.1.1 — Règles de base (Long Jump)

- Le binôme dispose de **3 essais** pour valider une distance.
- Un essai est dit « **mordu** » **uniquement dans le cas suivant** :
  - **au moins une barre tombe** (à l'aller ou au retour), que ce soit à cause du chien ou de l'humain.
- Un essai peut être **non validé sans être “mordu”** si, par exemple :
  - le chien ne franchit pas la distance annoncée,
  - le chien ne se réceptionne pas correctement dans la zone prévue (réception trop courte, refus net, etc.),
  - le conducteur déclenche la ligne d'obstacle dans le mauvais sens (cf. règles générales 3.0.2).
- Dans tous les cas, qu'il soit **mordu** ou simplement **non validé**,  
→ l'essai est consommé (compte comme 1 essai sur les 3).

### 3.1.2 — Timer

- Timer = 1 min
- Pas de timer avant le premier saut
- Déclenchement dès l'atterrissage (réussi ou raté)
- Si réussite : 1 min pour se replacer → ON → 1 min pour sauter
- Si raté : 1 min pour se replacer et refaire l'essai

### 3.1.3 — Progression des distances

La progression des distances se fait ainsi :

- **Avant le minima de la classe** :
  - progression par **+50 cm**.
- **Après avoir atteint le minima de la classe** :
  - progression par **+20 cm**.
- **Pour une tentative de record** :
  - progression par **+10 cm**.

Pour la **classe -40** :

- distance minimale : **20 cm**,
- progression uniquement par **+20 cm**.

En **Open** et **Finale** :

- les **minimas de classe sont relevés de +1 m**,
- **sauf la classe -40** qui conserve ses minimas spécifiques.

### 3.1.4 — Croix au Long Jump

- **3 essais ratés** (aucun saut validé) ≠ **croix** : le binôme n'a simplement pas de résultat sur l'agrès.
- Une **croix** est mise en cas de :
  - **danger pour le chien**,
  - ou **2 avertissements** sur le Long Jump.

## 3.2 — High Jump

### 3.2.1 — Déroulement et validation

- Le chien doit **attraper son leurre** à une **hauteur annoncée** par le conducteur avant le saut.
- Le leurre est suspendu à une **corde coulissante sur 2 poulies**, facilitant la descente une fois le leurre attrapé.
- Le saut est **validé** à condition que :
  - le chien attrape clairement le jouet en gueule à la hauteur annoncée,
  - il commence sa descente avec le jouet en gueule (même très peu sur les petites hauteurs),
  - puis il est rattrapé sans chute dangereuse.

 Le saut est non validé si :

- le chien touche le jouet sans le prendre en gueule ou le lâche aussitôt,
- le handler touche le chien avant qu'il ait touché le jouet.

### 3.2.2 — Essais et sécurité

- Le binôme dispose de **3 essais** par hauteur.
- Le jouet est toujours au **bout d'une corde**.
- Des **disques bleu / rouge** sont utilisés :
  - **bleu** : aucune retenue de corde,
  - **rouge** : tenue de corde pour **freinage sécurité** par le juge ou l'équipe.
- La **réception correcte** du chien est obligatoire ; aucune chute dangereuse ne doit être constatée.

### 3.2.3 — Croix au High Jump

- Toute **réception dangereuse** (chute, impact violent, chien sur le dos) peut entraîner une **croix immédiate**.
- **2 avertissements** sur le High Jump = **croix**.

## 3.3 — Wall Climb

### 3.3.1 — Déroulement et validation

- Le chien doit **monter sur un mur vertical** habillé d'un revêtement amortissant et accrocheur.
- Il doit attraper un **leurre** à une hauteur annoncée par le conducteur.
- L'utilisation d'un **double leurre** est possible, mais un seul doit être désigné comme « **leurre attrapable** » pour la validation.
- Le saut est **validé** à condition que :
  - le chien **attrape clairement le jouet** en gueule à la hauteur annoncée,
  - il commence sa descente **avec le jouet en gueule** (même très peu sur les petites hauteurs),
  - puis il est rattrapé sans chute dangereuse.

⚠ Le passage est **non validé** si :

- le chien **ne fait que toucher le jouet** ou le lâche aussitôt,
- le **conducteur** touche le chien **avant qu'il ait attrapé son jouet**.

### 3.3.2 — Tolérances et interdictions spécifiques

- Il est **toléré** que certains chiens se **retournent à ras du mur** et tombent dans les bras de leur conducteur, par habitude, **sans impact** et **sans propulsion vers l'arrière**.
- Sont **interdits** :
  - les chutes dangereuses,
  - la projection du chien vers l'arrière,
  - une réception non maîtrisée dans les bras.

Les disques bleu / rouge sont également utilisés pour signaler les actions de **freinage sécurité**.

### 3.3.3 — Croix au Wall-Climb

Au Wall-Climb, une **croix** est prononcée notamment dans les cas suivants :

- si le chien **n'est pas réceptionné avant de toucher le sol** ;
- si le chien se **réceptionne mal dans les bras** (impact violent, chute sur le dos, réception non maîtrisée) ;
- si le conducteur provoque une **propulsion du chien vers l'arrière** (poussée, tirage ou geste qui l'envoie en rotation / chute) ;
- si le chien **tombe sur le dos** à n'importe quel moment de la réception dans l'agrès (cf. règle générale 3.0.5).

Une tolérance est admise lorsque :

- le chien se **retourne à ras du mur** et **tombe directement dans les bras de son conducteur**,
- **sans impact** et **sans propulsion vers l'arrière**,
- et que la réception est jugée **sûre et maîtrisée** par le juge.



Comme pour les autres agrès :

- **2 avertissements** au Wall-Climb entraînent également une **croix**.
- Une croix prononcée est **IRRÉVOCABLE** et **INDISCUTABLE** ; seul le juge en charge de l'agrès peut la prononcer.

### 3.4 — Hedge Jump

#### 3.4.1 — Déroulement et validation

- Le chien doit **franchir la haie** montée à une hauteur définie par le conducteur.
- Le franchissement est autorisé **uniquement dans le sens de l'agrès** (atterrissage dans la fosse)
- Le saut est **validé** si :
  - toutes les **barres sont toujours en place** lorsque le chien pose les **4 pattes au sol**,
  - la réception est correcte et sans mise en danger.
- Il est autorisé de travailler **devant ou derrière** la haie lors de l'appel du chien.
- Il n'est pas nécessaire que le chien **attrape le leurre** pour valider le saut.

Le binôme dispose de **3 essais** sur l'agrès.

 Le saut est **non validé** si :

- une ou plusieurs barres tombent pendant le saut ou **dans la foulée immédiate après l'atterrissage**, dès lors qu'il est manifeste que la chute est **provoquée par l'action du chien**.

#### 3.4.2 — Croix au Hedge Jump

- Toute **chute dangereuse** sur la haie ou sur la réception entraîne une **croix**.
- **2 avertissements** sur l'agrès = **croix**.

De plus, au Long Jump et au Hedge Jump, si le conducteur **fait tomber une barre** par inadvertance alors que le chien s'est déjà élancé,  
→ le saut ne peut pas être validé et **un essai est décompté**.

### 3.5 — Sprint 50 m

#### 3.5.1 — Déroulement général

Le Sprint 50 m est un **5<sup>e</sup> agrès** : épreuve de **course libre sur 50 m**, avec **2 passages maximum**, dans l'ordre du tirage au sort des classes DCF.

Le temps est **validé** si :

- le départ est donné correctement,
- le chien franchit la **cellule d'arrivée** dans le couloir prévu.

#### 3.5.2 — Règles spécifiques de passage

- **2 essais possibles**,
  - avec **1 minute maximum** pour franchir la ligne des 50 m.
- Départ :
  - chien et conducteur au maximum **1 m derrière la ligne de départ**,



- zone de mise en place matérialisée et limitée.
- **2 laisses** obligatoires avant le départ :
  - une pour le conducteur qui tient le chien,
  - une pour la personne qui appelle le chien.
- Si le chien fait **demi-tour** :
  - l'essai en cours est **annulé**,
  - si le chien refait demi-tour sur le **deuxième essai**, une **croix** est prononcée.
- Si le chien s'arrête mais **ne repart pas vers l'arrière**, le temps continue de s'écouler jusqu'au franchissement de la cellule de fin.
- Si le conducteur déclenche ou coupe la cellule, ou dépasse la ligne de la zone handler avant le passage du chien :
  - l'essai est **perdu**.
- En cas de **problème technique** sur une cellule pendant l'essai, l'essai n'est pas comptabilisé et un **nouvel essai** est accordé.

Le **meilleur des deux temps** est conservé. En cas d'égalité, d'autres critères sont utilisés (deuxième temps, poids/taille selon les classes, puis répartition des points).

### 3.5.3 — Fosse et bâche de sécurité

- Une **fosse de sable** et une **bâche de protection** sont mises en place en fin de piste, selon les spécifications techniques (voir Chapitre 2).
- Si le chien **touche la bâche**, l'essai est perdu ou fait l'objet d'un **avertissement** selon le règlement en vigueur.
- Si le juge estime que le chien **se met en danger** (chute violente, écrasement), une **croix** est prononcée.