

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 /urre 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 **passe 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'atterrissement (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**.

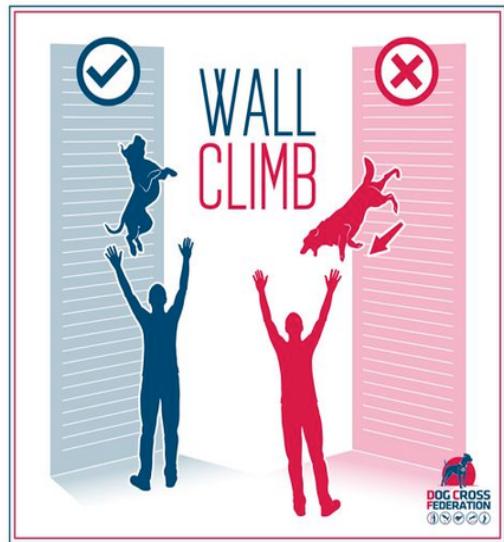
3.3.3 — Croix au Wall-Climb

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** (atterrissement 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'atterrissement**, 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^e 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.