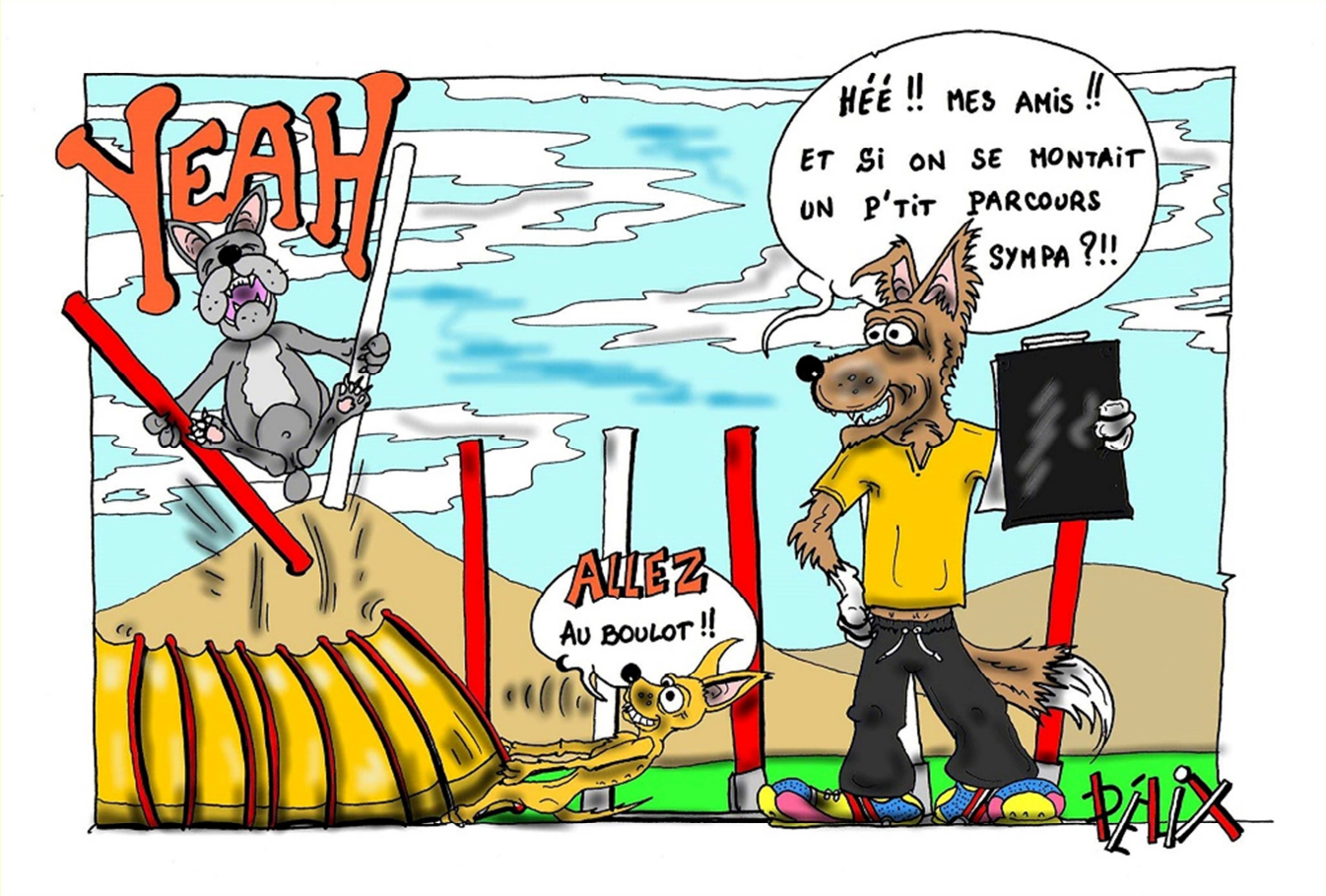
CENTRALE CANINE

Règlement 2018

# LE PETIT REGLEMENT D'AGILITY EN IMAGES



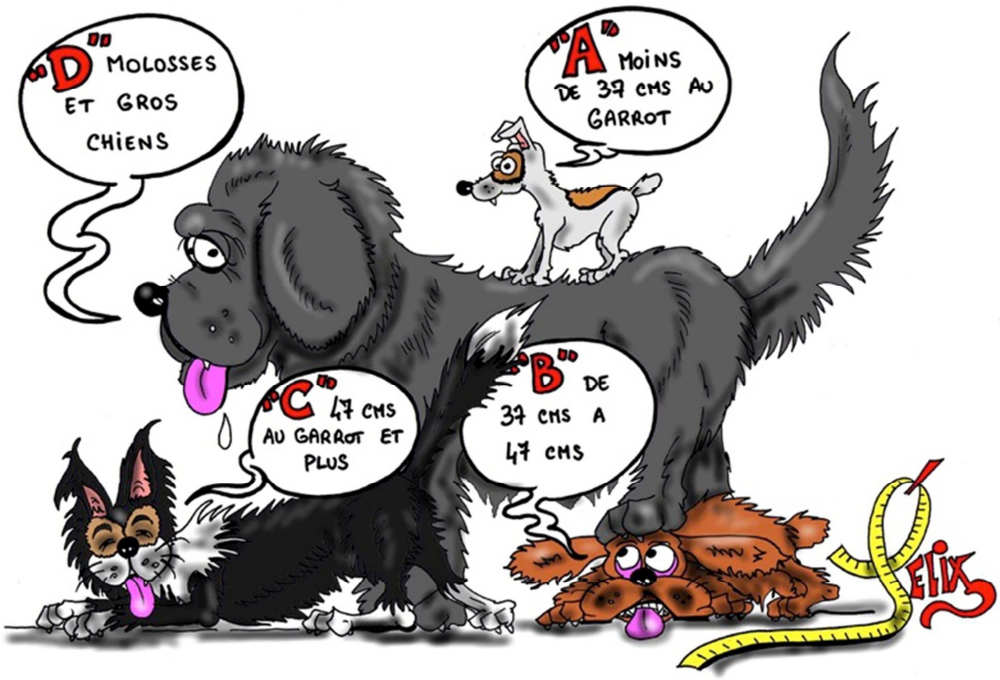

***Ce petit règlement d'Agility en images est basé sur le règlement d'agility de la SCC et le cahier des charges de l'organisation d'un concours d'agility. Ces documents (disponibles sur le site de la CNEAC) font foi en cas d'incohérences éventuelles.***

**Réalisé par**
**Le Groupe de Travail Agility**
**Illustrations : Fabrice Pelix**

## ♦ LES CATEGORIES

Il existe quatre catégories :

- Catégorie A : Pour les chiens mesurant moins de 37 cm au garrot
- Catégorie B : Pour les chiens mesurant de 37 cm à moins de 47 cm au garrot
- Catégorie C : Pour les chiens mesurant 47 cm au garrot et plus.
- Catégorie D : Pour certaines races ou type de races molossoïde, grandes ou lourdes ou si le chien est de type croisé et pèse plus de 50 kg.




## ♦ LES REGLES DU JEU

Votre objectif est d'amener votre chien à passer l'ensemble des obstacles, dans l'ordre prescrit par le juge, sans effectuer de faute ni de refus, et ceci dans la limite du Temps de Parcours Standard (TPS). En grade 1, le TPS (en secondes) se calcule en divisant la longueur du parcours (en m) par une vitesse de référence (en m/s).

TPS = Longueur parcours [m] / Vitesse de référence[m/s]

En grades 2 et 3, le TPS se calcule à partir des performances des chiens ayant effectué l'épreuve. Les détails. Les vitesses de référence en grade 1 et les détails des calculs du TPS en grades 2 et 3 sont donnés dans le *Cahier des Charges de l'Organisation d'un Concours d'Agility*.

Le TPM est le « Temps de Parcours Maximum » autorisé pour que votre chien franchisse l'ensemble du parcours. Il s'obtient en divisant la longueur du parcours par une vitesse minimale définie dans le *Règlement d'Agility de la SCC*. En cas de dépassement du TPM, l'équipe est éliminée.

## ♦ PENALITES

Deux types de pénalités sont appliqués :

- Pénalités pour dépassement du TPS
- Pénalités pour fautes de parcours : elles comprennent à la fois les fautes et les refus possibles tout au long du parcours.

**FAUTE** : Pénalité de 5 points, vous continuez le parcours.
**REFUS** : Pénalité de 5 points, il faut reprendre l'obstacle raté sinon c'est l'élimination.
**ELIMINATION** : Si le juge vous l'autorise, vous pouvez terminer votre parcours pour le fun.
**DEPASSEMENT du TPS** : Chaque seconde de dépassement vous pénalise de 1 point, chaque dixième de dépassement de 0,1 point et chaque centième de 0,01 point.

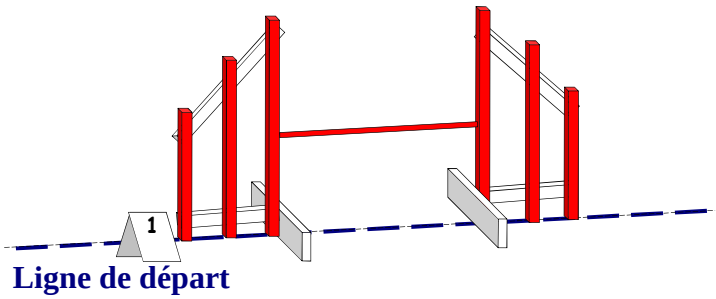
# LE DEPART

## ♦ DANS LE SAS DE DEPART

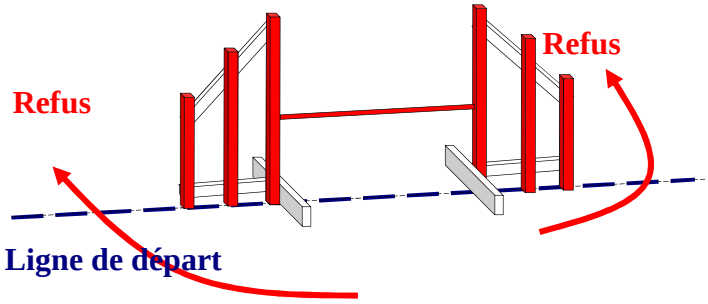
C'est un espace qui vous est réservé afin que vous vous prépariez avec votre chien pendant que l'équipe qui vous précède effectue son parcours. Vous y abandonnez jouets et friandises. Au signal du juge, vous entrez sur le terrain, avec ou sans laisse pour aller vous placer derrière la ligne de départ. On appelle **ligne de départ** la ligne définie par la haie de départ, elle se prolonge à gauche et à droite de celle-ci. Votre chien doit être sous votre contrôle et rester à vos côtés. Vous pouvez le mettre manuellement en place et lui enlever la laisse si ce n'est déjà fait. Il faut que le chien soit mis en position statique avant de prendre le départ.

Attention : Aucun collier n'est autorisé, même antiparasitaire.

## ♦ POUR LE CHIEN




♦ Après la mise en place, dès que le chien franchit la ligne de départ, le chronomètre démarre.




♦ Si votre chien franchit la ligne de départ en passant à côté de la première haie, il y a refus et le chronomètre est déclenché.
Le refus annoncé signifie que le chien doit revenir sur ses pas pour sauter cette haie. C'est une pénalité qui est comptabilisée par 5 points (et bien sûr une perte de temps !)
Le chrono démarre lors du 1ier franchissement de la ligne de départ.

## ♦ POUR VOUS

Vous ne devez rien tenir dans vos mains. Vous pouvez vous placer où vous voulez pendant que votre chien attend au départ. Vous connaissez le parcours puisque vous avez bénéficié de quelques minutes de reconnaissance sans votre chien avant l'épreuve. Vous allez le guider à la voix et aux gestes tout au long du parcours.

# LES HAIES SIMPLES

Les haies comportent une seule barre mesurant de 120 à 130 cm de longueur, de 3 à 5 cm de diamètre. Les barres métalliques sont interdites, celles en PVC déconseillées. Les chandeliers peuvent être construits de façons différentes.

| Hauteurs de saut en fonction de la catégorie :<br>A : 25 ou 30 cm - B et D : 35 ou 40 cm – C : 55 ou 60 cm |
|---|

## ♦ REFUS

Le chien ne veut pas sauter la haie : il s'immobilise ou tournicote devant la haie, passe sous les barres ou fait une dérobade latérale.

## ♦ FAUTE / ELIMINE

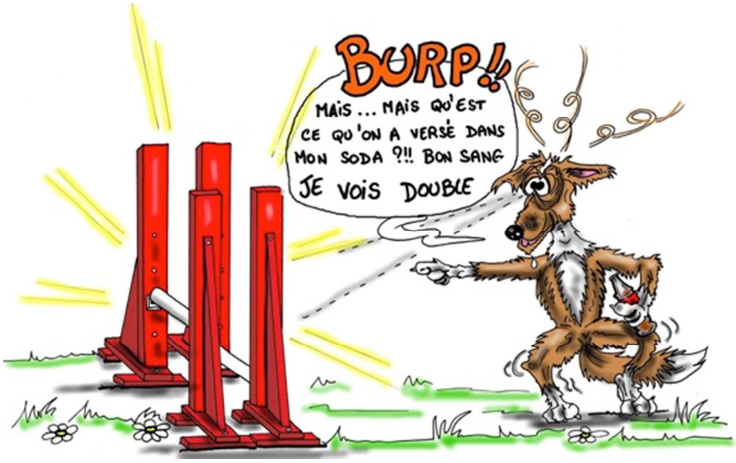
La barre ou un chandelier tombe lorsque le chien franchit la haie : **faute**.
Si la haie doit être reprise une seconde fois pendant le parcours, le juge aura dû prévoir de laisser 6 à 8 obstacles entre les 2 passages de façon à laisser le temps à l'équipe de terrain de reconstruire l'obstacle.

La barre ou un chandelier tombe sans que le chien franchisse la haie : **élimination** pour destruction d'obstacle.

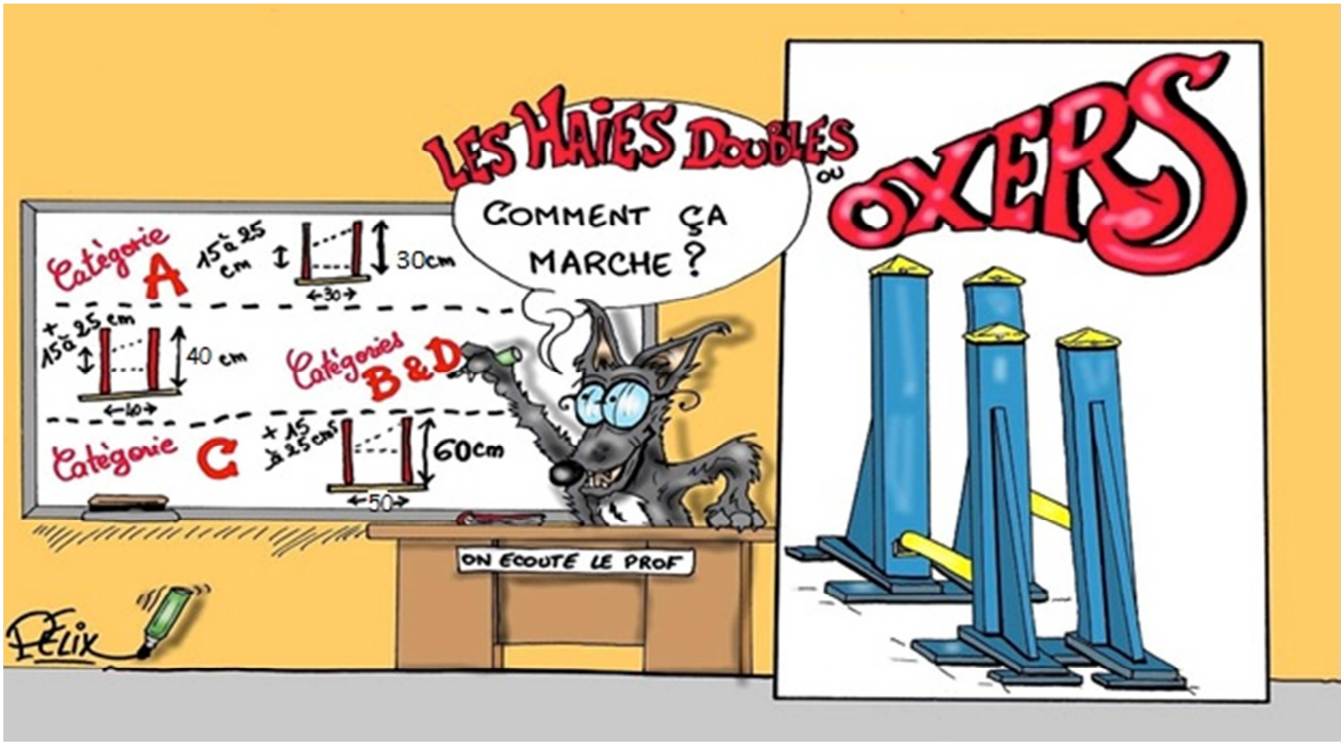
Si le conducteur fait tomber un élément quelconque d'un obstacle, le juge comptera aussi une **élimination**.

# LES HAIES DOUBLES OU OXERS

Les oxers sont réalisés par assemblage de deux haies, chacune ne portant qu'une seule barre. Elles sont toujours placées de façon à avoir une approche en ligne droite. La hauteur des deux barres se fait dans l'ordre croissant avec une différence de hauteur comprise entre 15 et 25 cm. La barre la plus haute mesure au moins 10 cm et au plus 20 cm de plus en longueur de façon que les montants de la deuxième haie puissent être placés à l'extérieur de ceux de la première haie et ainsi ne pas réduire la largeur du saut.




**Distances maximales entre les deux haies d'un Oxer** (mesurée depuis l'extérieur des barres) **: A : 30 cm – B et D : 40 cm – C : 50 cm.**

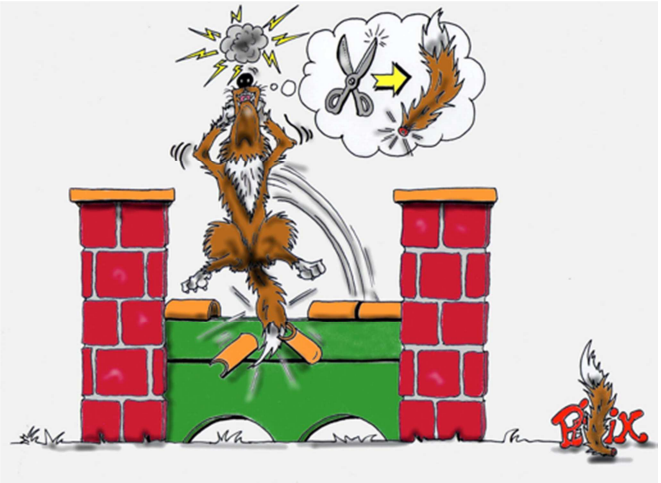



La chute **<u>d'une ou des deux barres</u>** est pénalisée d'**une seule FAUTE**
Sinon, mêmes jugements que pour les haies simples

# LE VIADUC (OU MUR)

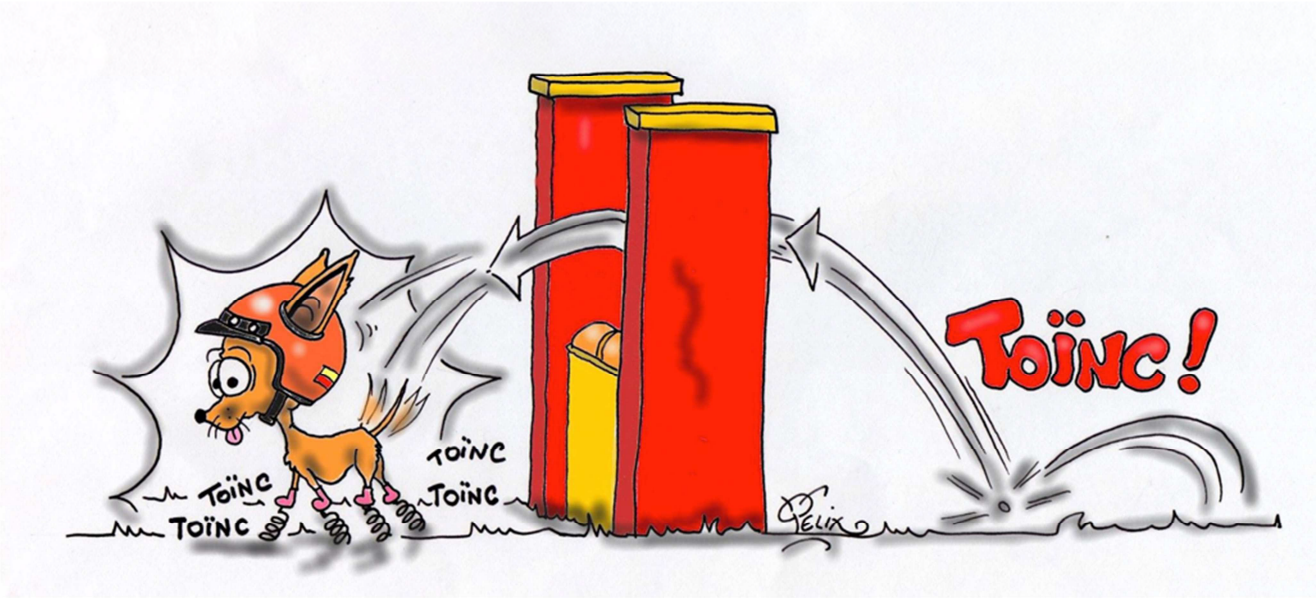
Largeur minimale : 120 à 130 cm - épaisseur : 20cm (environ)
Il peut être constitué d'un panneau plein ou comporter une ou deux ouvertures en forme d'arche.
Sur la partie supérieure du mur sont posés des éléments amovibles en forme de Ω : ce sont les tuiles.
Hauteur de saut en fonction de la catégorie : A : 30 cm – B et D : 40 cm – C : 60 cm. Comme pour les haies, ses hauteurs peuvent être rabaissées de 5 cm en cas de conditions particulièrement difficiles.

**Faute** pour tombé de tuile



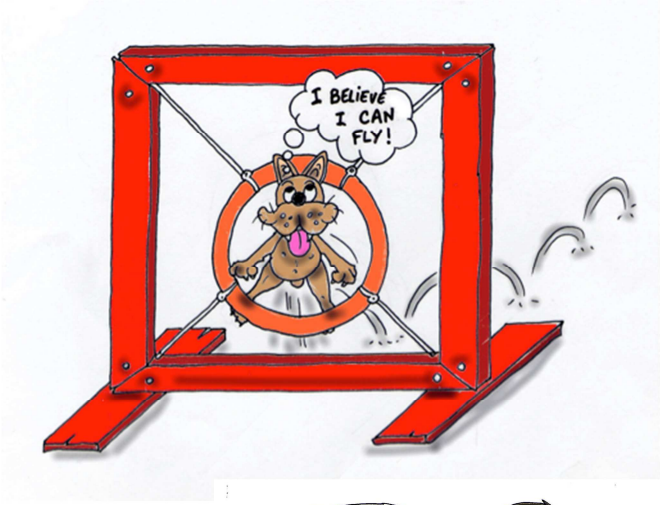

**Faute** ou **élimination** pour destruction d'obstacle selon si oui ou non le chien franchit l'obstacle (cf. haie).

Franchissement correct



# LE PNEU

Diamètre d'ouverture : de 45 à 60 cm
Hauteur de l'axe du pneu :
A , B et D : 55 cm – C : 80 cm



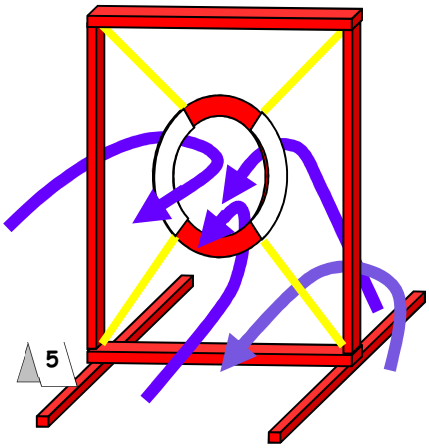

Dans le cas d'un pneu avec cadre, le pneu est réglable en hauteur par un système de chaînes, cordes ou câbles gainés (pas de fixations rigides).

Le pneu est toujours installé de manière à ce que la trajectoire naturelle du chien depuis l'obstacle précédent lui permette de l'aborder en ligne droite.

À partir du 1ier janvier 2019, le pneu avec cadre sera obligatoirement ouvrant.
À partir du 1er janvier 2023, le pneu sans cadre deviendra obligatoire.

Si le pneu s'ouvre alors que le chien n'a pas franchi l'obstacle et ne peut plus le faire correctement : **élimination**.
Si le pneu s'ouvre quand le chien le franchit : **faute**. (Mise en vigueur le 1ier janvier 2019. Avant cette date, aucune faute ne sera comptée).

**Le chien passe entre le pneu et le cadre ou dépasse la ligne de refus: REFUS**
**Il doit reprendre l'obstacle.**

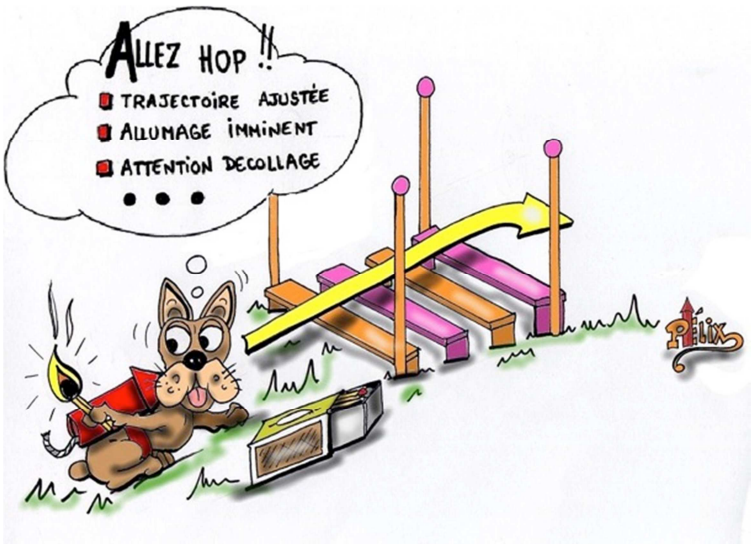



**Après un refus, le chien revient en prenant l'obstacle à l'envers: ELIMINATION**

**ATTENTION : Prendre un obstacle dans le mauvais sens entraîne une élimination**

# LE SAUT EN LONGUEUR

Longueur des éléments : 120 cm minimum.
Hauteur du plus grand élément : 28 cm.
Hauteur du plus petit élément : 15 cm.
Largeur des éléments (légèrement inclinés) : 15 cm.
Les quatre coins du saut en longueur sont matérialisés par des piquets avec protection supérieure. Ces piquets, indépendants des éléments au sol, ont une hauteur de 120 à 130 cm.
Longueur en A : 40 à 50 cm (2 éléments)
Longueur en B et D: 70 à 90 cm (3 éléments)
Longueur en C : 120 à 150 cm (4 éléments)




### ♦ REFUS :

1) Le chien saute en travers, sans passer entre les deux piquets du début ou entre les deux piquets de la fin.
2) Le chien s'immobilise ou tournicote devant le saut en longueur.
3) Le chien passe à côté, il franchit la ligne de refus.

Dans tous les cas de refus, le chien doit reprendre l'obstacle sous peine d'être éliminé.

### ♦ FAUTE :

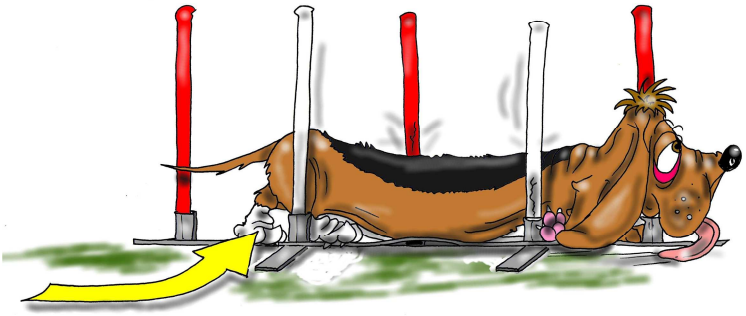
Le chien renverse un ou plusieurs élément(s). Quelque soit le nombre d'éléments renversés : une seule faute.

NB : Le chien qui pose une patte sur un élément ou entre les éléments sans rien renverser n'est plus pénalisé.

### ♦ ATTENTION :

Si un des piquets est renversé par le chien où le maître, ce n'est pas comptabilisé comme une faute et encore moins comme une destruction d'obstacle.

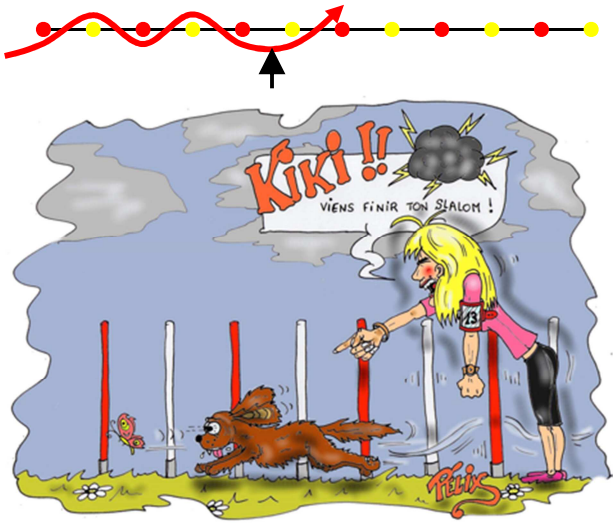
# LE SLALOM



Nombre de poteaux : 12.
Intervalles entre chaque poteau : 60 cm
Les poteaux ont un diamètre de 3 à 5 cm et une hauteur de 1 m à 1,20 m.
Les poteaux doivent être rigides. Les poteaux souples en Polyéthylène (non cassant) sont autorisés. Les poteaux articulés sont également interdits.
La base supportant les barres doit avoir une épaisseur maximale de 8 mm.

♦ **FAUTE :**

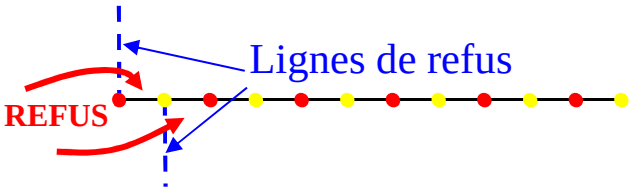
Le chien saute une porte, il doit reprendre le slalom à l'endroit de la faute ou au début.




Remarque : Le risque de reprendre le slalom au début pour reprendre une faute est de faire un refus.

♦ **REFUS :**

Dès que le museau du chien dépasse l'une des deux lignes de refus.
Il doit alors reprendre correctement l'entrée.




♦ **ATTENTION :**

- Si le chien remonte le slalom à l'envers de plus de deux portes, il est éliminé.
- Si le chien traverse le slalom alors que ce n'est pas l'obstacle à négocier, c'est une élimination.
- Si c'est le maître qui traverse le slalom, c'est aussi une élimination que ce soit l'obstacle à négocier ou non.
- Que le chien fasse une ou plusieurs fautes au niveau du slalom, il n'y a qu'une seule faute qui est comptabilisée. La pénalisation maximale sur le slalom est donc de 15 points : 2 refus (10 points) et une faute (5 points).
- Bien entendu, en cas de faute au slalom, si le maître ne la fait pas rectifier, l'élimination est prononcée au moment du franchissement de l'obstacle suivant.

# LE TUNNEL SOUPLE OU CHAUSSETTE

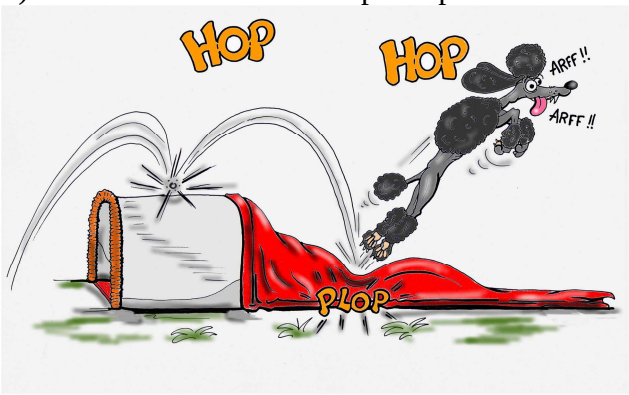
Entrée en arche rigide ou semi-rigide : Longueur : 90 cm - Hauteur : 60 cm  Largeur : 60 à 65 cm
Sortie en matériau souple : Longueur : 180 à 220 cm. Diamètre : 60 à 65 cm
La sortie du tunnel peut être lestée dans sa partie inférieure mais ne doit pas être fixée au sol.

## ♦ REFUS :

1) Le chien fait une dérobade latérale.

2) Il s'immobilise devant l'obstacle.

3) Il saute sur l'obstacle ou passe par dessus.




4) Il rentre puis ressort du tunnel par le même côté.

**Dans tous les cas de refus, le chien doit reprendre l'obstacle.**

## ♦ FAUTE :

Vous soulevez la chaussette de façon intentionnelle pour guider votre chien (c'est une faute de toucher d'obstacle).

## ♦ ELIMINATION

- Si le chien saute ou marche sur la chaussette quand ce n'est pas l'obstacle à négocier, c'est une élimination.

- Si vous marchez ou enjambez la chaussette, c'est une élimination dans tous les cas.

- Si le chien pose une patte dans la chaussette alors que ce n'est pas l'obstacle à prendre, c'est une élimination. Même une moustache ou un bout de museau dans l'entrée suffit pour être éliminé.

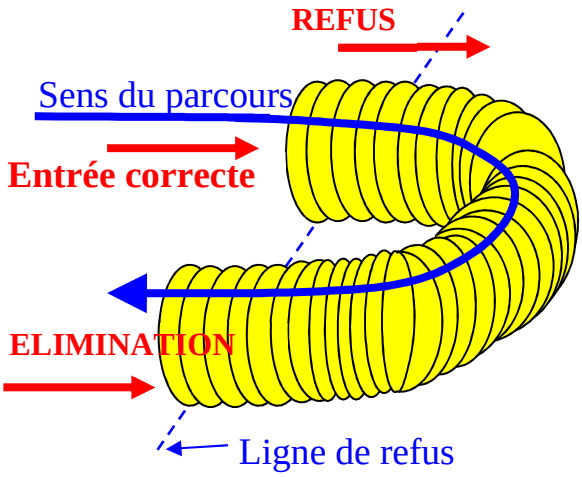
# LE TUNNEL RIGIDE

Diamètre intérieur : 60 cm
Longueur : 3 à 6 m
Flexible, et de préférence à surface uniforme et de couleur claire. Le tunnel doit toujours être tiré à sa longueur maximale.

**Les fautes et les refus sont les mêmes que pour la chaussette.**

♦ **ELIMINATION :**

Prendre le tunnel dans le mauvais sens entraîne l'élimination.
Si le chien met une patte ou même une moustache dans le tunnel qu'il ne doit pas prendre, c'est aussi une élimination.



♦ **ATTENTION**

D'une façon générale, l'entrée se fait du côté où est placé le numéro. Si le numéro est mis au milieu du tunnel en U, l'entrée du tunnel est alors à votre choix ou bien à celui de votre chien.

NB : Bien entendu, si le chien fait demi-tour dans le tunnel et sort par le côté où il est rentré, il y a refus.

# LA PASSERELLE

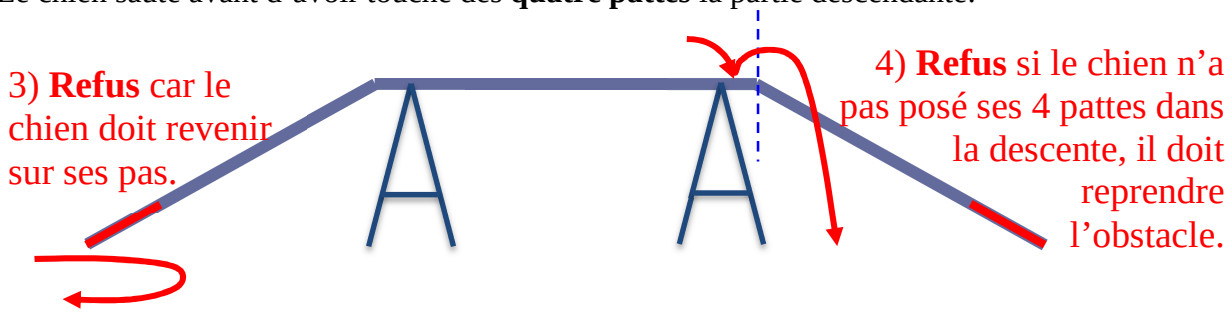
Hauteur : minimum : 1,20 m ; maximum : 1,35 m.
Largeur de la planche de marche : 30 cm.
Longueur de chaque élément : minimum 3,60 m,
maximum 3,80 m.

Les parties inférieures des rampes sont peintes (sur le dessus et sur les chants sur une longueur de 90 cm par rapport au sol pour marquer la zone de contact.
Les rampes sont pourvues de petits liteaux fixés à espaces réguliers (environ tous les 25 cm). Ces liteaux ont une hauteur de 5 à 10 mm et une largeur maximum de 20 mm. Les arêtes ne doivent pas être tranchantes. Un liteau ne peut être posé en limite supérieure de la zone mais au moins à 10 cm.

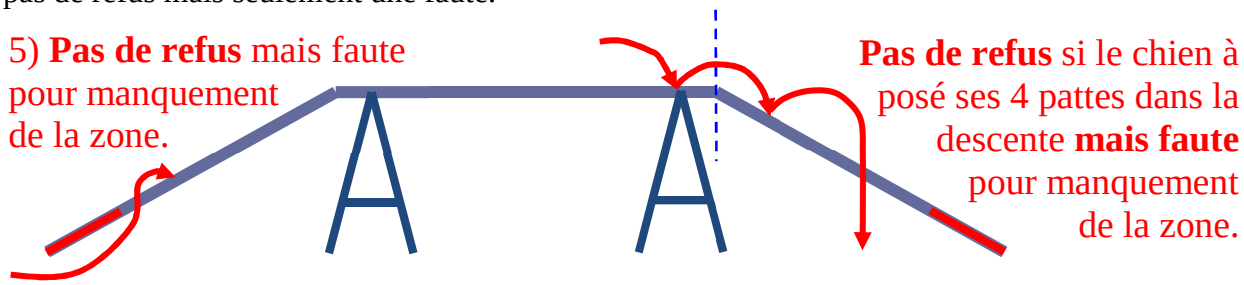
**Votre chien doit poser au moins une patte dans les zones de contact à la montée comme à la descente.**

- **REFUS** :

1) Dérobade latérale.
2) Arrêt ou "pirouette" devant l'obstacle sans patte dessus.
3) Passage sur le côté de la passerelle obligeant le chien à revenir sur ses pas pour prendre l'obstacle.
4) Le chien saute avant d'avoir touché des **quatre pattes** la partie descendante.



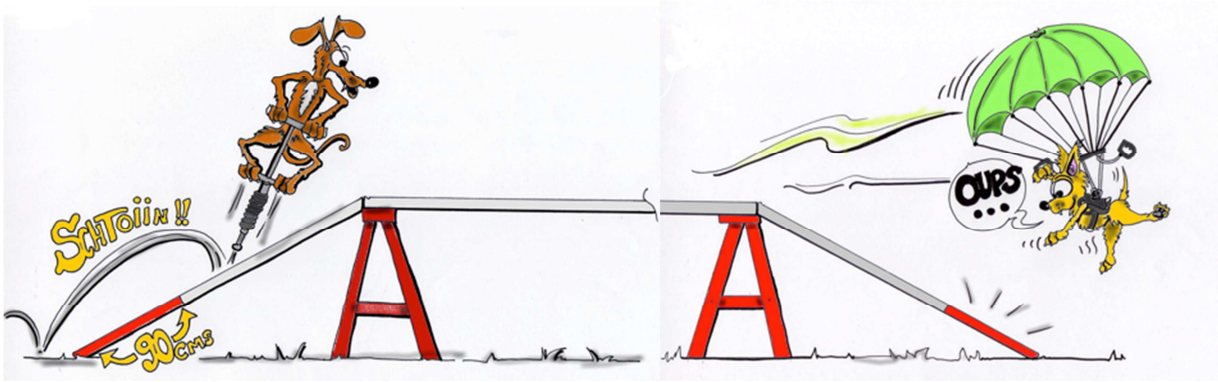

5) Si le chien passe à côté de la passerelle mais arrive à monter de biais sans marquer la zone : il n'y a pas de refus mais seulement une faute.




- **FAUTE :**

1) Pas de patte dans la zone (à la montée ou à la descente)

2) Vous touchez l'obstacle.




♦ **ATTENTION :**

- Si vous enjambez la passerelle ou bien si vous passez dessous ou pire, si vous montez dessus ! Votre chien va vous en vouloir car vous serez **éliminés** !

- De même si votre chien passe sous la passerelle ou dessus alors que ce n'est pas l'obstacle à négocier, il y a **élimination** (sauf en cas de refus sur un tunnel placé en dessous de la passerelle).

- Que ce soit à la montée ou à la descente, le chien ne peut pas être considéré en refus s'il s'immobilise en ayant au moins une patte sur l'obstacle et les autres sur le sol.

- Par contre, s'il s'immobilise en ayant les quatre pattes au sol, c'est un **refus** à la montée comme à la descente.

- A la descente, si après avoir posé ses quatre pattes au sol, le chien revient poser une patte sur la zone, il sera **éliminé**.

# LA PALISSADE

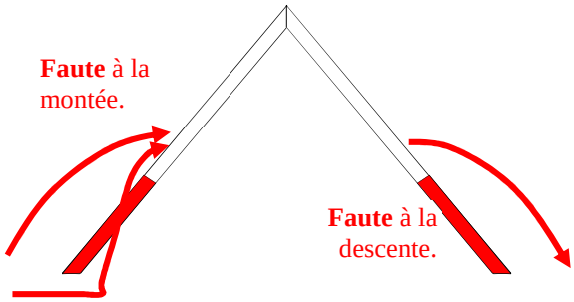
Elle est composée de deux rampes formant un A.
Largeur minimale : 90 cm qui peut être portée en partie basse à 115 cm.
Hauteur du point le plus haut : 1,70 m.

La longueur des rampes est comprise entre 2,65 m et 2,75 m
Les parties inférieures des rampes doivent être peintes (sur le dessus et sur les chants) sur une longueur de 106 cm par rapport au sol pour marquer la zone de contact.
Les rampes sont pourvues de liteaux fixés tous les 25 cm pour faciliter l'accès et éviter les glissades.
Un liteau ne peut être posé en limite supérieure de la zone mais au moins à 10 cm. Ces liteaux ont une hauteur de 5 à 10 mm et une largeur maximum de 20 mm. Les arêtes ne doivent pas être tranchantes.

Le sommet de la palissade ne doit présenter aucun danger pour le chien, au besoin on peut fixer une faîtière de protection en caoutchouc.

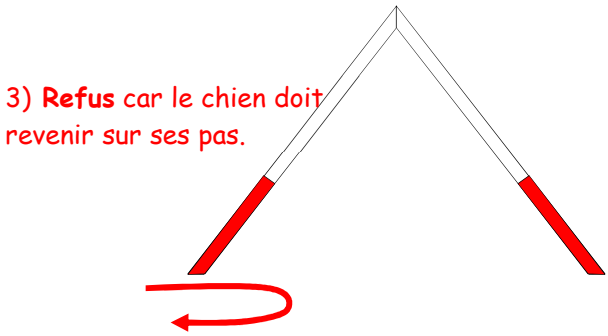
- **FAUTE :**

1) Pas de patte dans la zone (à la montée ou à la descente).
2) Vous touchez l'obstacle.




- **REFUS** :

1) Dérobade latérale.
2) Arrêt ou "pirouette" devant l'obstacle.
3) Passage sur le côté de la palissade obligeant le chien à revenir sur ses pas pour prendre l'obstacle.
4) Le chien saute avant d'avoir touché des **quatre pattes** la partie descendante.



Si le chien saute au dessus du sommet de la palissade et touche le sol sans avoir touché la partie descendante, c'est une élimination.

♦ **ATTENTION :**

- Si vous enjambez la palissade ou si vous passez dessous, si vous marchez dessus ou pire, si vous montez dessus ! Votre chien va vous en vouloir car vous serez éliminés !
- De même si le chien passe sous la palissade ou dessus alors que ce n'est pas l'obstacle à négocier, il y aura élimination (sauf en cas de refus sur un tunnel placé en dessous de la palissade).
- Que ce soit à la montée ou à la descente, le chien ne peut être considéré en refus s'il s'immobilise en ayant au moins une patte sur l'obstacle et les autres pattes sur le sol.
- Par contre, s'il s'immobilise en ayant les quatre pattes au sol, c'est un refus à la montée comme à la descente.
- A la descente, si après avoir posé ses quatre pattes au sol, le chien revient poser une patte sur la zone, il est éliminé.

# LA BALANCOIRE

Largeur : 30 cm
Longueur : minimum 3,65 m, maximum 3,80 m.
Hauteur du pivot central par rapport au sol : 60 cm.
Les extrémités de la balançoire sont peintes (dessus et chants) sur une longueur de 90 cm. Sa surface doit être stable et antidérapante mais ne comporte pas de liteaux. La balançoire doit être équilibrée, son basculement ne doit être ni trop rapide ni trop dur pour permettre aux petits chiens de pouvoir la faire basculer. Moyen de contrôle : Placer une charge d'un kilo **au centre de la zone descendante** — son basculement jusqu'au sol doit s'effectuer entre **2** et **3** secondes. Si cela n'est pas le cas, régler le point de basculement.

## ♦ REFUS :

1) Dérobade latérale.

2) Arrêt ou "pirouette" devant l'obstacle.

3) Passage sur le côté de la balançoire obligeant le chien à revenir sur ses pas pour prendre l'obstacle.

4) Si le chien passe à côté de la balançoire mais arrive à monter de biais sur le côté sans marquer la zone : il n'y a pas refus mais seulement faute.
5) Le chien saute avant d'avoir franchi **des quatre pattes** l'axe de basculement.

## ♦ FAUTE :

1) Pas de patte dans la zone (à la montée ou à la descente).

2) Le chien quitte la balançoire avant qu'elle ne touche le sol.

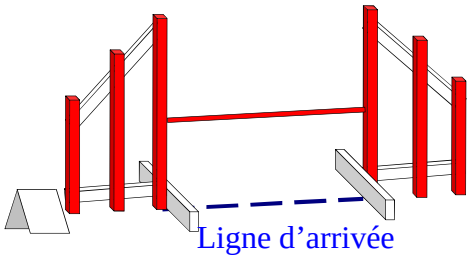
3) Vous touchez l'obstacle.

## ♦ ELIMINATION :

Mêmes cas que pour la passerelle.

# L'ARRIVEE

A l'arrivée, le chrono s'arrête lorsque le chien franchit la dernière haie (dans la bonne direction), peu importe que vous arriviez avant ou après lui.




La ligne d'arrivée est ici uniquement la ligne entre les chandeliers.
Une fois cette dernière haie franchie, vous devez vous rendre rapidement dans le sas de sortie pour libérer le terrain et y récompenser votre fidèle compagnon. Aucune récompense (balle ou friandise) n'est autorisée sur le terrain. Caresses et félicitations sont toutefois de circonstance lorsque vous rejoignez le sas de sortie.

- **ATTENTION**

Si le chien fait un refus sur la dernière haie, il doit bien sûr se reprendre et la sauter pour ne pas être éliminé.

# LES CAS D'ELIMINATION

**1)** Incorrection envers le juge ou un autre concurrent.

**2)** Brutalité envers le chien. Que ce soit sur le terrain ou caché dans un coin, vous risquez bien plus qu'une élimination…

A noter, le port du collier à pointes dans l'enceinte ou l'environnement du concours est une brutalité envers le chien.

**3)** Dépassement du TPM (Temps de Parcours Maximum).

**4)** Le chien effectue 3 refus sur le parcours.

1 + 1 + 1 = ~~3 refus~~
= Éliminé

**5)** Le chien ne prend pas l'obstacle souhaité.

**6)** Le chien prend un obstacle à l'envers.

**7)** Le chien fait tomber/détruit un obstacle sans le franchir.

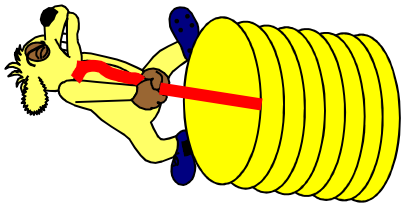
**8)** Le conducteur fait tomber/détruit un obstacle.

**9)** Vous passez vous-même un obstacle ou enjambez un obstacle (passerelle, chaussette, etc.…)

**10)** Vous tenez quelque chose dans votre main (un jouet, une friandise, une casquette, un brassard…).

**11)** Replacer le chien au départ après que celui-ci ait franchi la ligne de départ.

**12)** Le chien porte un collier.



**13)** Le conducteur abandonne (sauf si c'est le juge qui lui demande).

**14)** Le chien s'oublie sur le terrain

ou chien quitte le terrain ou n'est plus sous votre contrôle.

**15)** Le chien mordille constamment le conducteur.

**16)** Prendre le départ avant le signal du juge.

# LE CLASSEMENT

Comment serez-vous classé ?

Vous serez classé en calculant le total de vos pénalités (éventuelles!) : Fautes + Refus + Dépassement de TPS.

Le gagnant sera celui qui aura le moins de pénalités. En cas d'égalité de pénalités entre deux équipes, on place l'équipe qui a effectué le meilleur temps devant l'autre.

Et voici, un exemple de classement (avec TPS = 60s et TPM = 90s) : bien entendu, le dossard 17 vous est attribué !

| Dossard | Chrono | Pénalités Parcours | Pénalités Temps | Total pénaliltés | Classement | Qualificatif |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 17 | 56,45 | 0 | 0 | 0 | 1 | EXC |
| 19 | 56,45 | 5 | 0 | 5 | 2 | EXC |
| 11 | 57,18 | 5 | 0 | 5 | 3 | EXC |
| 18 | 60,32 | 5 | 0,32 | 5,32 | 4 | EXC |
| 13 | 65,32 | 0 | 5,32 | 5,32 | 5 | EXC |
| 15 | 70 | 5 | 10 | 15 | 6 | T. BON |
| 16 | 63,25 | 15 | 3,25 | 18,25 | 7 | BON |
| 12 | 53,25 | 25 | 0 | 25 | 8 | Sans Qualif |
| 14 | 92,45 | 0 | Eliminé pour dépassement de TPM | | | |

**REMARQUES :**

- Les résultats des dossards 17 et 19 montrent qu'à égalité de temps, c'est celui qui a le moins de pénalités qui l'emporte.
- Les résultats des dossards 19 et 11 montrent qu'à égalité de pénalités, c'est le plus rapide qui l'emporte.
- Les résultats des dossards 18 et 13 montrent qu'à égalité de pénalités, quel que soit le type de pénalités, c'est toujours le plus rapide qui l'emporte.
- L'équipe portant le numéro 12 est de loin la plus rapide, mais comme elle a effectué plus de fautes que les autres, elle est classée après.
- L'équipe qui porte le numéro 14 n'a pas fait de faute de parcours mais il lui manque de la vitesse. Comme elle a dépassé le TPM, elle est éliminée.

## LA DEMANDE DE LICENCE

Pour pouvoir demander une licence d'agility, il faut suivre une procédure bien précise, chaque étape est incontournable.

1) Etre inscrit dans un club affilié à votre Association Canine Territoriale.
2) Demander une licence d'Agility, le formulaire de demande se trouve sur le site de la CNEAC.
3) Passer le CAESC (Certificat d'Aptitude à l'Education Sociale du Chien). Cet examen permet d'attester que vous êtes un bon maître et que votre chien ne présente pas de danger pour les autres.
4) Passer le Pass-Agility. Cet examen permet de vérifier que l'équipe que vous formez avec votre chien est prête pour commencer les concours et que vous avez une connaissance suffisante du règlement d'agility.
5) La validation de votre CAESC et de votre Pass-Agility déclenchera le déblocage informatique de votre licence Agility et vous permettra alors de vous engager en concours.

## L'INSCRIPTION EN CONCOURS

Les formalités d'inscription se font exclusivement via internet et sont centralisées à l'échelle nationale avec une seule et unique interface : c'est votre espace licence.
https://sportscanins.fr/calendrier/mon_espace_cneac.php
En même temps que vous recevez votre licence, vous recevez un courrier avec votre identifiant et votre mot de passe pour pouvoir vous connecter.

Les responsables des clubs canins d'une même association canine territoriale se réunissent pour planifier et harmoniser ensemble le calendrier des concours pour l'année à venir. Chaque club annonce les dates de ses concours de façon à éviter qu'il y ait 2 concours le même jour l'un à côté de l'autre. Les places en concours sont limitées : en gros c'est 100 chiens par juge et par terrain.

- Sur votre espace licence, vous avez une vue globale du calendrier national ou classé par région ou à 100 km autour de votre club.
- 2 mois avant la date du concours, les inscriptions en ligne sont ouvertes. Attention, le plus souvent les places sont limitées et les demandes d'inscription sont prises en compte suivant leur ordre d'arrivée. Il faut donc être réactif pour envoyer votre demande d'engagement.
- Dès lors vous pouvez envoyer votre demande d'engagement. Quelques clics suffisent, c'est très simple. Votre président de club est automatiquement informé et valide (via internet) votre demande. De nombreux présidents ont opté pour la validation automatique de façon à ne pas retarder votre demande d'engagement.
- Si tout se passe bien, le club organisateur valide votre demande et vous place « sur liste principale ». Vous recevez alors une notification par mail et avez une semaine pour payer l'engagement. Cela se fait aussi en ligne en quelques clics.
- Si vous avez moins de chance, vous êtes placés en « liste d'attente ». Il faut alors attendre qu'une place se libère.

# LA JOURNEE DE CONCOURS

**Code de déontologie :**

L'agilitiste est souriant, jovial, courtois et fair-play.
Il gagne modestement et sait perdre avec le sourire.

Règle n°1 : Le juge a toujours raison. Ses jugements sont sans appel.
Règle n°2 : Si vous pensez que le juge s'est trompé, référez-vous à la règle n°1.

Les erreurs, les ratés, les échecs sont rarement la faute du chien, sachez vous remettre en question car votre fidèle compagnon est disposé à se mettre en 4 pour vous satisfaire.

**Déroulement d'une journée type:**

Accueil des concurrents : Le matin, à votre arrivée, sur présentation de votre licence d'Agility on vous remettra votre dossard (ou brassard) et peut être même un petit café de bienvenue.
Votre journée va comporter 3 passages parmi les 7 épreuves suivantes : 2 agility et un jumping. Ces 7 épreuves sont organisées dans un ordre quelconque. Ce sont les organisateurs et le juge qui fixent le programme de la journée.

Agility Standard : Epreuve ouverte à toutes les équipes détenteurs d'une licence grade 1 ou grade 2.
Agility Master : Epreuve réservée aux équipes confirmées qui ont une licence grade 3.
Agility 1 : Epreuve destinée aux équipes débutantes. Le parcours ne présente pas de difficulté technique particulière. Il faut obtenir 3 excellents sans pénalité en grade 1 pour passer en grade 2. Si le chien est LOF, il obtient son brevet international d'agility.
Agility 2 : Epreuve réservée aux équipes en grade 2. Le tracé du parcours présente quelques difficultés techniques.
Agility 3 : Epreuve réservée aux équipes qui ont un niveau technique et une vitesse d'évolution plus élevés et ayant une licence grade 3.
Jumping Standard: On enlève les obstacles à zones, ceux qui ont participé à l'agility standard, courent également sur le jumping standard.
Jumping Master : Son tracé doit être plus technique que le jumping standard. Il est réservé à ceux qui ont concouru sur l'agility master.
Remise des prix.
Fin de journée.

| Version | Commentaires |
|---|---|
| 2015-03-12.docx | Première version publique. |
| 2015-07-17.docx | Correction quant à la hauteur de la table en catégories B et D. |
| 2016-08-31.docx | Mise en cohérence avec la dernière version du cahier des charges de l'organisation d'un concours d'agility (2016-05-01). Compression des images. |
| Version actuelle | Corrections pour mise en conformité avec le règlement du 01/01/2018 |