

**FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)**

*Place Albert 1<sup>er</sup> , 13 - B - 6530 Thuin, tel : +32.71.59.12.38, internet : <https://www.fci.be>*

---

**LIGNES  
DIRECTRICE  
S POUR LE  
JUGEMENT  
DE  
L'AGILITY**



# TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction	3
2. Principes généraux pour les juges	4
3. L'éthique du jugement	4
4. Apparence et comportement	4
5. Objets personnels	5
6. Préparation du concours	5
7. Briefing des stewards et des assistants	5
7.1 Scribe	5
7.2 Secrétariat de l'exposition (marqueur)	6
7.3 Commissaire aux anneaux de collecte	6
7.4 Gardien du temps	6
7.5 Délégué à l'anneau/assistants	6
8. Briefing des concurrents	6
9. Conception des cours	7
10. Construction de cours	15
11. Temps de cours standard et temps de cours maximum	16
12. Jugement	16
13. Juger des obstacles spécifiques	17
13.1 Course de haies	17
13.2 Obstacles de contact	18
13.3 Saut en longueur	18
14. Situations de jugement	20
14.1 Refus et notation ultérieure	20
14.2 Contacts, refus et fautes	29
14.3 Juger un flyer sur la bascule	33
14.4 Juge secondaire	34
15. Autres	34
15.1 Éliminations	34
15.2 Refus	34
15.3 Début-Fin	34
15.4 Rerun	36
15.5 Inadmissible à la compétition	36
15.6 Catégories	37

# 1. Introduction

Ces "Directives de jugement" ont pour but d'aider les juges des pays membres de la FCI à parvenir à la même compréhension/interprétation des règles.

Les directives n'ont pas pour but de modifier les règles existantes ou d'être en contradiction avec elles, mais elles devraient aider à clarifier les lacunes d'interprétation laissées par la formulation et/ou les dessins des règles. L'application de ces directives est obligatoire lors des manifestations de la FCI telles que les Championnats du Monde, l'Open d'Europe, les **Championnats du Monde d'Agility Junior Open** et les concours **FCI-CACIAg**.

Le texte anglais de ces lignes directrices, dans sa dernière version, est toujours la référence. Des interprétations différentes peuvent résulter de la traduction dans d'autres langues.

Les lignes directrices sont compilées de manière à ce que de nouvelles propositions puissent toujours être ajoutées. Elles sont révisées tous les 2,5 ans : une révision liée aux révisions quinquennales du règlement d'agilité de la FCI et une révision intermédiaire. Les propositions doivent être envoyées conformément au calendrier confirmé par le Comité d'agilité de la FCI. La dernière version des lignes directrices doit toujours être utilisée.

## Horaire

	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Règles en vigueur</b>	01.01.2023					01.01.2028	
Discussion/décisions					Février		
Propositions				01.07.2026			
Réunion du groupe de travail				Novembre	Avril		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Lignes directrices valables pour l'évaluation</b>	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Discussion/décisions	Février		Septembre/ octobre			Février	
Propositions			01.05.2025		01.10.2027		
Réunion du groupe de travail			Juin		Novembre		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
<b>Directives sur les obstacles valables</b>	01.07.2023			01.01.2026		01.07.2028	
Discussion/Décisions	Février		Septembre/ octobre			Février	
Propositions			01.05.2025		01.10.2027		
Réunion du groupe de travail			Juin		Novembre		
	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
Les juges internationaux atelier	Juillet/Août			Mars/Avril		Juillet/Août	

Il est recommandé aux pays membres de la FCI d'appliquer les directives de jugement et de mettre en œuvre les recommandations suivantes

dans les épreuves nationales d'agilité.

## 2. Principes généraux pour les juges

Un juge d'agilité doit toujours tenir compte du fait que l'agilité doit être un plaisir pour le chien, le maître et les spectateurs.

**Un juge d'agilité doit être capable de concevoir un parcours qui peut être négocié en toute sécurité.**

**Un juge d'agilité doit être capable de concevoir un parcours qui mettra à l'épreuve les différentes aptitudes du chien et du maître.**

Un juge d'agilité doit être capable de concevoir un parcours avec le bon niveau de difficulté.

Un juge d'agilité doit avoir travaillé lui-même avec un chien afin de pouvoir apprécier ce que c'est que d'être un compétiteur d'agilité. Un juge d'agility doit toujours être juste et équitable. Les sentiments personnels ne doivent pas interférer dans ses décisions.

Un juge d'agilité doit être inébranlable, confiant et courtois.

Un juge d'agilité doit être capable de prendre des décisions rapides et fiables.

Un juge d'agilité doit être capable d'ajuster son parcours à tout moment, par exemple en fonction des conditions météorologiques ou de l'état de la surface du sol.

Un juge d'agilité doit être suffisamment en forme pour juger tous les chiens de la même manière.

## 3. Juger de l'éthique

Lors de l'arbitrage, le juge est strict mais juste et toujours courtois.

Le juge doit être compétent, agir de manière impartiale et sans théâtralité.

Le juge ne doit pas essayer de trouver des fautes dans chaque détail et, en cas de doute, l'avantage doit être donné au chien et au conducteur.

**Le juge doit juger tous les concurrents de la même manière.**

Le juge doit toujours se concentrer et prendre ses décisions sans hésitation. Si un juge veut changer une décision, il **doit le faire** avant que le chien suivant ne commence.

Le juge s'en tient strictement aux règles et **lignes directrices**.

Le juge ne doit pas entrer en conversation avec un concurrent dans le ring. Le cas échéant, il peut brièvement expliquer à un maître-chien pourquoi il a été éliminé.

Le juge ne peut discuter de ses décisions ou de la conception du parcours avec les concurrents que lorsqu'il a fini de juger. Un juge ne critique pas ouvertement les décisions et le comportement d'un collègue, mais essaie de lui parler en privé.

Un juge est toujours conscient qu'il doit donner l'exemple, même lorsqu'il n'officie pas.

## 4. Apparence et comportement

Le juge d'agilité doit porter une tenue appropriée qui le distingue des concurrents.

Le juge ne doit pas porter de vêtement affichant ses liens avec des clubs, des concurrents ou des sponsors.

Un juge d'agility doit toujours se conduire correctement et se comporter comme un digne représentant de l'agility.

Le juge d'agilité doit indiquer les fautes et les refus par des signes de la main. Le bras doit être clairement levé au-dessus de la tête. Le signal de départ et les éliminations doivent être signalés clairement de façon à ce que ni les conducteurs ni les spectateurs ne soient gênés.

en cas de doute sur la décision. Un juge d'agility ne doit pas discuter avec les concurrents ou les spectateurs d'une décision de jugement.

## 5. Articles personnels

Il est conseillé à un juge d'agilité d'avoir avec lui les éléments suivants :

- Cachet de signature
- Dessins de cours
- Sifflet (plus un autre de rechange)
- Roue de mesure
- Règles et réglementations en vigueur dans le pays où se déroule l'exposition
- Ruban à mesurer
- Équipement pour mesurer les chiens

## 6. Préparation du concours

Le juge d'agilité doit communiquer avec le représentant de l'exposition pour s'assurer de ce qui suit :

- Quelles sont les règles et lignes directrices applicables (**si vous jugez une épreuve nationale**).
- La disposition et la taille du ring dans lequel se déroulera la compétition.
- L'emplacement du secrétariat de l'exposition et l'endroit où l'on s'attend à ce que la majorité des spectateurs se trouvent (peut-être même une tribune).
- Une liste des obstacles disponibles et la confirmation que tous les obstacles sont conformes aux règles.
- Quelles sont les catégories et les classes à juger et combien de concurrents il doit juger dans chaque classe.
- Combien de personnes aideront à monter sur le ring ?
- Calendrier.
- Si le chronométrage est manuel ou électronique. **S'il est électronique, s'il est sans fil ou non.**
- **Possibilité d'utiliser le chronométrage sur le pneu, le saut en longueur ou le mur.**
- Si le départ et l'arrivée sont séparés, et où ils sont situés.
- Si des copies des plans de parcours doivent être mises à disposition par le juge. Un plan de parcours ne devrait être remis aux assistants qu'une demi-heure (au maximum) avant le début de la construction du parcours.

## 7. Briefing des stewards et des aides

Les stewards et les assistants doivent être pleinement informés de ce que l'on attend d'eux. Le briefing peut être moins élaboré ou même laissé à l'appréciation de l'organisation si les organisateurs et les assistants sont expérimentés.

Important : le scribe et le chronométreur ne peuvent pas être remplacés tant que la classe n'est pas terminée. Les commissaires de piste/assistants et les officiels de l'exposition doivent être informés des points suivants :

### 7.1 Scribe

- Comment le juge indiquera les fautes, les refus et les éliminations.
- Comment remplir une fiche de jugement.
- Qu'il doit toujours regarder le juge, jamais le chien, et continuer à regarder jusqu'à ce que le juge cesse de juger le chien.
- L'endroit où le juge sera positionné sur le parcours pendant les épreuves.

- L'endroit où le scribe doit être placé de manière à ce qu'il puisse toujours voir le juge - déplacez-le si nécessaire.

- Comment il indiquera au juge qu'il y a eu trois refus.

## **7.2 Afficher le secrétariat (scoreur)**

- Que le juge d'agilité vérifiera la notation pendant la compétition.
- Les fiches de jugement doivent être conservées dans l'ordre de passage.
- Le juge doit être informé immédiatement en cas de problème.

## **7.3 Anneau de collecte steward**

- Qu'il est responsable du respect de l'ordre de passage.
- Qu'il devrait toujours y avoir 3 à 5 chiens et maîtres-chiens près du départ.
- Qu'il indique sur sa liste, à côté des noms des concurrents, les non-partants.
- Le juge expliquera précisément quand il veut que le chien et le conducteur suivants entrent dans le ring.

## **7.4 Temps keeper**

- Expliquer quand l'heure doit être déclenchée et arrêtée.
- Expliquez que le temps doit commencer lorsque le chien.. :
  - saute le premier **obstacle**
  - passe sous le premier **obstacle**
  - passe la ligne de départ du premier **obstacle** à gauche ou à droite
- Le temps n'est jamais arrêté avant que le chien ait franchi la ligne d'arrivée (sauf si le chien a été éliminé).
- Le temps est arrêté lorsque le chien franchit le dernier **saut** dans la bonne direction. Cela signifie que le chien saute du bon côté (peu importe si le poteau est renversé - faute !). Le parcours n'est pas encore terminé et le temps ne doit pas être arrêté lorsque le chien passe sous la dernière haie ou la franchit à gauche ou à droite.
- Le temps accordé au scribe doit toujours être mesuré au 1/100<sup>th</sup> de seconde.
- Qu'il peut libérer le chien de la ligne de départ après le signal du juge.
- Qu'il soit clairement signalé lorsqu'un chien dépasse le temps de parcours maximum.
- Le temps doit être pris à partir des mêmes positions au départ et à l'arrivée pour chaque chien.
- qu'il ne doit remettre le chronomètre à zéro qu'après s'être assuré que le scribe a noté l'heure (montrer la montre au scribe pour qu'il puisse recopier l'heure sur la feuille de jugement).
- L'heure manuelle est utilisée en cas de défaillance de l'heure électronique.

## **7.5 Anneau steward/help**

- que les obstacles assignés soient vérifiés afin qu'ils soient exactement les mêmes pour chaque chien.
- Que la hauteur des sauts soit la même pour chaque chien.
- **Si la haie doit être franchie deux fois et que la perche tombe, il faut la réparer suffisamment tôt avant que le chien ne s'approche à nouveau de la même haie.**
- qu'ils ne peuvent pas abandonner le travail qui leur a été attribué avant la fin du cours.
- que les contacts ou même la surface doivent être nettoyés à intervalles réguliers si les circonstances l'exigent (course sur le sable par exemple).

## **8. Briefing des concurrents**

Si le juge veut informer les concurrents, il doit le faire :



- Vérifier si une traduction est nécessaire.
- Indiquez aux maîtres-chiens la longueur du parcours et la définition de la durée du parcours.
- Indiquer comment le signal de départ sera donné.
- Indiquer comment les fautes, les refus et les éliminations seront signalés et ce qui se passe après une élimination.
- Rappelez aux maîtres-chiens qu'ils doivent continuer leur course à moins que le juge ne leur dise de s'arrêter.
- Rappelez aux conducteurs l'existence d'une zone désignée (le cas échéant) où le chien peut être récompensé une fois le parcours terminé.

## 9. Cours conception

A) Le plan du parcours doit être dessiné à l'échelle et doit être disponible, éventuellement avec des copies, le jour du concours.

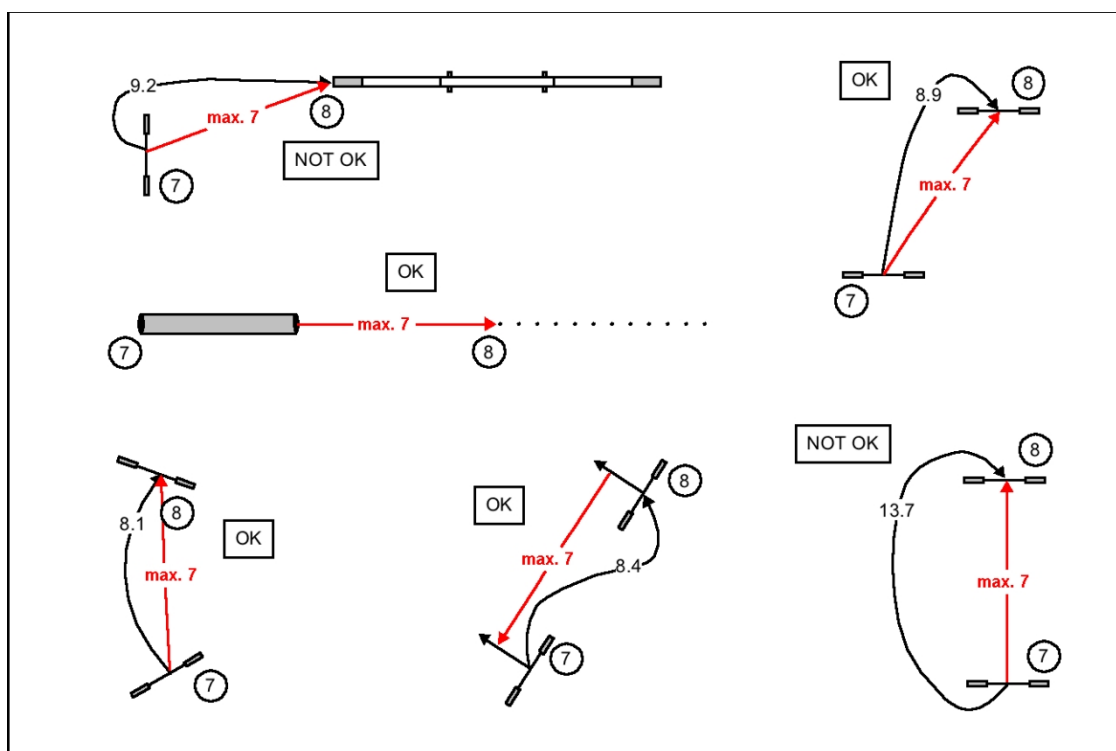
B) Il est conseillé au juge d'utiliser autant de types d'obstacles que possible. Il est obligatoire d'utiliser trois types différents d'obstacles de contact (cadre en A, marche du chien et bascule) dans les parcours d'agilité. Les poteaux de tissage doivent être utilisés dans tous les parcours. **Il ne doit pas y avoir moins de 7 sauts dans chaque parcours.**

C) **Les obstacles mis à la disposition du juge (14 haies avec piquets, 1 pneu, 1 mur, 1 dog-walk, 1 cadre en A, 1 balançoire, des poteaux de tissage, 1 saut en longueur, 4 tunnels tubulaires, dont un de 3 à 4 mètres de long) sont le maximum qu'un juge peut utiliser dans un parcours.**

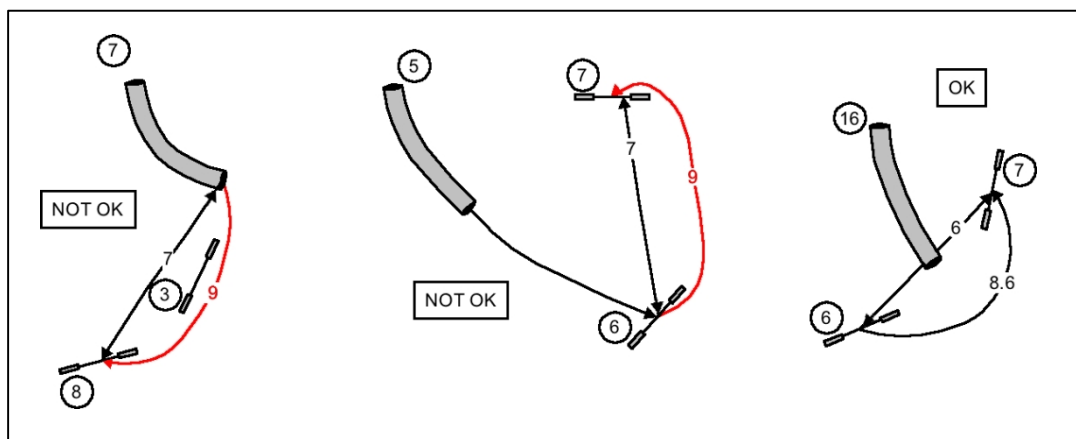
D) **Pour le premier obstacle, le juge doit utiliser une haie simple, un mur, un saut en longueur ou un pneu, et pour le dernier obstacle, le juge doit utiliser une haie simple ou écartée, un mur, un saut en longueur ou un pneu (si le système de chronométrage le permet).**

E) La distance minimale sur la trajectoire du chien entre des obstacles consécutifs **ne doit pas être inférieure à 5m**. La distance maximale en ligne droite entre des obstacles consécutifs **ne doit pas être supérieure à 7 m et la distance maximale sur la trajectoire du chien entre des obstacles consécutifs ne doit pas être supérieure à 9 m**.

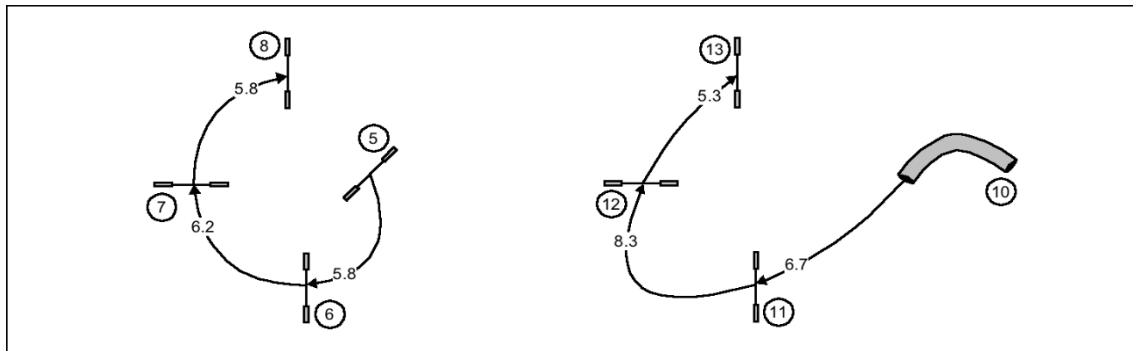
**Les deux** distances doivent être mesurées à partir du point nominal où le chien quitte l'obstacle jusqu'au point nominal où le chien arrive à l'obstacle suivant. Pour les haies, il s'agit du centre des poteaux. Pour un tunnel, une zone, des **poteaux de tissage**, etc., il s'agit des points nominaux d'entrée et de sortie de ces obstacles.



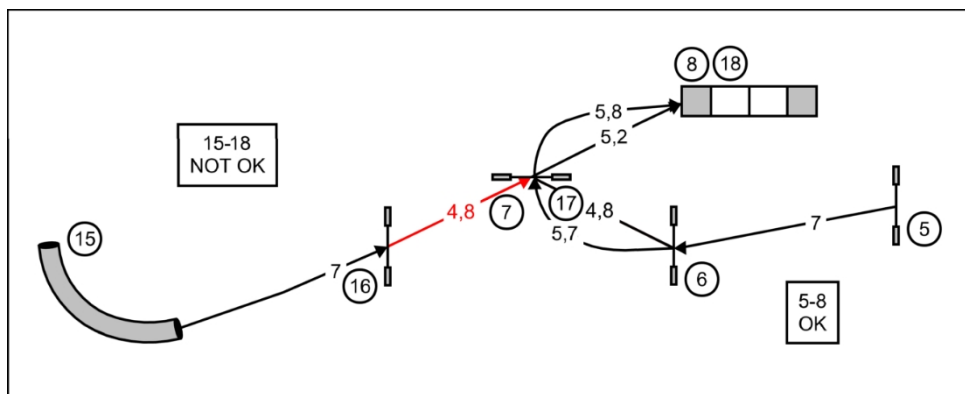
La distance **entre les obstacles** doit être mesurée le long de la ligne que la plupart des chiens emprunteront, et non de la ligne que le juge préférerait que les chiens empruntent afin de respecter les règles. Le **juge doit savoir que la distance maximale entre deux obstacles consécutifs ne doit pas dépasser 7 m en ligne droite et 9 m sur le chemin du chien.**



La trajectoire du chien marquée en rouge n'est pas une trajectoire réaliste. Une ligne de parcours réaliste dépasserait très probablement la distance maximale autorisée. Le juge doit être conscient que les chiens de différentes catégories de taille courent souvent sur des chemins au moins légèrement différents.



La séquence 6-7-8 est exactement la même que la séquence 11-12-13, mais en raison d'une approche différente du numéro 11 et de la vitesse plus élevée du chien, la distance entre 6-7 et 11-12 n'est pas la même. La différence de vitesse et d'approche modifie la ligne du chien d'environ deux mètres entre 6-7 et 11-12.

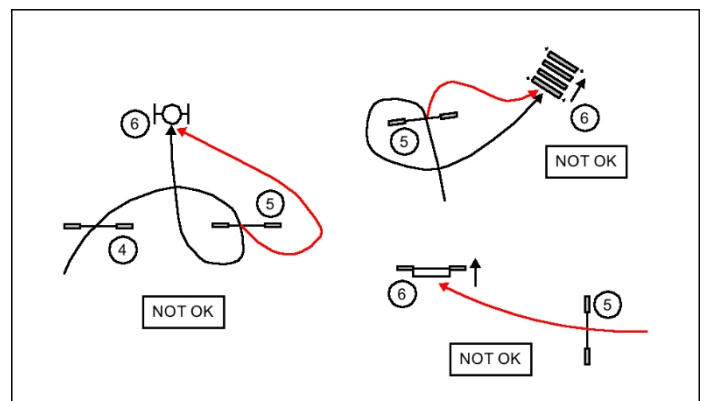


En regardant la configuration, la distance et l'angle 6-7 à partir de la droite sont exactement les mêmes que les 16-17 à partir de la gauche. En partant de la droite (5), la distance entre tous les obstacles sur la trajectoire du chien est conforme aux règles, et l'approche du cadre A est sûre.

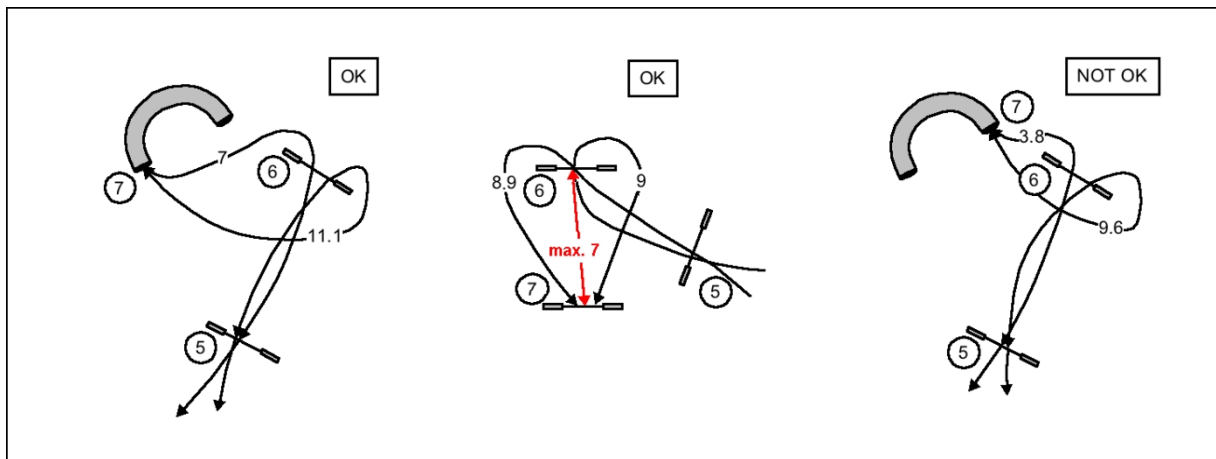
Cependant, en partant de la gauche (15), la plupart des chiens suivront une ligne où la distance entre 16 et 17 est plus courte que ce qui est stipulé dans les règles, et la situation peut être dangereuse parce que les chiens tenteront le cadre A à une vitesse élevée et avec une approche mal inclinée.

F) Pour des raisons de sécurité, les règles précisent que le chien doit avoir une approche directe du saut en longueur, du pneu et du saut d'écartement. L'approche et la vitesse du chien doivent également être prises en considération pour les obstacles de contact, comme le montre l'exemple ci-dessus.

Exemples de droite : les trois situations sont mauvaises - les deux premières ont deux lignes, dont l'une peut être dangereuse. Le juge ne doit pas prendre le risque qu'un chien prenne la mauvaise ligne. L'exemple du bas parle de lui-même.

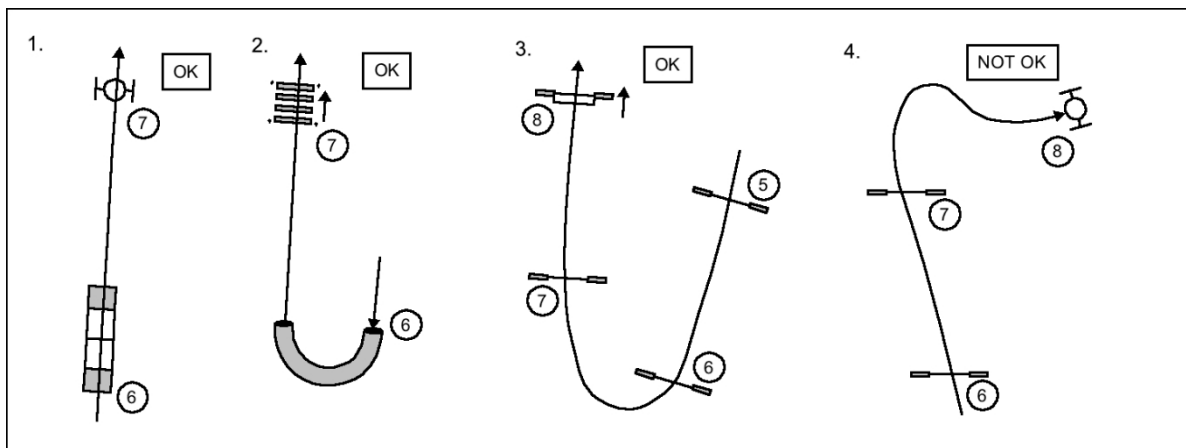


G) S'il existe deux lignes que le chien peut emprunter pour se rendre à l'obstacle suivant, la ligne la plus courte doit respecter la distance minimale définie dans les règles.

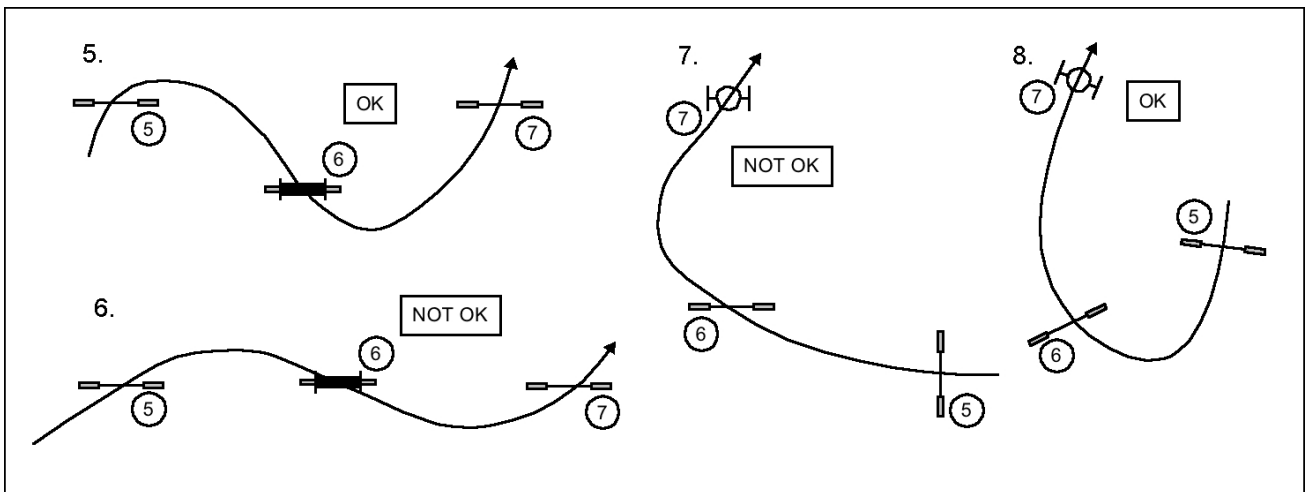


H) Pour des raisons de sécurité, le mur doit être placé de manière à ce que le chien ne risque pas de heurter la tour en sautant. Les virages serrés ou les approches mal inclinées doivent être évités.

Approches droites sur tous les obstacles qui devraient avoir une approche droite :



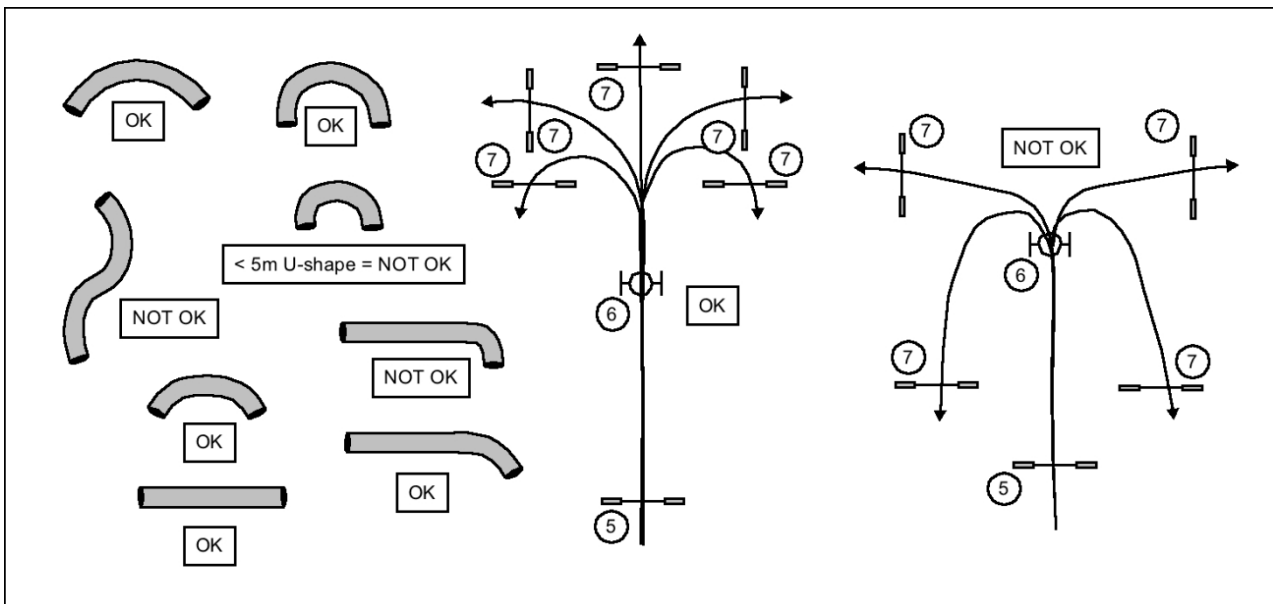
1. Approche directe du pneu à partir d'un contact = OK, une situation très claire
2. Approche directe du saut en longueur à partir d'un tunnel = OK, une autre situation très claire
3. Approche directe du 7 vers l'écartement, le chien a déjà une approche directe de l'écartement lorsqu'il saute le 7 (la ligne entre le point de réception et le 7 donne au chien l'approche directe) = OK
4. **Mauvaise approche du pneu = PAS OK**



5. La ligne entre le point d'atterrissage et le point 6 permet d'approcher le mur en toute sécurité = OK.
6. Dans cette situation (serpentine), la ligne du point d'atterrissage après 5 à 6 est une approche trop serrée du mur = risque que le chien heurte la tour = PAS OK.
7. Bien que le saut et le pneu soient placés l'un après l'autre en ligne droite, à cause de la ligne à partir de 5, l'approche du pneu n'est pas droite = PAS OK
8. Approche directe du 6 au pneu. Après la réception, le chien a déjà une approche directe du pneu (la ligne entre le point de réception et le pneu donne au chien une approche directe) = OK

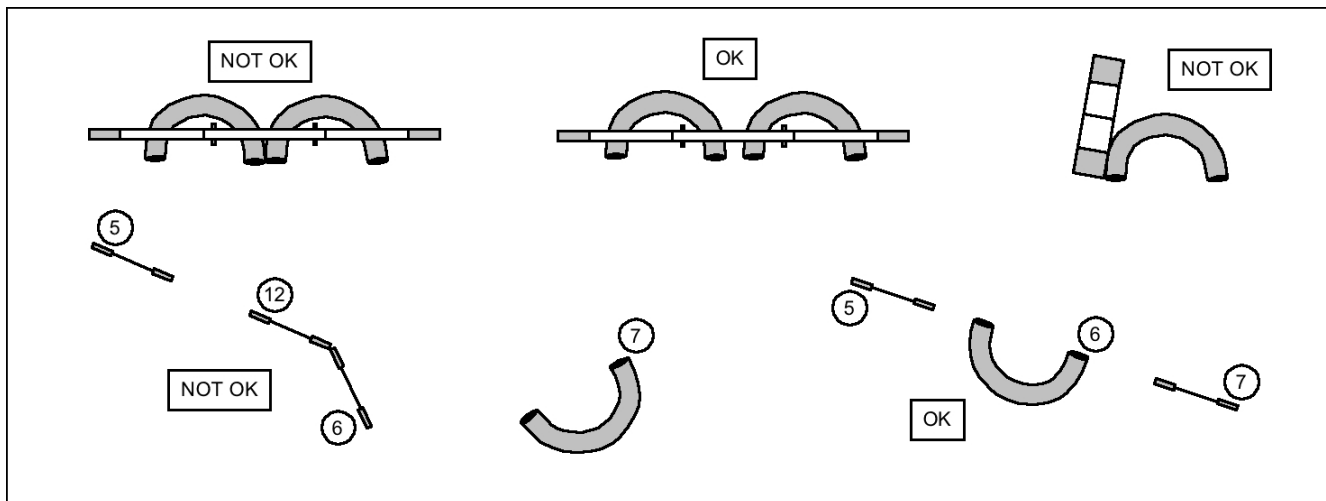
Lorsque vous réfléchissez aux approches des obstacles qui devraient être en ligne droite, vous devez tenir compte à la fois de l'angle d'approche ET de la vitesse du chien par rapport à l'obstacle précédent.

#### l) Tunnel / pneu



- Les tunnels doivent toujours être tirés sur toute leur longueur.
- Un tunnel ne peut être plié que dans une seule direction = PAS de formes en S.
- Les tunnels de moins de 5 m ne devraient pas avoir un virage de plus de 90° (exemples à gauche).
- Évitez les virages serrés après le pneu, **même si le pneu est utilisé comme premier obstacle.**

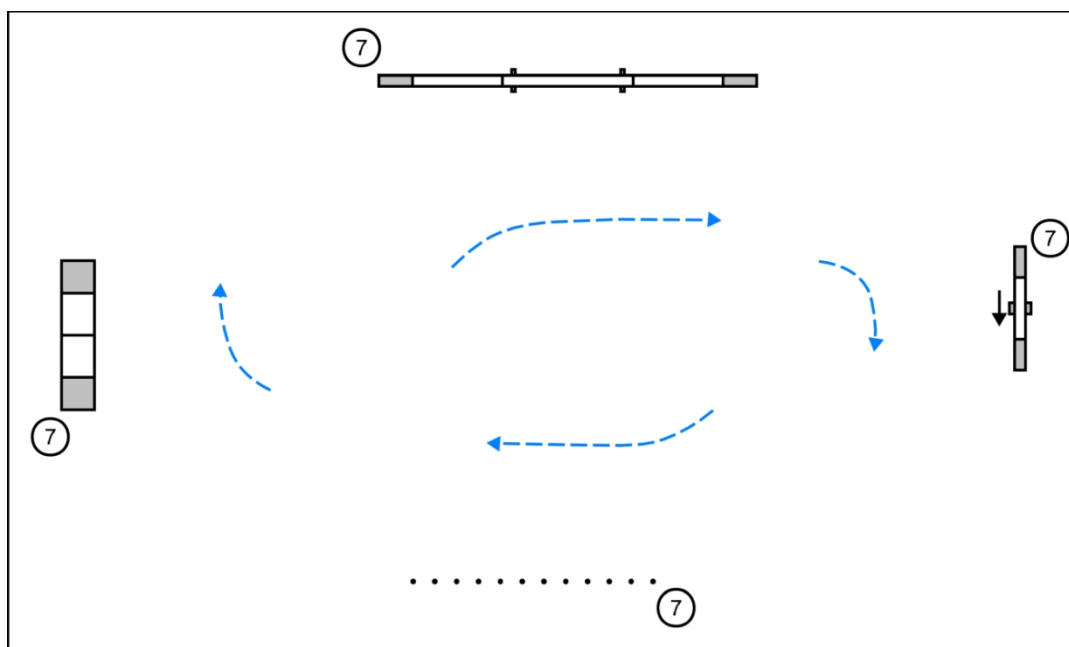
J) Les conducteurs doivent avoir la possibilité de passer chaque obstacle des deux côtés. La distance entre deux obstacles doit être d'au moins un mètre (un tunnel sous le dog-walk ou le cadre en A est la seule exception). Même la distance entre deux ouvertures de tunnel doit être d'au moins 1 mètre.



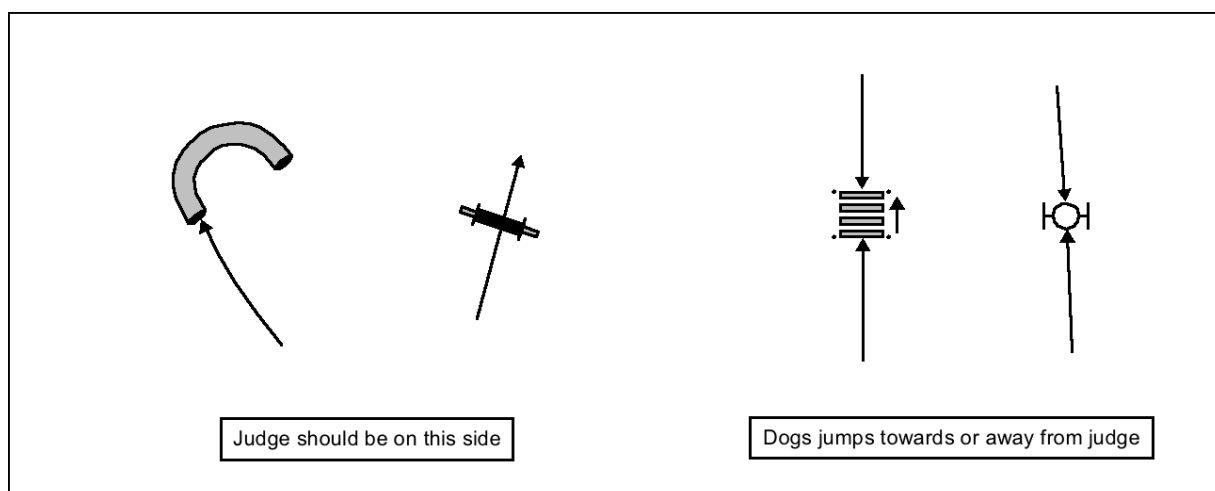
K) Les obstacles autres que les haies et les sauts écartés peuvent être classés comme obstacles primaires ou secondaires :

**Obstacles principaux :** Cadre en A - marche du chien - balançoire - poteaux de tissage

Le juge doit toujours essayer d'être à une distance appropriée et d'avoir une ligne de vue dégagée pendant que le chien négocie ces obstacles (sans gêner et/ou déranger le conducteur ou son chien ; courir à côté de ces obstacles doit être évité). Il n'est pas recommandé de juger les obstacles primaires de trop loin.

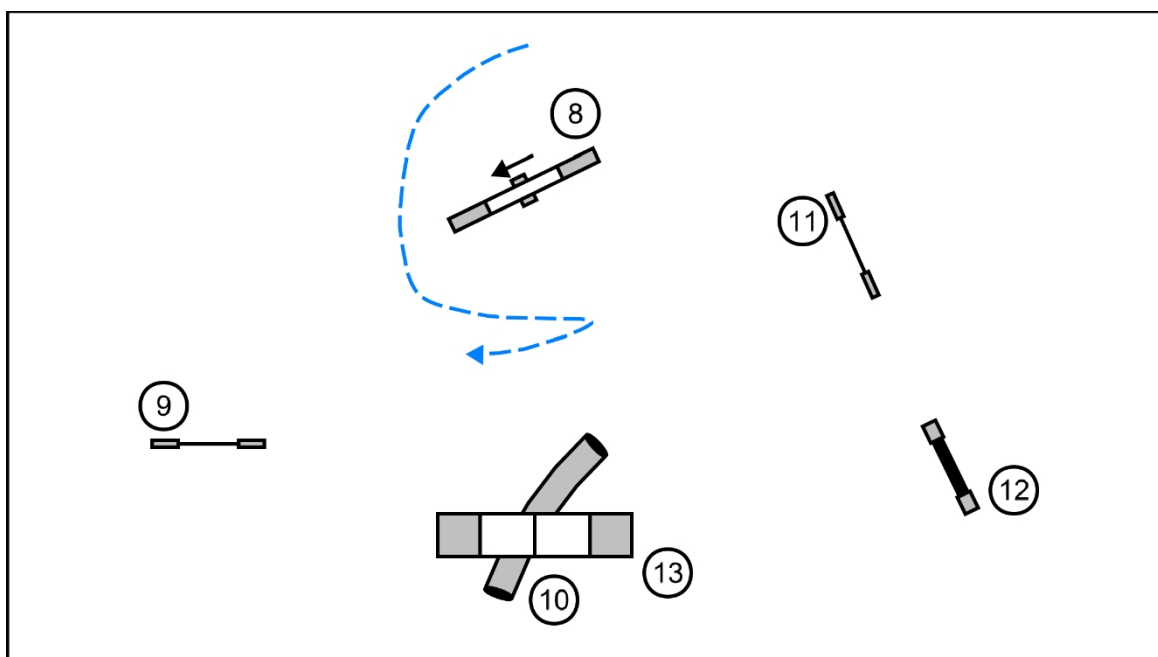


**Obstacles secondaires :** Tunnel tubulaire - Mur - Saut en longueur - Pneu



Pour les tunnels et le mur, le juge doit s'assurer qu'il est dans la bonne position pour voir toute sortie de route, tout virage ou toute entrée incorrecte.

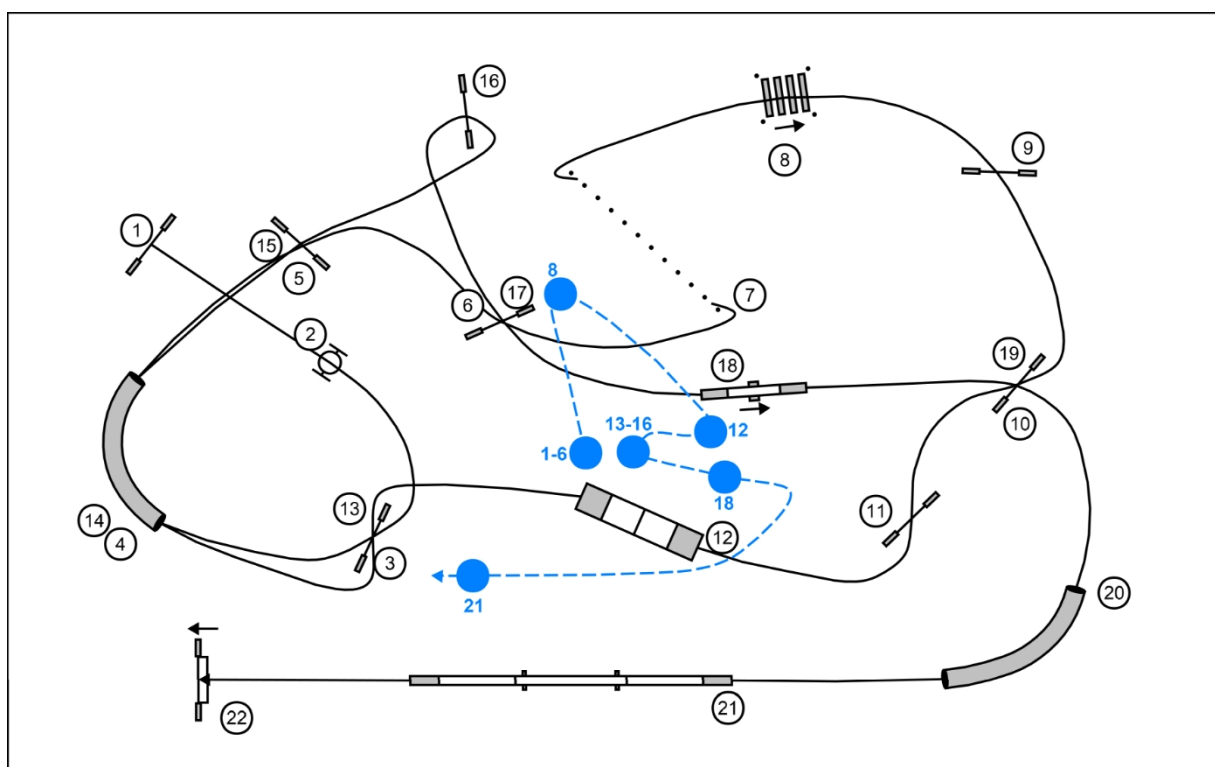
Pour le pneu et le saut en longueur, le juge doit faire en sorte que le chien saute vers lui ou s'éloigne de lui. Difficulté avec les obstacles secondaires du parcours :



Le juge ne peut pas voir l'entrée du tunnel (10) ni les éventuels refus au mur (12).

### Autres obstacles

Les haies simples ou les sauts écartés ne posent pas de problèmes particuliers au juge. Il doit se placer légèrement en biais par rapport à ces obstacles afin de voir les poteaux abattus ou les refus éventuels.



Around the first marked position (1-6), the judge waits for the dog to enter the weaving poles, then follows the dog until position 8, where it is at a correct angle to see the long jump. Then, he continues to judge by moving slowly until position 12, then to the next position (13-16) from where he can see the contact towards the bottom of frame A and also has a good view of the entrance of the tunnel and the rest of the course. The judge then retreats slightly until position 18, where he is not in the dog's trajectory and has a good view of the balance beam. He then moves towards the support point of the dog's gait (position 21). From there, there is a short distance to travel until the first position, to prepare the next competitor.

#### L) Guidelines for the design of courses

- The design of the course must allow the judge to judge the dog at a normal rhythm.
- The judge must never give the impression of not being able to face the dog's speed.
- The course must present an adequate degree of difficulty.
- **A well-designed course must allow the handler to choose at least one trajectory for more than one dog.**
- A course must be fluid and safe. When he thinks about safety, the judge must think about obstacles outside the course.

#### M) The following elements are to be avoided :

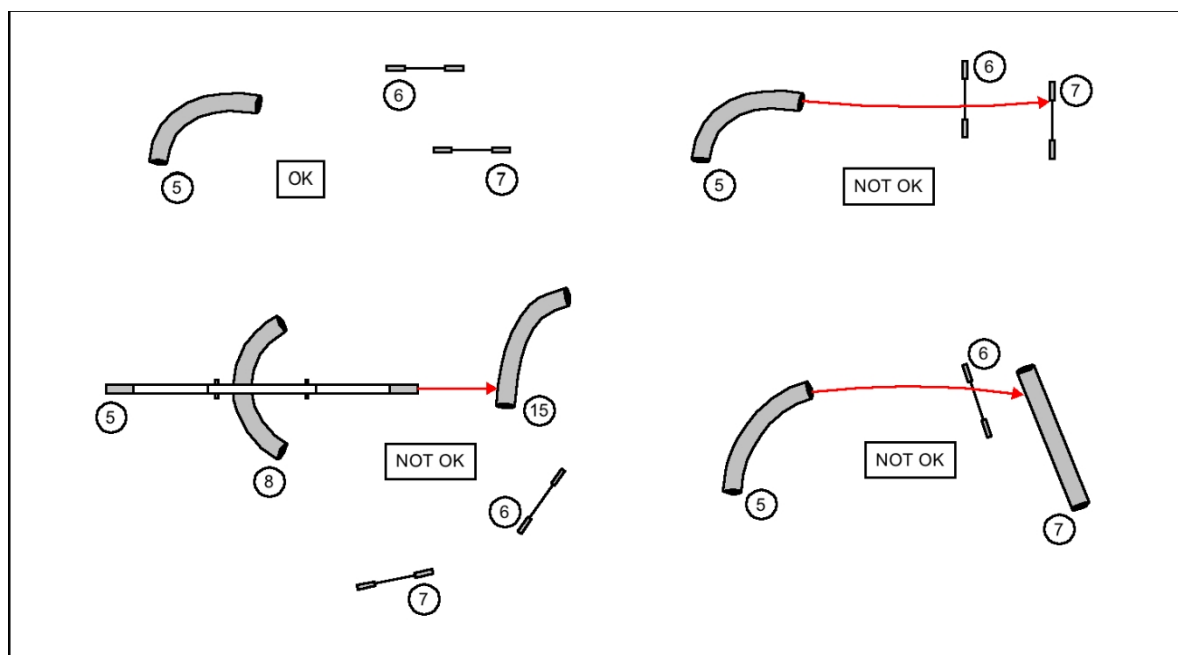
- Placing 2 contact obstacles one after the other.
- It is permitted to place the weaving poles **before** or **after** a contact obstacle, but the judge must be aware of the potential problems that such a combination could cause.
- Sudden turns in the course that put the handler in the judge's trajectory - in particular after contact obstacles and weaving poles.
- Using the spacing of hedges **and the long jump** more than once in a course.
- Fewer than 6 (with primary obstacles) or 8 (without primary obstacles) obstacles between the <sup>première</sup> and the <sup>deuxième</sup> use of a hedge.

#### N) A course must be designed so that

Guidelines of the FCI  
for the judgment of agility



- Les obstacles hors parcours ne doivent pas constituer un danger potentiel pour le chien (exemples ci-dessous : un malentendu ou un contrôle insuffisant sur le chien peut conduire le chien à s'écraser contre un obstacle hors parcours).
- C'est un plaisir pour les spectateurs.
- Il peut être jugé sans problème.
- Le cours est fluide, même pour les cours les plus avancés (la durée du cours peut aussi être un degré de difficulté).



O) On gagne du temps quand :

- Le parcours est raccourci.
- La sortie est utilisée de manière optimale afin que le chien suivant puisse commencer plus tôt.
- Il y a un départ et une arrivée séparés (demandez à quelqu'un de placer la laisse du chien près de l'arrivée).
- Le scribe et le chronométreur sont placés à proximité l'un de l'autre.
- Les haies de départ et d'arrivée sont proches de l'entrée et de la sortie du ring.
- La conception du parcours empêche le conducteur de prendre trop d'avance avant de faire démarrer le chien.

## 10. Cours construction

Le juge doit utiliser tous les obstacles approuvés par la FCI au moins une fois au cours d'une épreuve FCI. Le juge d'agilité supervise toujours personnellement la construction du parcours.

Les conditions météorologiques ou la surface de l'anneau peuvent nécessiter des ajustements à la conception du parcours ou l'**abaissement de la hauteur de saut des haies à leur mesure minimale autorisée**.

Le juge ne doit pas utiliser d'obstacle **non conforme** aux règles de la FCI.

Pour la sécurité du chien, le juge doit inspecter les obstacles pour s'assurer qu'ils ne sont pas dangereux. Les obstacles défectueux ne doivent pas être utilisés.

Si possible, le juge doit veiller à ce que la position de tous les obstacles susceptibles d'être déplacés par les chiens qui les traversent soit indiquée.

Après le briefing et le p a r c o u r s , aucune modification ne peut être apportée au parcours ou au maximum.

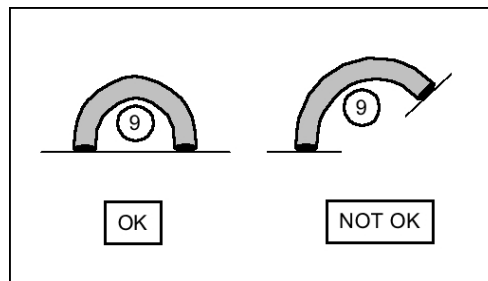
L'heure du parcours (l'heure du parcours standard également, si elle est annoncée par le juge).

Les poteaux marquant les angles du saut en longueur sont placés de telle sorte qu'ils peuvent être remis exactement dans la même position s'ils sont renversés.

Les numéros doivent être placés de manière à ne pas gêner le chien ou le conducteur pendant la course.

Un tunnel en forme de U est le seul obstacle où le numéro peut être placé au milieu pour indiquer que l'on peut prendre l'un ou l'autre côté - dans ce cas, les **deux entrées doivent être dans la même ligne**.

Les tunnels doivent toujours être utilisés complètement étendus (pleine longueur).



Avant le parcours, le juge s'assure que

- Le cours correspond à ce qu'il attendait.
- Il ressemble au modèle.
- Tous les obstacles sont solidement placés et, le cas échéant, chevillés.

Avant le départ du premier chien, le juge s'assure que.. :

- Tous les assistants sont correctement briefés et se trouvent là où ils sont censés être.
- Tous les obstacles sont placés correctement.

## 11. Temps de parcours standard et temps de parcours maximum

Dans les épreuves des concours internationaux d'agilité (y compris AWC, EO, JOAWC, CACIAg), le TCS est déterminé par le temps du chien le plus rapide ayant commis le moins de fautes + 15% et arrondi à la seconde supérieure, et le TCM est déterminé en divisant la longueur du parcours par **2,5 m/s** en agilité, **3,0 m/s** en jumping.

Il est recommandé d'utiliser une roue de mesure pour déterminer la longueur du parcours (méthode la plus précise).

**La longueur du parcours est mesurée sur la trajectoire du chien.** Le juge doit mesurer la ligne idéale que le chien utilisera lorsqu'il négociera le parcours. Idéalement, la mesure doit se faire à partir du centre de chaque obstacle. Le juge n'a pas besoin de mesurer la longueur du tunnel, dont la longueur peut simplement être ajoutée à la longueur mesurée.

Si le temps de parcours standard est fixé par le juge, les éléments suivants doivent être pris en considération :

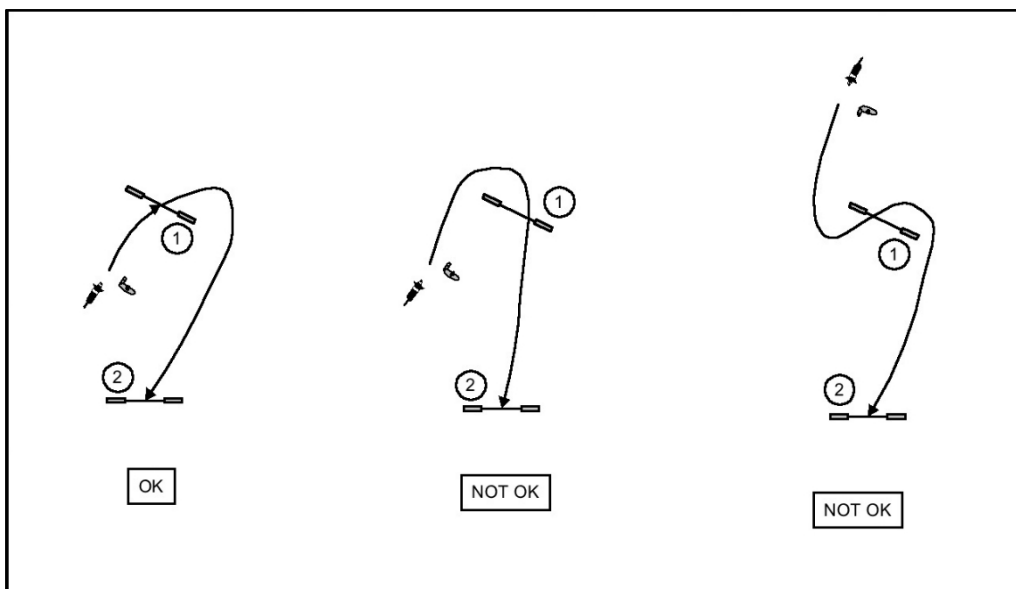
- La nature du concours.
- Le degré de difficulté.
- Les conditions météorologiques.
- L'état de la surface de l'anneau.

## 12. Jugement

Le juge est responsable de ce qui se passe dans son ring et il doit veiller à ce que tout se passe le mieux possible.

Un conducteur peut amener son chien sur le ring sans laisse ni collier s'il a le contrôle du chien. **Un conducteur peut porter son chien dans le ring, mais avant qu'il ne soit prêt à commencer, le chien doit être placé sur le sol (pas sur le sol).**

lâché ou projeté vers l'avant ou vers l'arrière). Le chien doit partir du côté de l'enlèvement du premier obstacle. Le juge donnera le signal de départ lorsque le chien sera correctement positionné.



La performance de chaque chien doit être jugée correctement et de manière cohérente. Pour ce faire, le juge doit toujours se placer au bon endroit sur le parcours. C'est toujours une bonne idée pour le juge de revoir son parcours plusieurs fois avant le début de l'épreuve.

La position du juge ne doit pas gêner le chien ou le conducteur et le juge doit s'assurer de ne pas passer devant le chien ou le conducteur lorsqu'ils viennent vers lui.

La position du scribe doit lui permettre de voir le juge à tout moment. Cependant, le scribe peut être invité à se déplacer si nécessaire. Si le juge est temporairement hors de vue du scribe à cause d'un obstacle tel que le cadre A, le juge doit lever le bras suffisamment longtemps pour s'assurer que le scribe a vu le signal.

Le juge ne doit jamais quitter des yeux le chien tant qu'il est dans le ring, même après son élimination.

Chaque tentative de franchissement d'un obstacle doit être jugée. Une tentative est définie comme le fait que le chien se trouve à une distance de l'obstacle telle qu'il devrait être capable de le franchir du bon côté ; cependant, on considère également qu'il s'agit d'une tentative s'il y a une interaction physique avec l'obstacle - même si le chien se trouve derrière la ligne de refus.

Sont considérés comme des exceptions : le chien qui passe dans le tunnel, dans les poteaux de **tissage** ou sous la marche du chien / le cadre A lorsqu'il revient vers le conducteur après un refus.

## 13. Jugement d'obstacles spécifiques

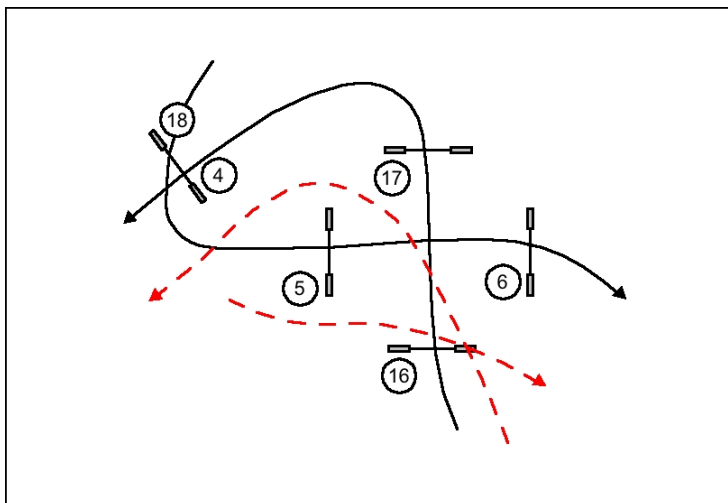
### 13.1 Haies

Il y a faute lorsque le chien déplace un piquet de telle sorte qu'il n'est plus à sa hauteur initiale (il n'est pas nécessaire qu'un piquet tombe au sol pour qu'il y ait faute).

Il s'agit d'une élimination lorsque le chien détruit un obstacle, par exemple lorsqu'il.. :

- fait tomber un poteau autrement qu'en sautant par-dessus (par exemple, si le chien frappe le poteau avec la queue en passant sous le saut)
- fait tomber une aile du saut qui doit être négociée à nouveau plus tard dans le parcours

Remarque : si le porte-gobelet tombe en même temps que le poteau frappé, il s'agit simplement d'un défaut.



Exemples :

Le chien renverse le poteau de 4 = faute. Pas d'élimination, qu'il y ait assez de temps pour le reconstruire ou non.

Le chien détruit 4 (l'aile tombe) = Élimination, qu'il y ait ou non assez de temps pour la reconstruire.

Le conducteur fait tomber 16, pendant que le chien saute 6 = Élimination

Le conducteur fait tomber la perche de 16, alors que le chien saute 16 = faute s'il n'est pas sûr à 100% que c'est le conducteur qui a fait tomber la perche. S'il est clair que c'est le conducteur qui a fait tomber la perche = élimination.

Le conducteur renverse ou détruit 16, pendant que le chien saute 17 = Élimination

Le conducteur touche une haie, mais n'en tire aucun avantage = Pas de faute

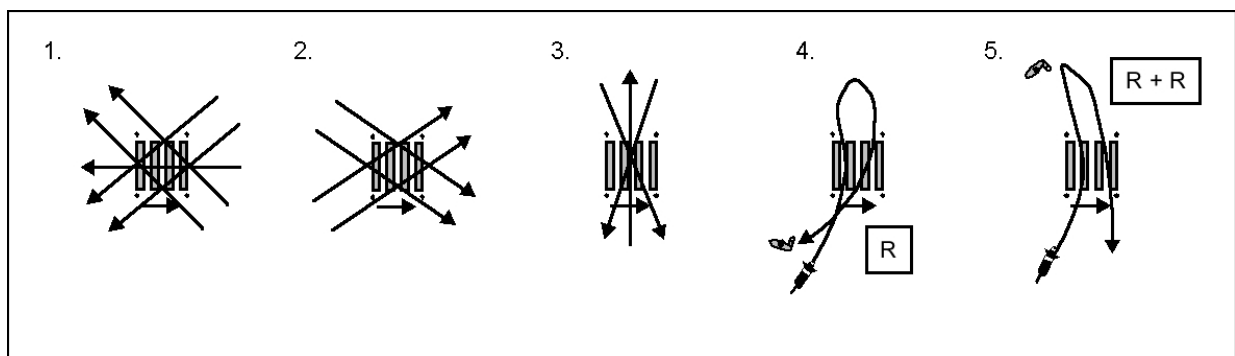
Le chien détruit le 18 (l'aile tombe) = faute

### 13.2 Contact obstacles

- Le juge doit se concentrer sur la zone de contact pour évaluer si le chien y pose une partie de sa patte. Cette méthode est préférable à celle qui consiste à se concentrer sur le chien, car une patte arrière dans la zone de contact pourrait être manquée lorsque le chien quitte l'obstacle.
- Un chien ne peut être pénalisé pour s'être arrêté, avoir reculé, avoir tourné ou s'être trompé de direction tant qu'il se trouve sur l'obstacle. Le chien doit bien sûr franchir l'obstacle correctement et dans la bonne direction. Le contact au sol est jugé lorsque le chien quitte l'obstacle, même si le chien a touché ce contact avant de reculer.
- Un chien peut s'arrêter dans la zone de contact, même s'il est en partie au sol et en partie sur l'obstacle.
- Une fois que le chien a quitté l'obstacle, c'est-à-dire qu'il a touché le sol avec ses quatre pattes, il est éliminé s'il remet une patte sur l'obstacle.
- **Sur la marche des chiens et le cadre A : le chien doit toucher la rampe ascendante avec les quatre pattes, faute de quoi il sera éliminé.**

### 13.3 Saut en longueur

Les piquets de marquage aux quatre coins du saut en longueur ne sont qu'une aide au jugement. Ils aident à déterminer si le chien a négocié l'obstacle correctement. Par conséquent, aucune faute n'est commise lorsqu'un chien ou un conducteur touche ou renverse l'un de ces poteaux, même si cela entraîne la chute d'une des unités.

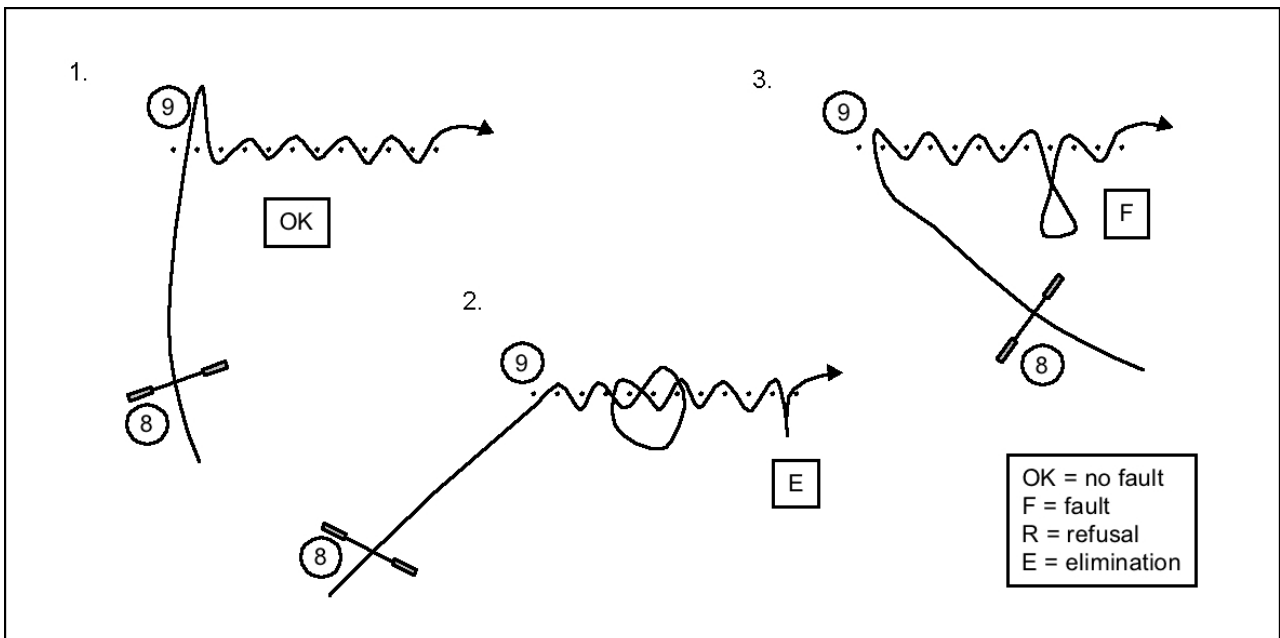


Exemples :

1. Le chien saute dans le saut en longueur dans la mauvaise direction = E
2. Le chien entre et sort du saut en longueur dans la bonne direction = R
3. Le chien entre et sort du saut en longueur d'un côté à l'autre = R
4. Le chien entre et sort du saut en longueur par le côté et saute en arrière vers le conducteur = R (pas R+R)
5. Le chien saute en longueur de côté en direction du conducteur ; le conducteur le renvoie pour une deuxième tentative et le chien saute à nouveau en longueur de côté = R+R

### **13.4 Poteaux tressés**

Il y a faute si le chien quitte la ligne qui permet un mouvement continu vers l'avant sur une distance supérieure à la longueur du chien. En ce qui concerne l'entrée dans les tissages, il faut tenir compte des chiens rapides et des angles d'entrée aigus.



Exemples :

1. Une tolérance est accordée en raison de l'entrée aiguë dans les poteaux de tissage = OK
2. Entrée correcte, erreur au milieu de la trame qui n'est pas corrigée correctement et par la suite le chien.

continue à franchir les mauvaises portes et à sortir du tissage dans le mauvais sens : le maître-chien ne corrige alors que la mauvaise sortie = E

3. Le chien s'éloigne des piquets de tissage de plus de sa propre longueur = F

### **13.5 Pneumatique**

Si le pneu s'ouvre pendant que le chien le négocie, mais qu'il se referme tout seul = F.

Si un chien ouvre le pneu autrement qu'en sautant dedans = élimination (par exemple, si le chien passe sous le pneu et l'ouvre avec sa queue).

## **14. Juger les situations**

### **14.1 Refus et notation ultérieure**

Un chien ne peut être sanctionné par un refus (pour s'être arrêté devant un obstacle, s'être détourné d'un obstacle ou avoir longé un obstacle) que s'il se trouve du côté de l'obstacle d'où il devrait être négocié.

**Grand principe de jugement des refus :**

- Si le juge pense "pourquoi il n'a pas décollé ?" = R
- Si le juge estime que le chien n'est pas dans la **zone d'envol** de l'obstacle = OK

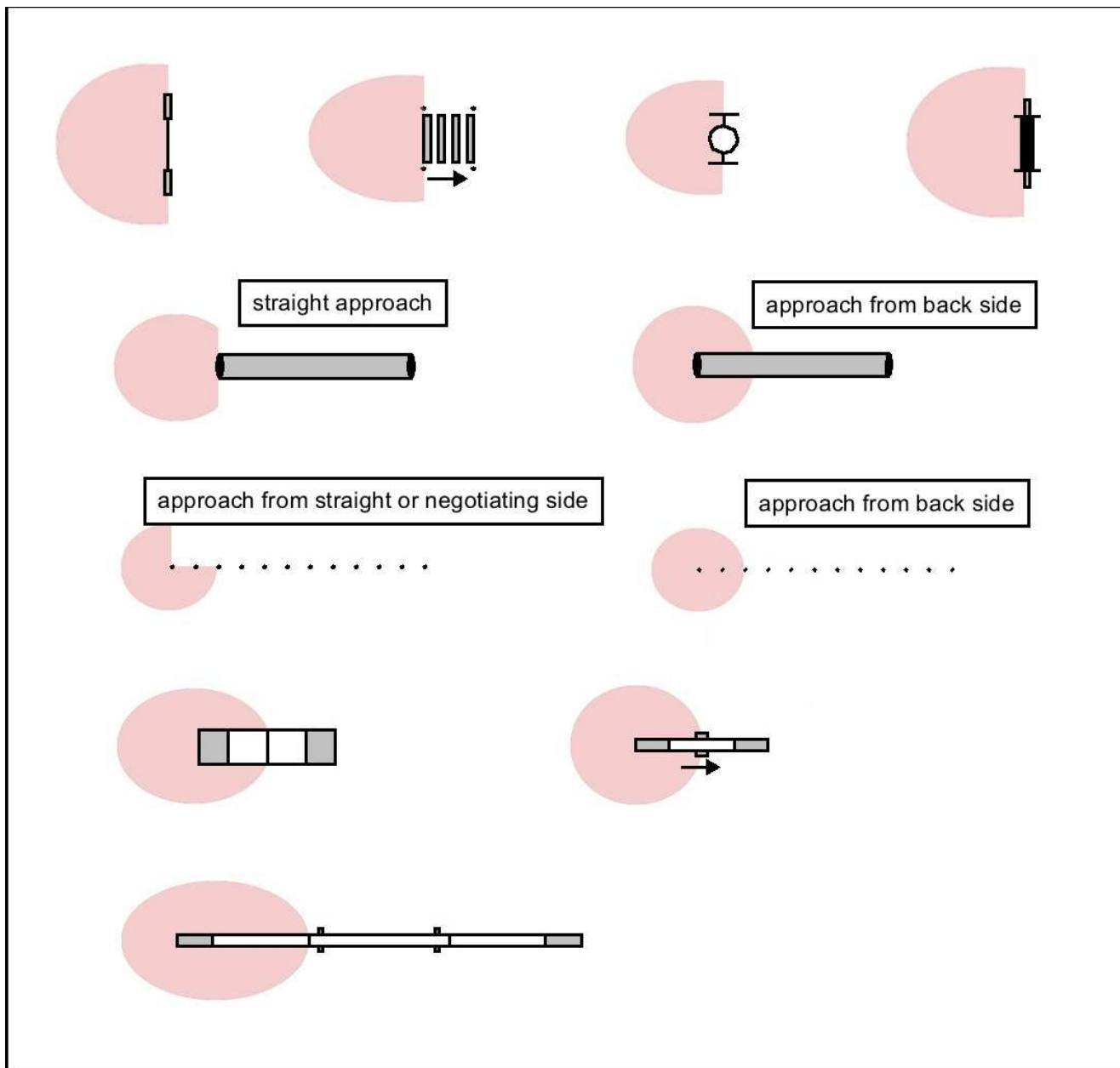
**Aire de décollage :**

La zone sur la trajectoire du chien, sur le chemin de l'obstacle, à partir de laquelle le chien peut négocier l'obstacle avec succès est appelée "zone d'appel". Le chien sera déclaré coupable d'un refus s'il se détourne de l'obstacle dans la zone d'appel ou s'il entre dans la zone d'appel et la quitte sans avoir négocié l'obstacle. Chaque tentative de franchissement d'un obstacle doit être jugée.

La taille de la zone d'appel dépend des obstacles. Par exemple, pour les sauts, la zone d'appel est en gros une zone semi-circulaire dont le diamètre est un peu plus large que la largeur du saut du côté à partir duquel le saut doit être négocié. Pour les tunnels, les obstacles de contact et les poteaux de tissage, la zone d'appel est la zone proche du point de départ de l'obstacle à partir de laquelle le juge considère que le chien devrait pouvoir s'approcher de l'obstacle et commencer à le négocier. La taille de la zone d'appel dépend également de la taille et de la foulée du chien, de sa vitesse et de la direction d'approche de l'obstacle.

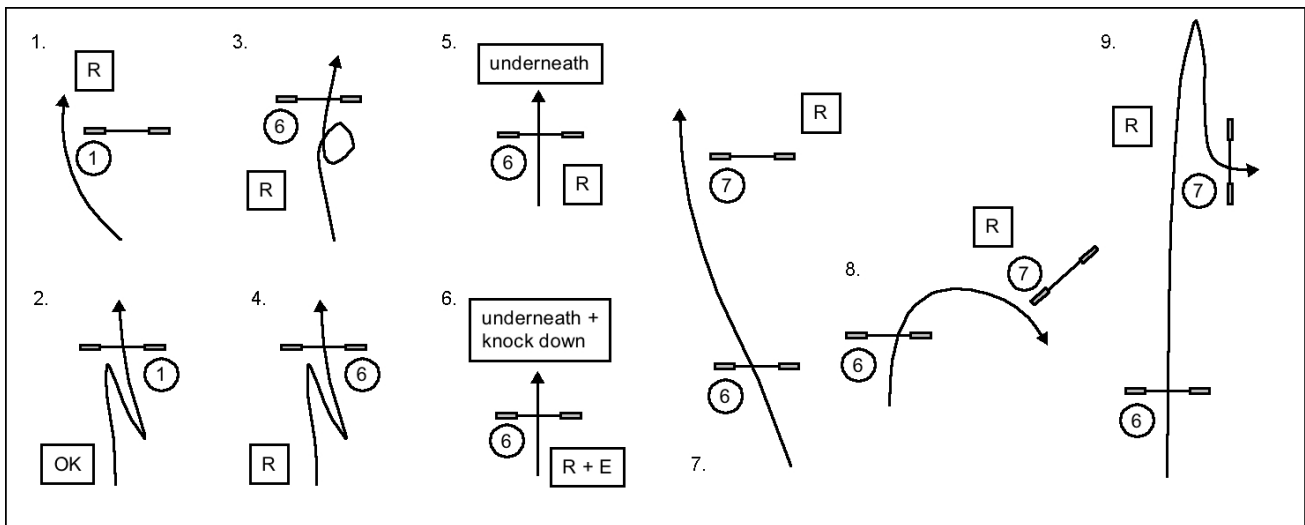
Est considéré comme une exception lors de l'évaluation des refus : le chien qui passe par le tunnel, par les piquets de tissage ou sous la marche du chien/le cadre lorsqu'il revient vers le conducteur après un refus.

Exemple : forme approximative de l'aire de décollage



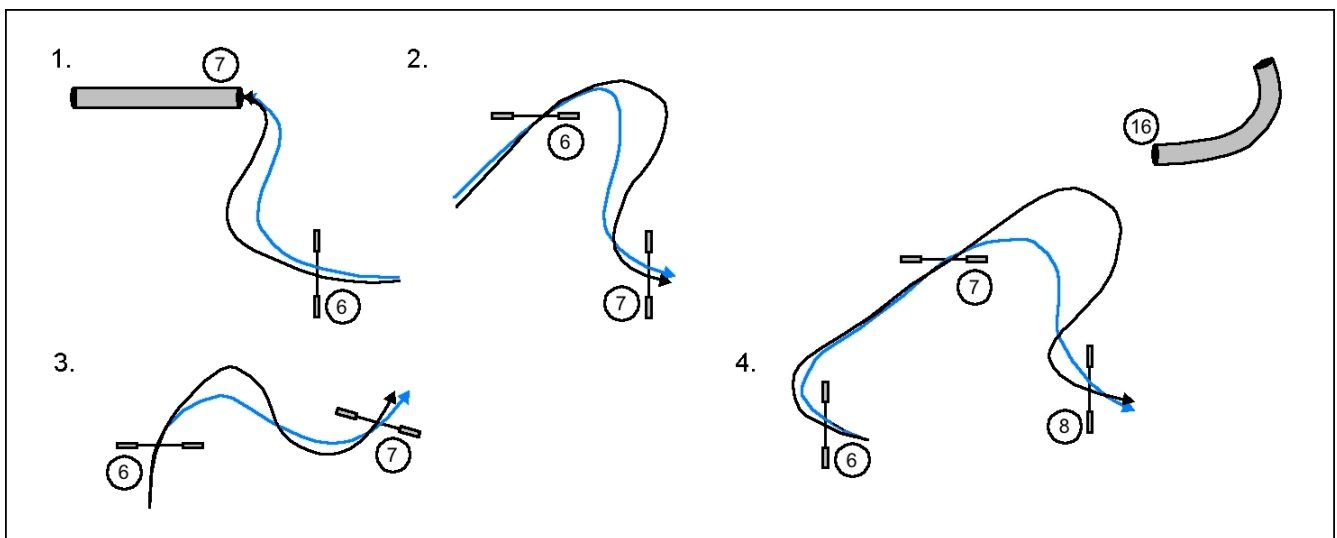
Notez que chaque fois qu'un chien tente de franchir un obstacle, il peut être sanctionné par un refus même s'il n'entre pas **dans la zone d'appel** (par exemple, en **courant à côté de l'obstacle**, en se détournant de l'obstacle ou en courant devant l'obstacle sans l'emprunter).





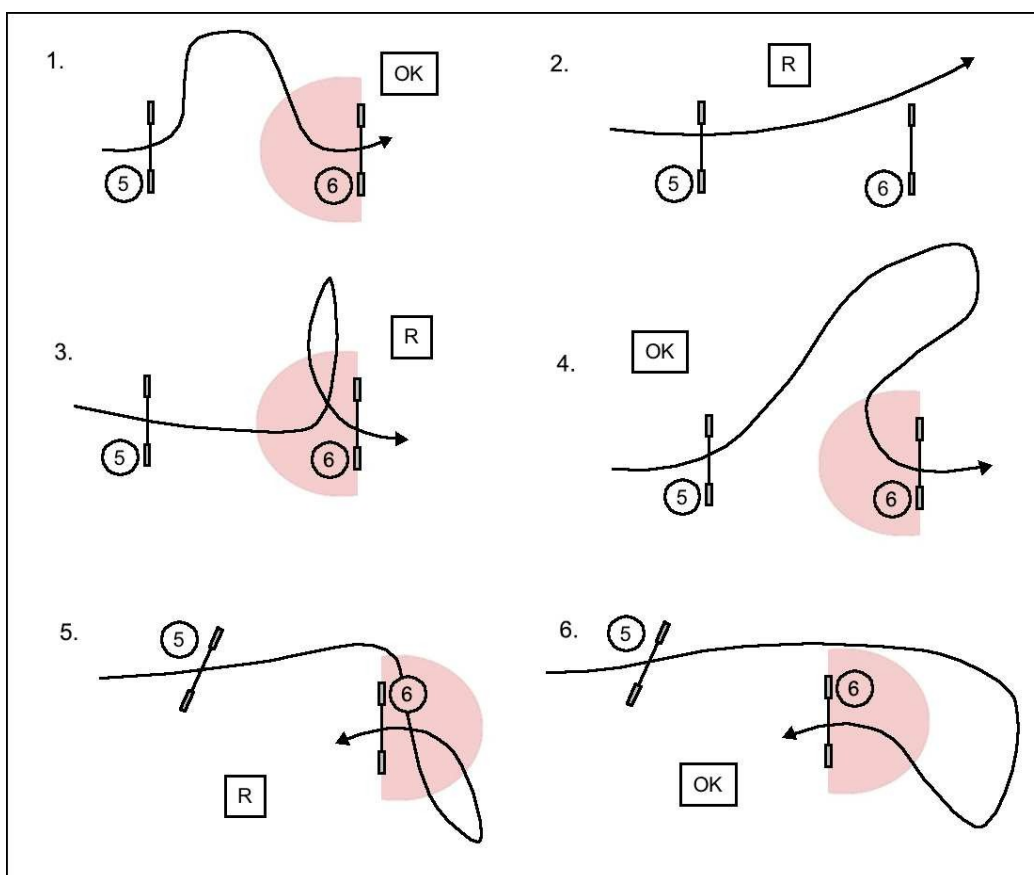
Exemples :

1. Le chien passe par la haie 1<sup>st</sup> = R
2. Le chien court en direction et en retrait de la première haie avant de commencer = OK
3. et 4. Le chien s'arrête devant ou se détourne d'un obstacle du parcours = R
5. Le chien passe sous la haie = R
6. Le chien passe en dessous, fait tomber le poteau et détruit l'obstacle tout en le franchissant = R + E
7. et 8. Le chien passe devant l'obstacle suivant sans le franchir = R
9. Le chien passe devant l'obstacle suivant sans le négocier = R



Exemples :

- 1, 2 et 3. Les chiens à courte foulée et les chiens lents (**marqués en bleu**) atterrissent avant l'obstacle suivant et peuvent tourner vers lui. Les chiens à longues foulées et les chiens très rapides peuvent atterrir avant l'obstacle suivant mais, en raison de leur morphologie ou de leur vitesse, ils ne peuvent pas tourner **directement vers l'obstacle suivant** = OK
4. Plus extrême, mais le chien se retrouve dans une zone où il ne peut pas aller pour l'obstacle correct = OK

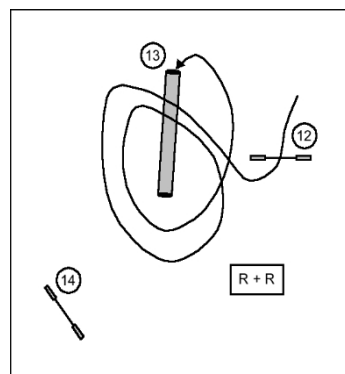


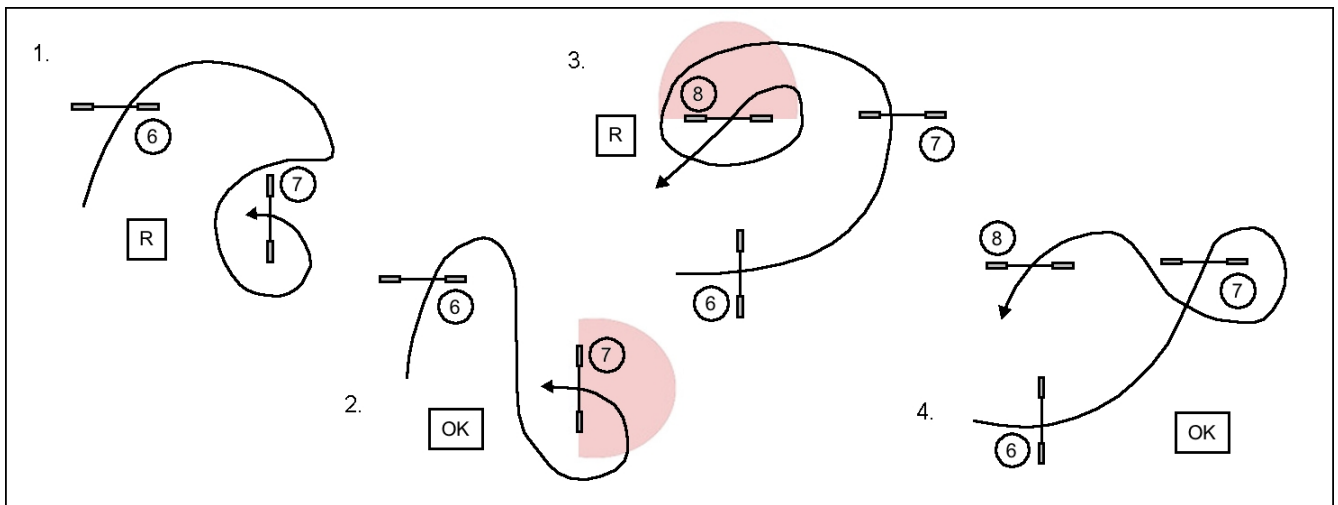
Exemples :

1. Le chien entre dans l'aire de décollage et franchit l'obstacle = OK
2. Le chien passe devant l'obstacle = R
3. Le chien se détourne de l'obstacle à l'intérieur de la zone d'appel où il devrait négocier l'obstacle = R
4. Le chien s'éloigne de l'obstacle avant d'entrer dans la zone d'appel = OK
5. Le chien passe devant l'obstacle, entre dans la zone d'appel et sort sans négocier l'obstacle = R
6. Le chien passe devant l'obstacle, entre dans la zone d'appel et franchit l'obstacle = OK

Exemple :

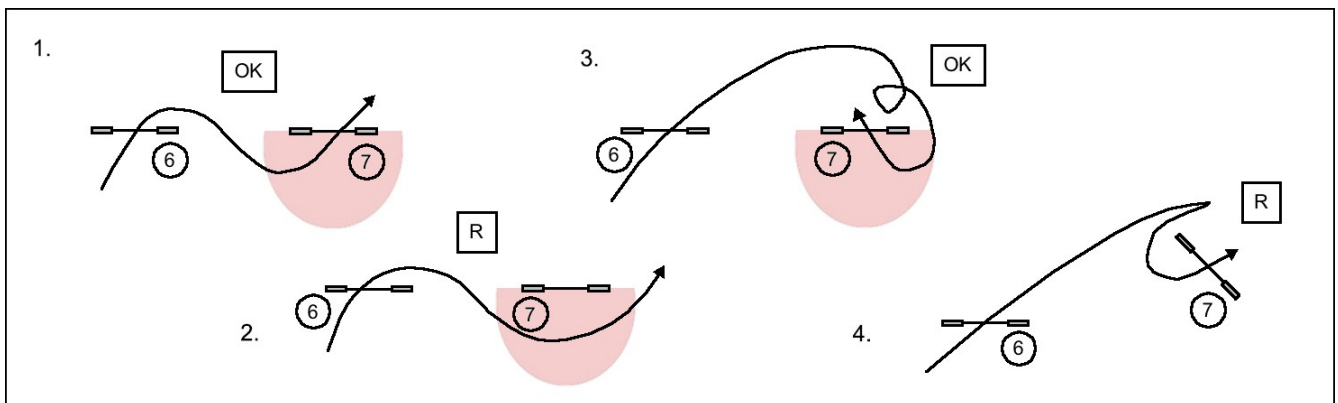
Dans l'exemple de droite, le conducteur reste en retrait et envoie son chien négocier le tunnel (obstacle 13). Le chien saute par-dessus le tunnel (R) et revient en courant vers le conducteur. Le conducteur envoie à nouveau son chien - avec le même résultat. Puisqu'il s'agit d'une nouvelle tentative de franchissement de l'obstacle : 2<sup>nd</sup> R. Le chien est envoyé une troisième fois et entre finalement dans le tunnel.





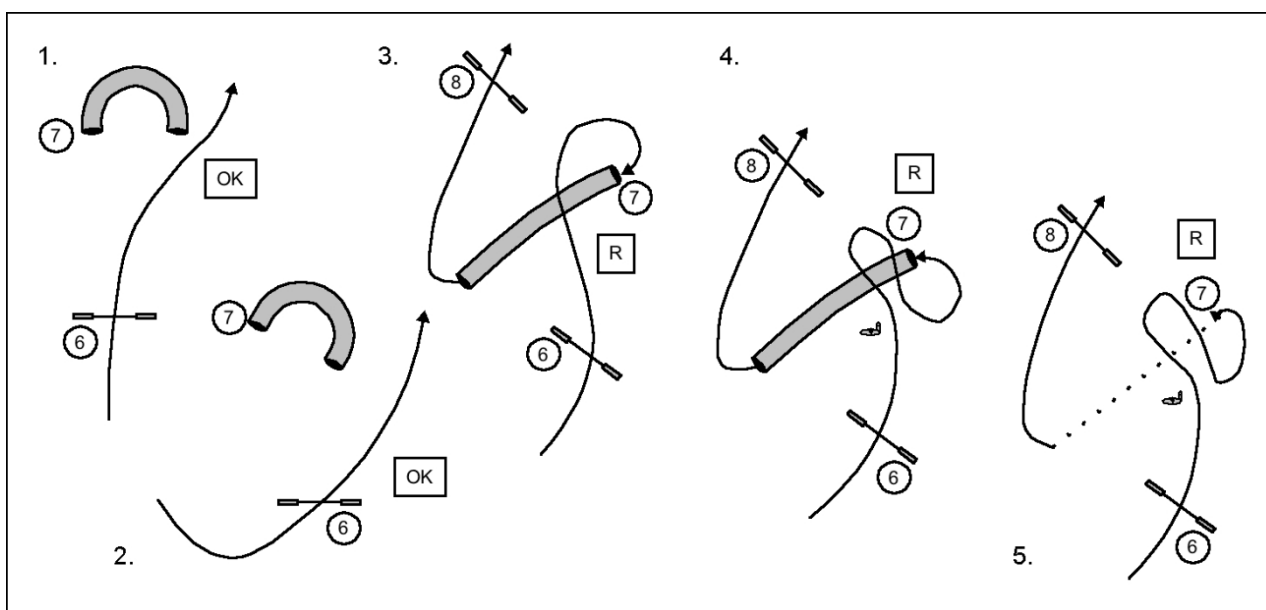
Exemples :

1. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant et **en s'approchant de l'obstacle suivant, il passe à côté** = R
2. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant et **n'a jamais pénétré dans l'aire de décollage** = OK
3. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (8) et **traverse la "zone de décollage" sans négocier l'obstacle** = R
4. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (8), mais tourne dans la mauvaise direction et se retrouve dans une zone où il ne peut pas aller vers l'obstacle correct = OK



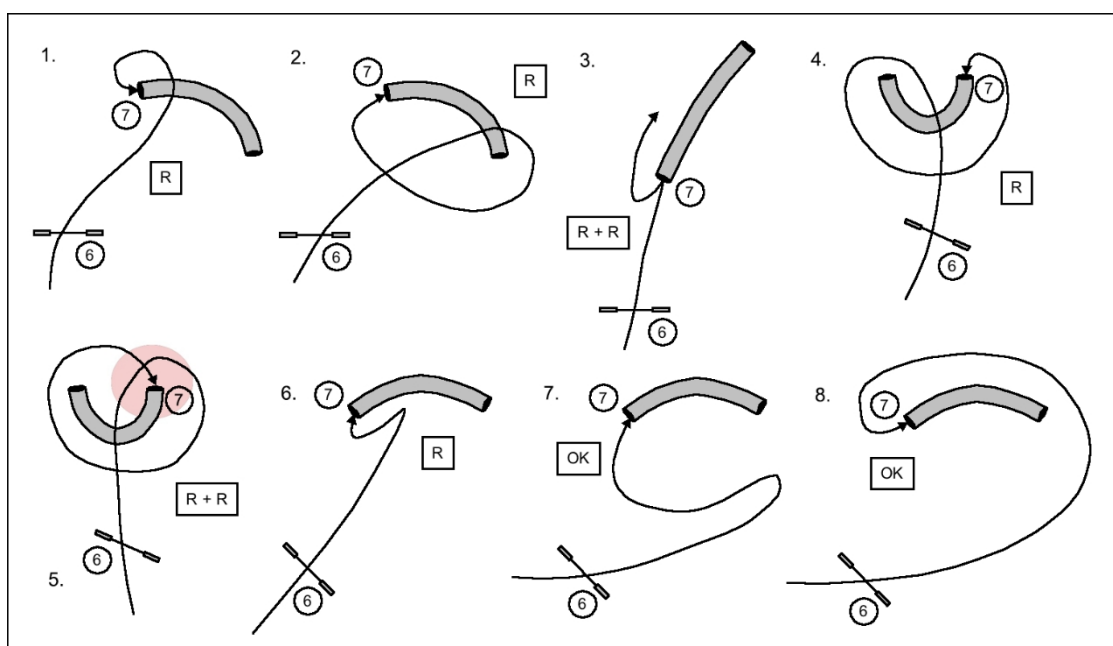
Exemples :

1. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant, **traverse la zone de décollage et franchit l'obstacle** = OK
2. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant et **traverse la zone d'appel sans négocier l'obstacle** = R
3. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant, **perd du temps en tournant sur lui-même, puis vient sur l'aire de décollage et franchit l'obstacle** = OK
4. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant et **le contourne sans négocier** = R



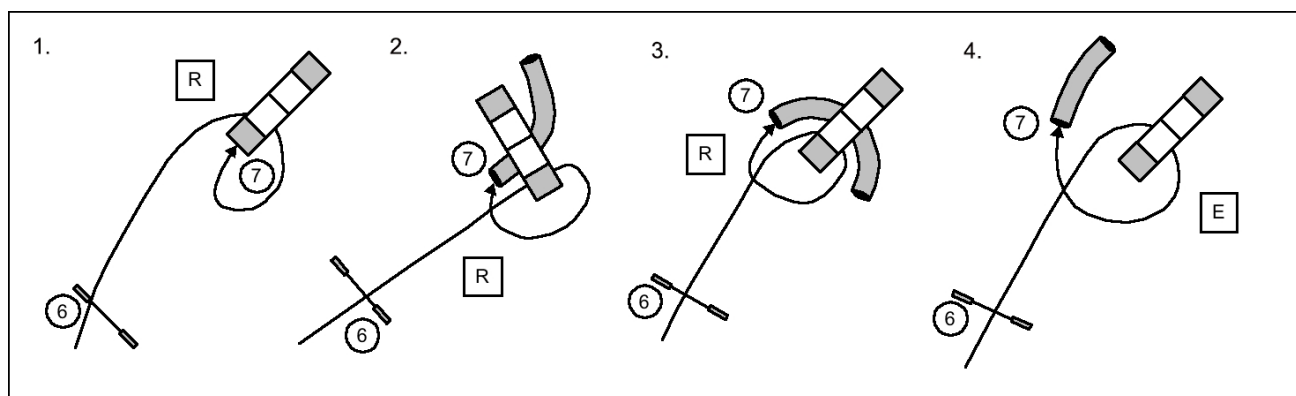
Exemples :

1. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) et **passé le tunnel du côté de la mauvaise entrée = OK**
2. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel), mais il se retrouve dans une zone où il ne peut pas aller vers l'obstacle correct = OK
3. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel), saute par-dessus et le franchit = R (et non E pour une erreur de parcours).
4. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel), le saute deux fois et le franchit = R (et non R+R, puisque le chien ne fait qu'une seule tentative pour franchir l'obstacle, et non E pour une erreur de parcours).
5. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (piquets), le traverse deux fois (la *deuxième fois* en revenant vers le conducteur) et le franchit = R (pas R+R, puisque le chien ne fait qu'une seule tentative pour franchir l'obstacle, et non E pour une erreur de parcours).



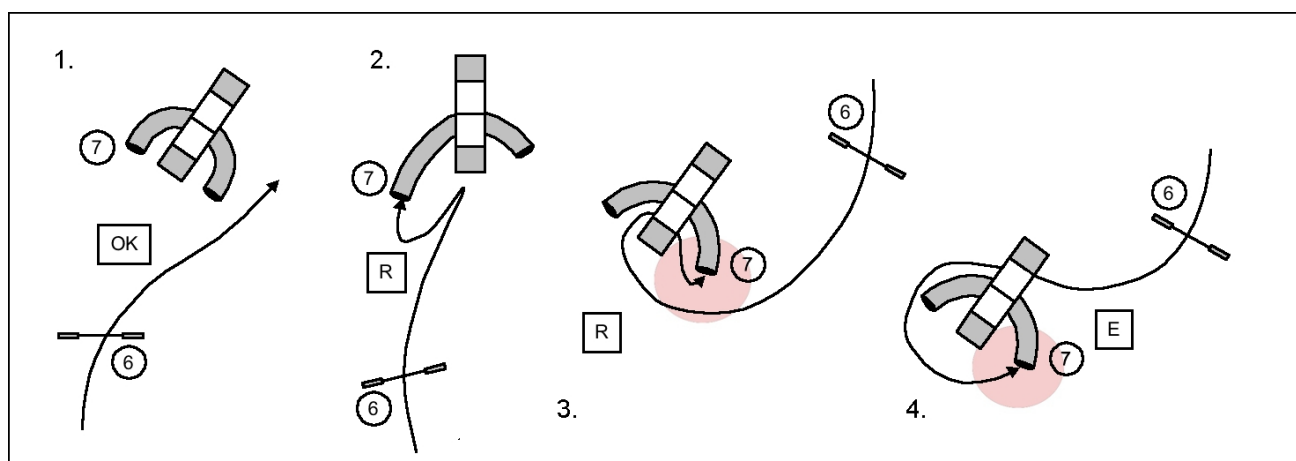
Exemples :

- 1 et 2. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) et saute par-dessus l'obstacle qu'il devrait prendre = R (pas E)
3. Le chien entre correctement dans le tunnel, en ressort (refus), puis passe devant le tunnel (<sup>2ème</sup> refus) = R + R
4. Le chien saute par-dessus le tunnel (refus), **se détourne de l'entrée** du tunnel = R
- 5. Le chien saute par-dessus le tunnel (refus), tourne vers l'entrée du tunnel et traverse la zone d'appel sans négocier l'obstacle (2<sup>nd</sup> refus) = R + R**
6. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) **et passe par l'entrée du tunnel** = R
7. et 8. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel), mais il se retrouve dans une zone où il ne peut pas aller vers l'obstacle correct = OK



Exemples :

1. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (cadre A) et passe sous l'obstacle qu'il devrait prendre = R (et non E).
2. et 3. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (cadre A). Cependant, dans cette situation, créée par le juge, le chien ne peut pas l'éviter = R (pas E).
4. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à franchir (cadre A) = E

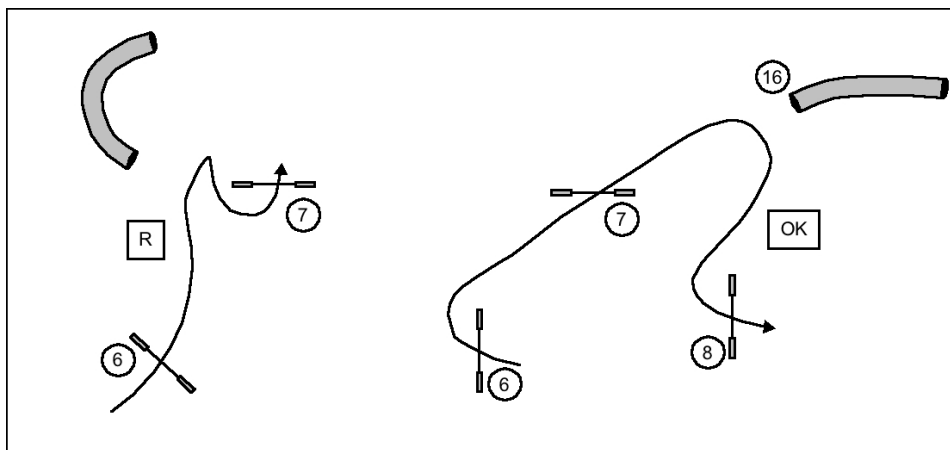


Exemples :

1. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) et **passe le tunnel du côté de la mauvaise entrée** = OK
2. Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (tunnel) **et en se dirigeant vers le mauvais obstacle (cadre A), passe à côté du tunnel** = R (le chien voit le tunnel pendant qu'il s'approche du cadre A)

3. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel), passe **la zone d'envol du tunnel** et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (cadre A). Cependant, dans cette situation, créée par le juge, le chien ne peut pas l'éviter = R (pas E).

4. Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel) **et, avant d'entrer dans la zone d'envol du tunnel**, passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à franchir (cadre A) = E



Exemples :

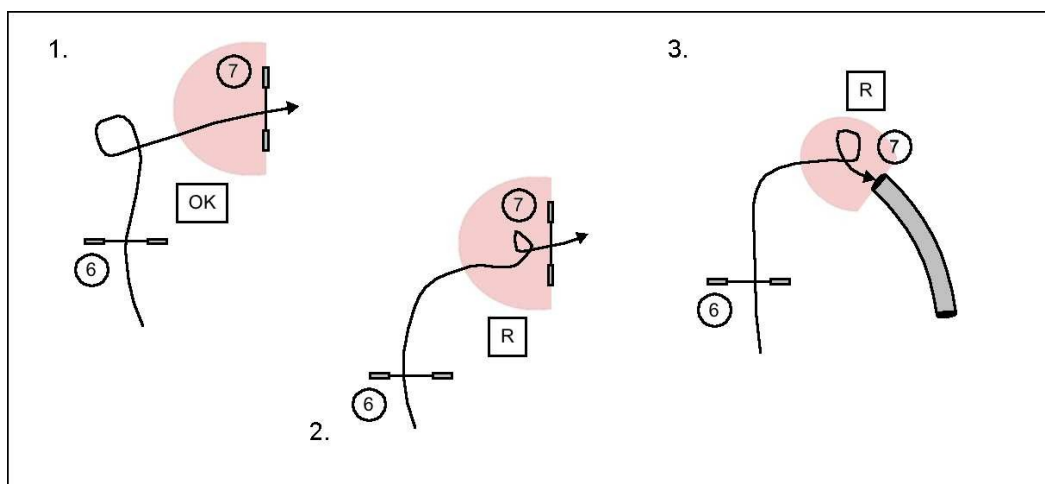
Refus avec/sans aller vers le mauvais obstacle.

Gauche : Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (7) et **le franchit en allant vers le mauvais obstacle** = R

A droite : Le chien atterrit avant l'obstacle suivant (8) et parce qu'il n'est pas dans une zone où il peut aller vers l'obstacle correct.

= OK

Ces deux situations sont claires, toutes les situations intermédiaires doivent être décidées par le juge à ce moment-là. Si un chien reste immobile ou se retourne dans la zone d'envol, il sera pénalisé d'un refus.

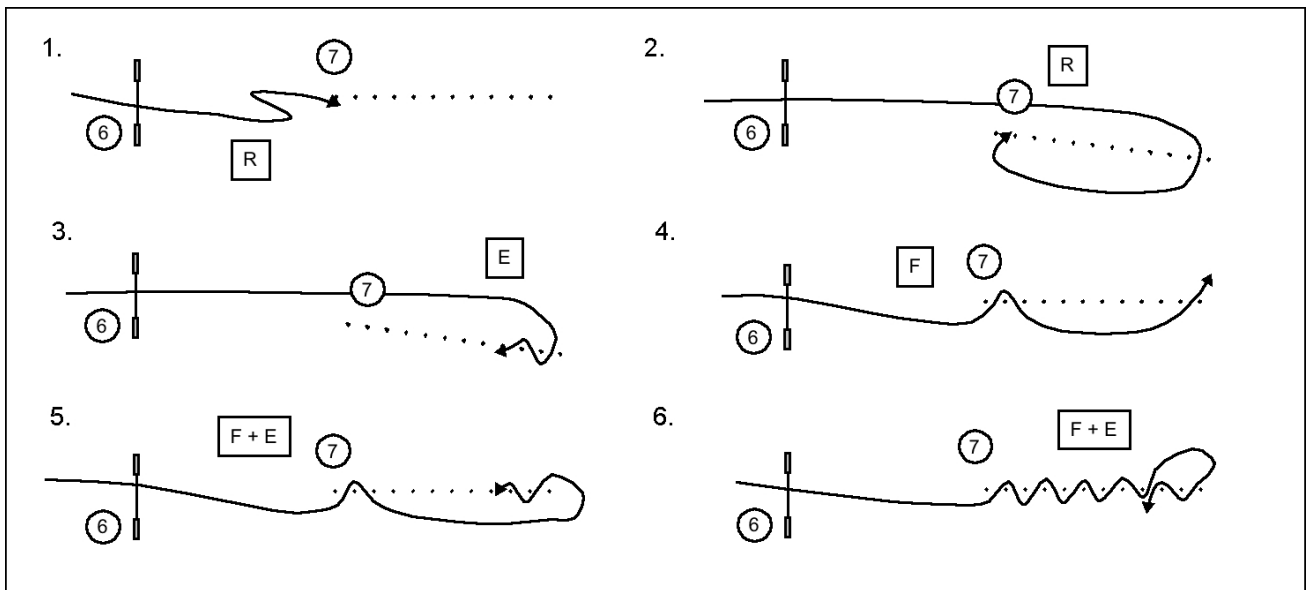


Exemples :

1. Le chien tourne dans une zone où il ne peut pas décoller pour la haie 7 = OK

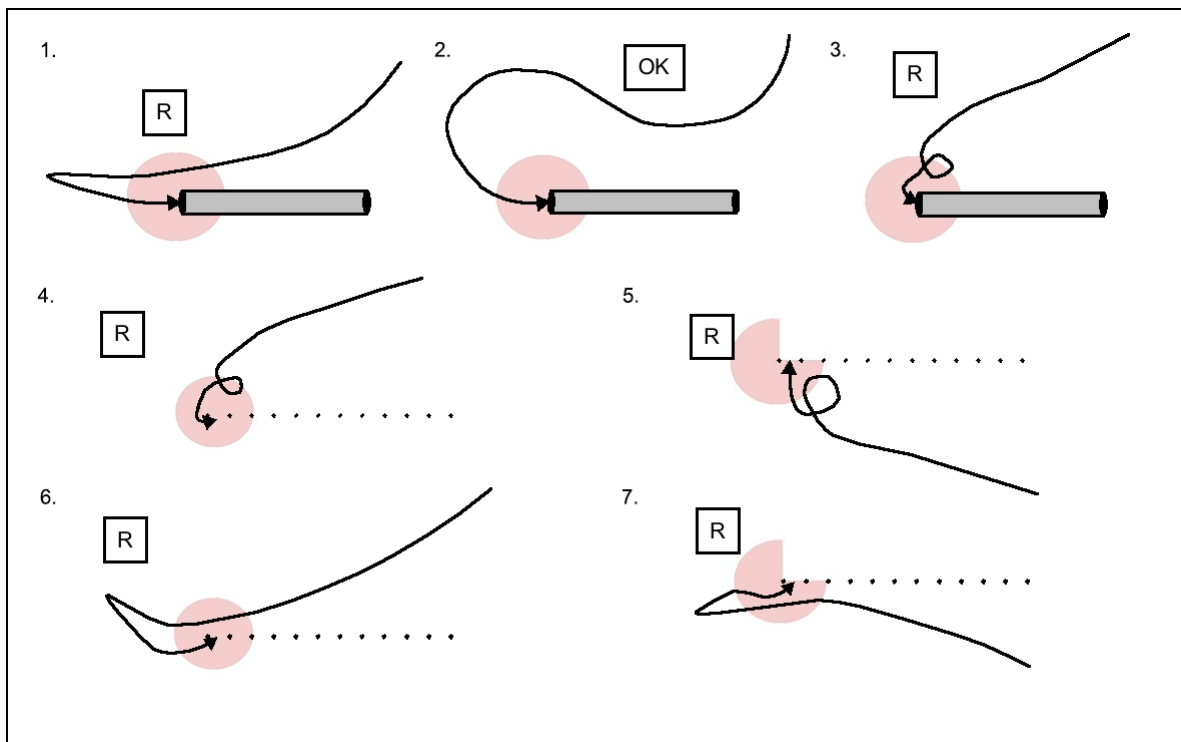
2. Le chien tourne dans la zone où il devrait décoller = R

3. Le chien tourne dans la zone où il devrait entrer dans le tunnel (décollage) = R



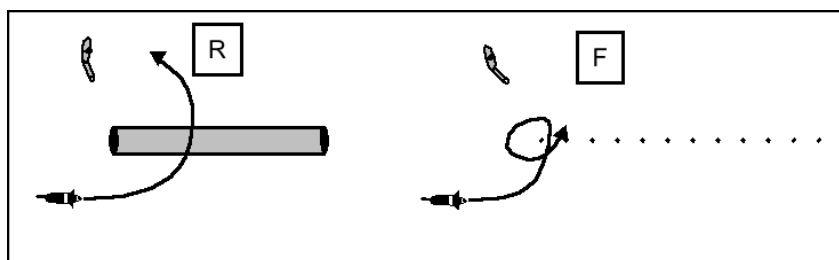
Exemples :

1. Le chien fait demi-tour dans la zone où il devrait entrer dans les piquets (**zone d'appel**) = R
2. Mauvaise entrée, pas d'entrelacement = R (le chien va ensuite à l'entrée correcte)
3. Marche arrière : le chien franchit l'obstacle (plus de deux portes) dans la mauvaise direction = E
4. Le chien manque la porte = F (**mais doit négocier correctement l'obstacle complet**)
5. et 6. Le chien manque la porte, puis franchit l'obstacle dans la mauvaise direction = F + E



Exemples :

1. Le chien entre dans la zone d'envol du tunnel et en sort sans avoir franchi l'obstacle = R
2. Le chien traverse la zone d'envol du tunnel et franchit l'obstacle = OK
3. Le chien tourne dans l'aire d'envol alors qu'il devrait entrer dans le tunnel = R
4. et 5. Le chien tourne dans la zone d'appel alors qu'il devrait entrer dans les piquets de tissage = R
6. et 7. Le chien entre dans la zone d'envol des piquets et en ressort sans avoir franchi l'obstacle = R



Exemples :

Gauche : Le chien refuse le tunnel et vient vers le maître par-dessus le tunnel = R

A droite : Le chien entre correctement dans les poteaux de tissage, puis tourne autour du premier poteau et continue à tisser = F

## 14.2 Contacts, refus et fautes

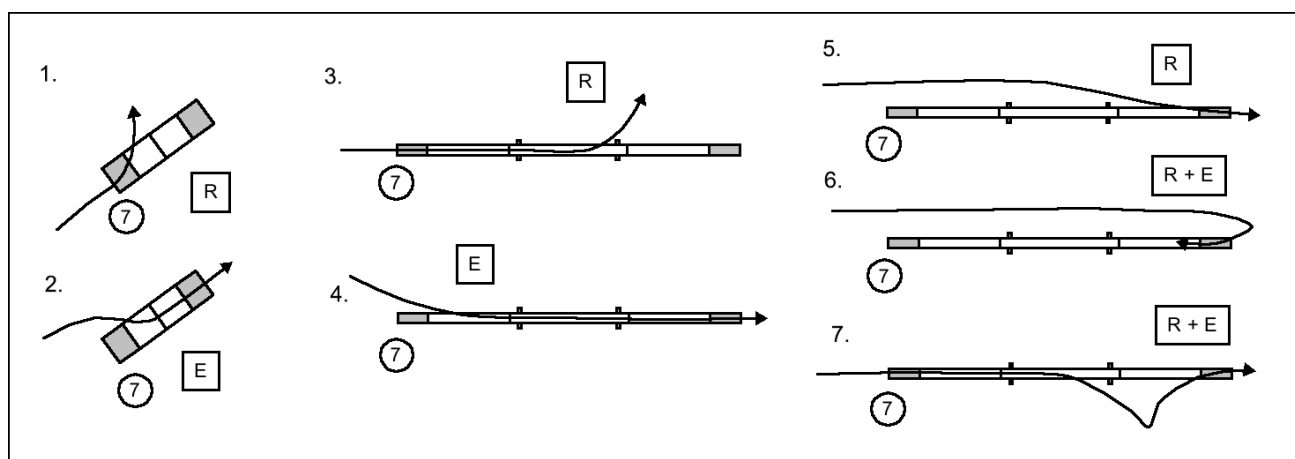
Si le chien saute de la patte avant de toucher la rampe descendante = R

Si le chien saute du cadre A avant de toucher la rampe de descente = R, mais si le chien saute par-dessus le cadre A et atterrit sur le sol, sans toucher la rampe de descente avec une patte = E

Si le chien saute de la balançoire avant de passer le point de pivot avec les quatre pattes = R

Si le chien ne touche pas la rampe ascendante du cadre A ou ne marche pas avec les quatre pattes = E

Voici quelques exemples :

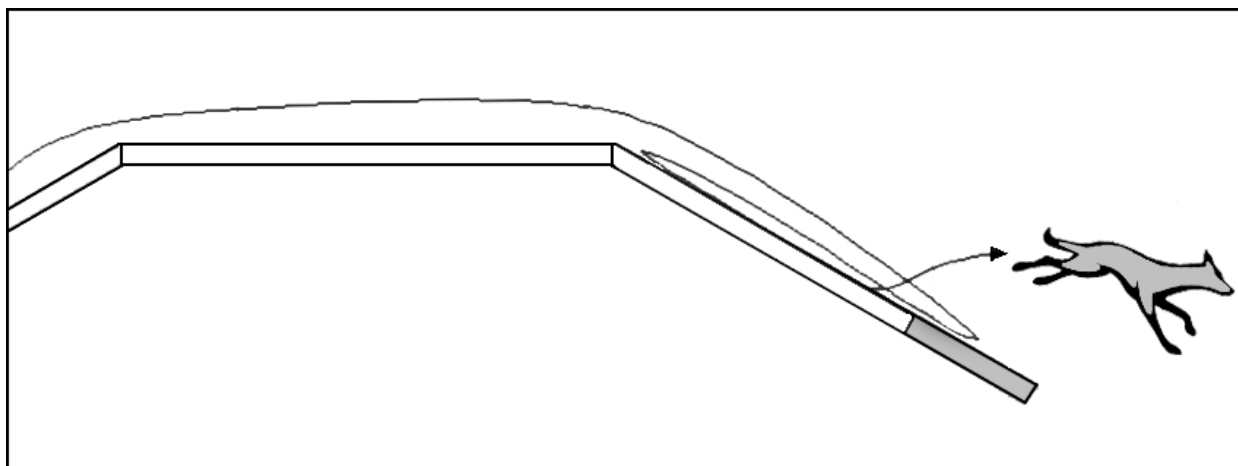


1. Le chien touche la **rampe ascendante**, quitte le cadre A avant de toucher la rampe descendante = R

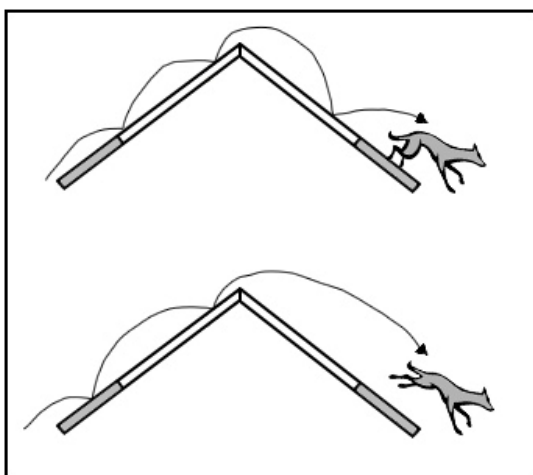
2. Le chien monte sur le cadre A par le côté et s'il ne touche pas la rampe ascendante avec les quatre pattes = E



3. Le chien touche la **rampe ascendante avec les quatre pattes**, mais quitte la marche sur la planche ascendante ou horizontale = R
4. Le chien accède à la promenade **par le côté et ne touche pas la rampe ascendante avec les quatre pattes** = E
5. Le chien passe la griffe et touche la rampe descendante dans le même sens que ses mouvements = R
6. Le chien passe la marche et commence à franchir l'obstacle dans la mauvaise direction = **R + E**
7. Le chien touche la **rampe ascendante avec les quatre pattes**, quitte la marche sur la planche ascendante ou horizontale, puis touche la rampe descendante dans le même sens que ses déplacements = R, et s'il continue jusqu'à l'obstacle suivant = E.



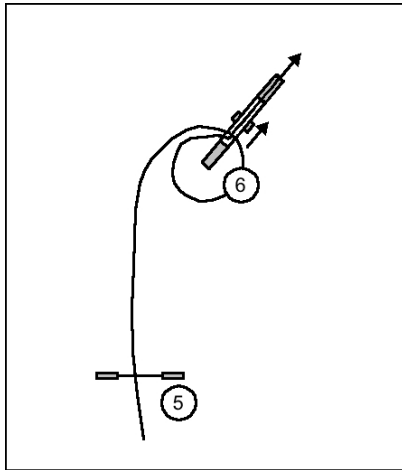
Le chien manque le contact au moment où il saute de l'obstacle = F, même s'il a touché le contact avant de reculer.



Exemples :

En haut : le chien descend du cadre A et touche la rampe d'accès avec ses quatre pattes. Il saute ensuite avant de toucher la zone de contact, atterrit avec deux pattes au sol et retombe sur le contact avec les pattes arrière = OK

En bas : Le chien saute par-dessus le cadre A et atterrit, sans toucher la rampe de descente avec une patte, directement sur le sol avec ses deux pattes avant (même s'il retombe sur le contact avec ses deux pattes arrière) = E

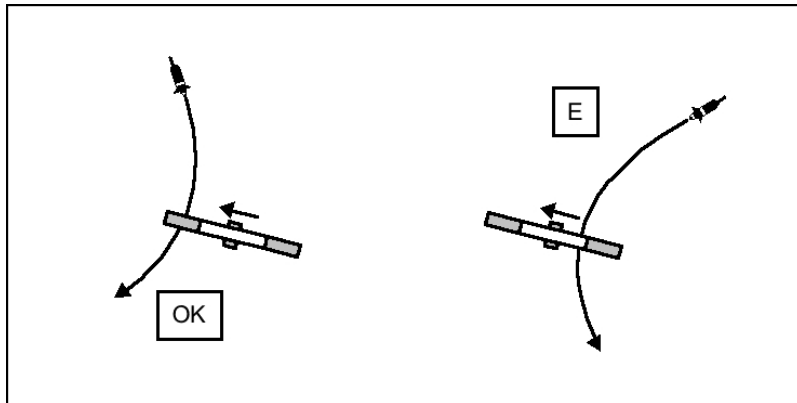


Exemples :

1. Le chien passe par le haut de la bascule, saute sur la planche supérieure de la bascule et manque le contact vers le haut (F), saute de l'autre côté de la planche (R), fait le tour de la planche supérieure, manque le contact vers le haut. (F) et négocie le reste de la balançoire = F+R+F

2. Le chien passe le haut de la balançoire, saute par-dessus la planche de la balançoire (R), contourne le côté supérieur, manque le contact vers le haut (F) et négocie le reste de la balançoire = R+F

Si le chien passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (par exemple en dehors de l'ordre de passage), il doit être éliminé. Cependant, il est parfois difficile de voir clairement si le chien court sous la partie supérieure de la scie.



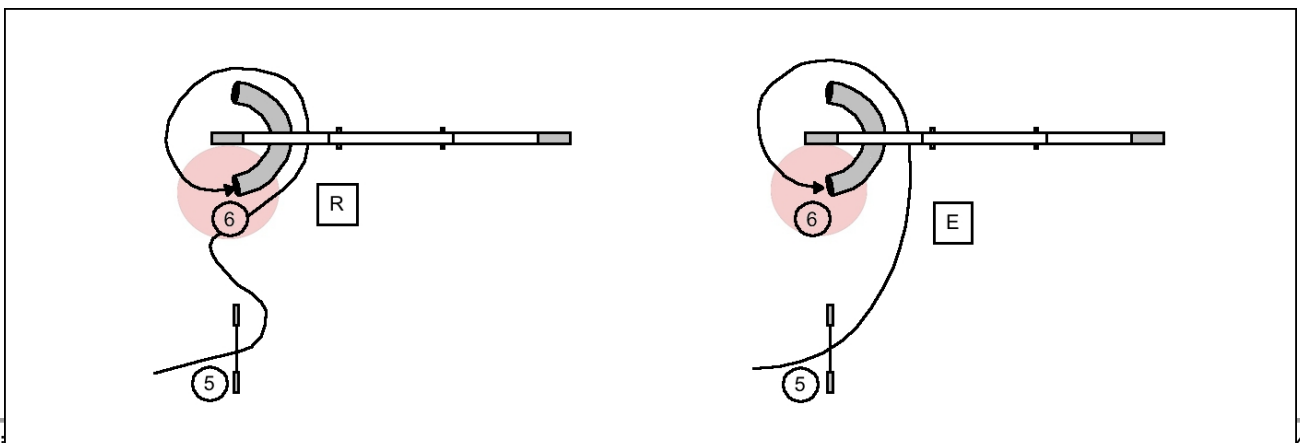
Exemples :

Gauche : Le chien passe sous la partie inférieure de la balançoire

= OK Droite : Le chien passe sous la partie supérieure de la

balançoire = E Le chien passe sous la partie supérieure de la

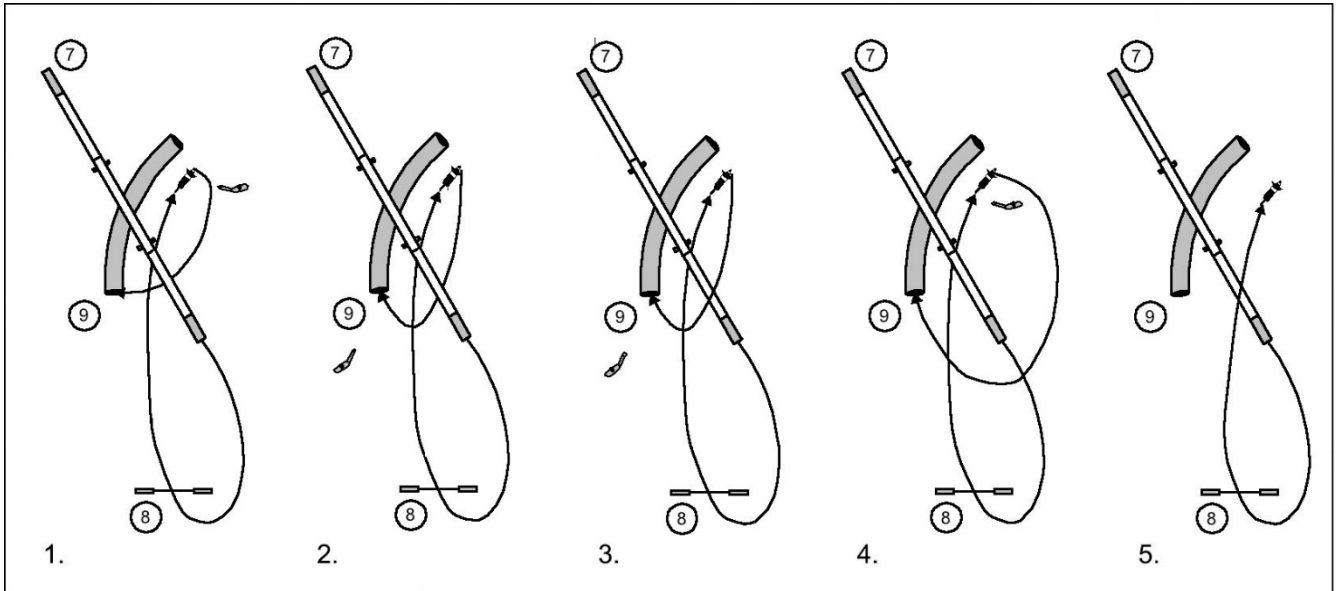
balançoire = E



Exemples :

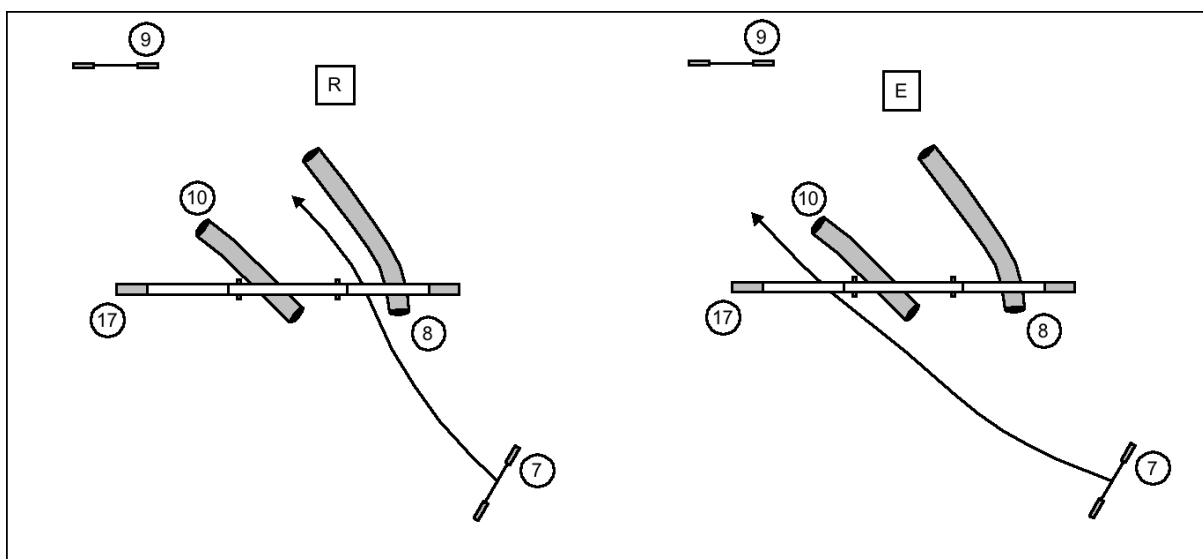
Gauche : Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel) et **passer par le tunnel (à travers la zone d'appel) sans prendre l'obstacle** = R (refus du tunnel, pas de mauvais parcours pour passer sous la marche du chien).

A droite : Le chien atterrit derrière l'obstacle suivant (tunnel) et, **sans essayer d'entrer dans le tunnel**, passe sous le mauvais obstacle = E (pas de refus du tunnel)



Exemples :

1. Après un refus sur le tunnel, le conducteur renvoie le chien dans le tunnel sous la marche = R, mais s'il touche la marche = E.
2. Après un refus sur le tunnel, le chien revient vers le conducteur sous la marche du chien = R
3. Après un refus sur le tunnel, le chien revient vers le conducteur par la marche du chien = E
4. Après un refus dans le tunnel, le conducteur renvoie le chien dans le tunnel autour de la marche du chien = R
5. Le chien manque le tunnel et vient vers le maître en sautant par-dessus/en touchant la patte du chien = (R +) E



Exemples :

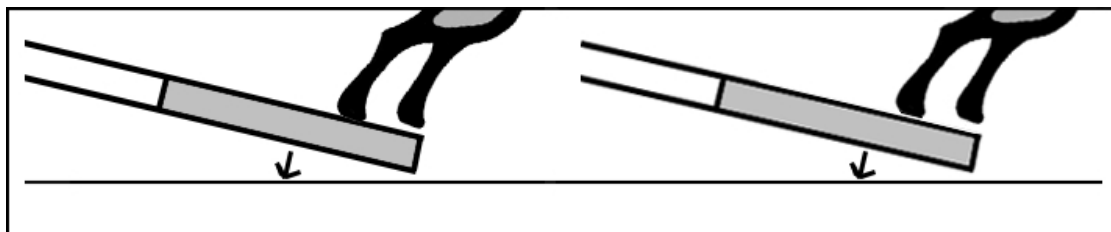
Gauche : Le chien refuse le tunnel en passant à côté = R

Droite : Le chien refuse le tunnel en passant à côté du tunnel qui n'est pas censé prendre = E

### 14.3 Jugement d'un flyer sur la scie scie

Il n'est pas toujours facile de juger les prospectus.

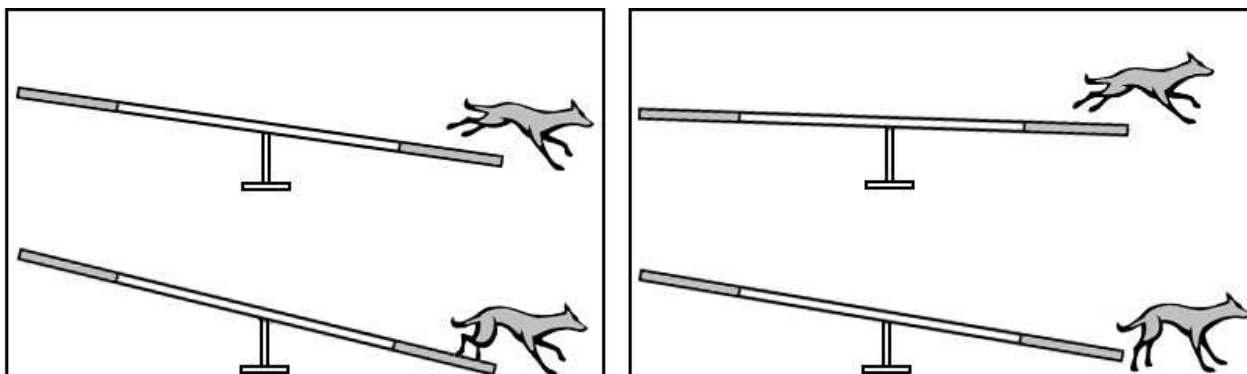
Définition de quitter la mer = pattes en l'air, il n'y a aucun contact entre les pattes.



Exemples :

Gauche : La bascule juste avant de toucher le sol : le chien pousse la bascule vers le sol. Cependant, il y a encore un contact avec les pattes arrière lorsque la bascule touche le sol = OK.

A droite : Cette situation est plus difficile à juger : le chien pousse également la balançoire vers le bas, mais vous ne pouvez pas être sûr que la balançoire touche réellement le sol avant que la dernière patte ne perde le contact avec la balançoire. Dans ce cas, accordez au chien le bénéfice du doute.

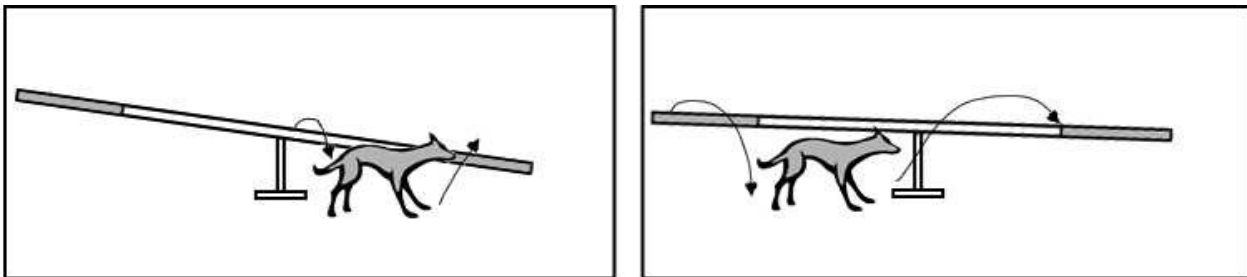


Exemples :

Gauche : le chien commence à partir trop tôt mais atterrit deux pattes dessus, deux

pattes dessous = OK Droite : le chien commence à partir trop tôt et atterrit sur le sol

= F



Exemples :

**Gauche : le chien quitte la balançoire après le point de pivot et saute à nouveau sur la balançoire = F + E**

**Droite : le chien quitte la bascule avant le point de pivot, saute à nouveau sur la bascule après le point de pivot et continue le parcours sans corriger le refus = R + E**

#### **14.4 Juge secondaire**

Si un juge assistant intervient dans le parcours, les deux juges doivent savoir clairement qui juge quoi. La **responsabilité de toutes les décisions prises incombe au juge principal, dont les décisions sont définitives.**

## **15. Autres**

### **15.1 Éliminations**

Description de "quitter le ring" :

- Le chien a trouvé quelque chose en dehors du ring qui est manifestement plus attrayant pour lui que de rester à l'intérieur.
- Le maître-chien a essayé à plusieurs reprises d'appeler son chien, mais sans succès.

### **15.2 Refus**

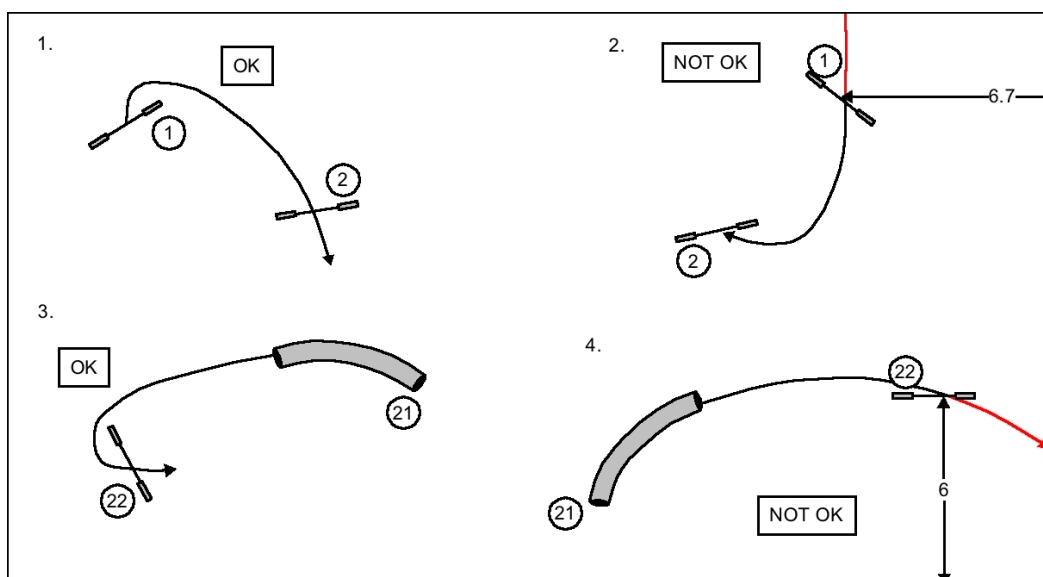
**Un refus ne peut être donné avant que le chien ne franchisse la ligne de départ.**

### **15.3 Début - Fin**

Si le chien refuse le premier obstacle, le conducteur doit corriger le refus dans un mouvement fluide. Si le conducteur redémarre ou arrête le mouvement naturel du chien pour relancer le chien

= E

**Il doit y avoir suffisamment d'espace (au moins 6 m) pour que le chien puisse sauter en ligne naturelle au départ et à l'arrivée. Le système de chronométrage doit être réglé de manière à ne pas gêner la trajectoire naturelle du chien.**



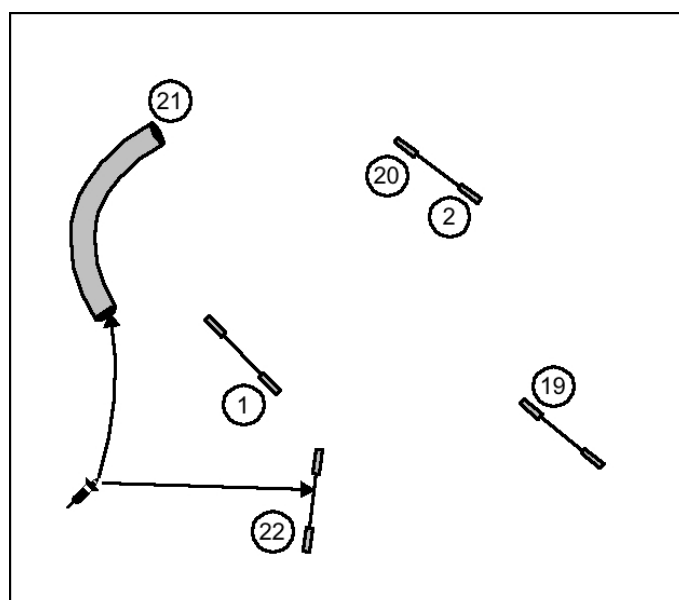
#### Exemples :

1. Le chien peut tourner à gauche ou à droite vers le deuxième obstacle en toute sécurité.
2. Bien qu'il y ait suffisamment de place sur le côté droit du premier obstacle, ce n'est pas la ligne de départ naturelle pour la plupart des chiens.
3. Il y a suffisamment de place après le dernier obstacle dans la ligne naturelle du chien. Dans cette situation, le juge doit prendre en considération le type de système de chronométrage utilisé (certains types peuvent gêner la ligne du chien).
4. Bien qu'il y ait suffisamment d'espace sous le dernier obstacle, dans la ligne naturelle de l'obstacle précédent, pour la plupart des chiens, il n'y a pas assez d'espace.

Il s'agit d'une élimination si le chien prend un obstacle avant qu'il n'ait commencé (c'est-à-dire avant qu'il n'ait fait le premier saut).

#### Exemples :

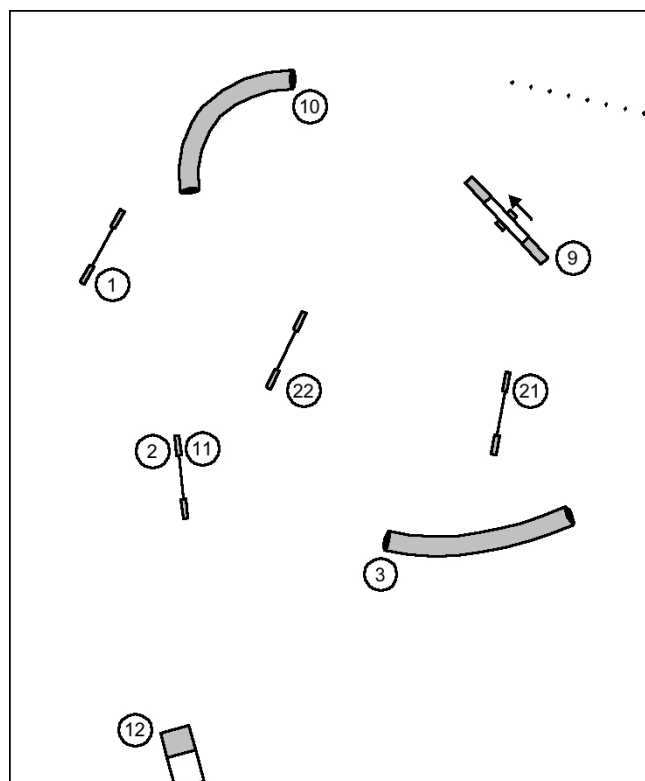
1. Avant le départ, le chien prend le tunnel = E
2. Avant le départ, le chien effectue le dernier saut = E



Si le parcours est construit de telle manière que le juge estime que le chien, lorsqu'il court dans sa voie naturelle, peut franchir un obstacle supplémentaire après la fin du parcours, il n'est pas considéré comme une élimination. Mais si le juge estime que le conducteur s'entraîne sur le parcours ou que le chien n'est pas sous contrôle, avant ou après le parcours, il éliminera le chien.

Exemples :

1. Après le dernier obstacle, le chien prend la haie  
1 = OK
2. Après le dernier obstacle, le chien prend le tunnel 10 (du mauvais côté) = OK
3. Après le dernier obstacle, le chien prend le cadre A 12 = E
4. Après le dernier obstacle, le chien prend le tunnel et le slalom = E
5. Après le dernier obstacle, le chien va pousser la bascule vers le bas = E



## 15.4 Rerun

Lorsqu'une nouvelle exécution est nécessaire, les points suivants doivent être pris en compte :

- Les fautes commises avant l'arrêt du chien sont prises en compte.
- Le jugement reprendra à l'endroit où le chien a été arrêté.
- Le parcours doit être effectué dans l'ordre correct et au mieux des capacités du concurrent.
- Le juge peut toujours décider d'attribuer une faute au chien s'il estime que le conducteur n'effectue pas la reprise au mieux de ses capacités.

## 15.5 Inéligible à

L'agility est une compétition canine ouverte à tous les chiens en bonne santé et en bonne condition physique.

Les chiens dopés, les chiens apparemment malades, blessés ou physiquement inaptes et les chiennes en gestation ne sont pas autorisés à concourir.

Si, de l'avis du juge, un chien n'est pas apte à courir, le juge doit empêcher le conducteur de commencer le parcours. Si le juge estime qu'un chien est inapte ou blessé pendant le parcours, le parcours doit être arrêté immédiatement et le conducteur doit quitter le ring.

Les chiennes gestantes à partir de 21 jours après la première saillie ne sont pas admises à concourir et sont considérées comme inaptes à concourir jusqu'à 3 mois après la naissance de leurs chiots.

## **15.6 Catégories**

Dans les concours internationaux de la FCI, il existe quatre catégories. Le chien doit courir dans la bonne catégorie en fonction de sa taille au garrot. Le chien n'est pas autorisé à courir dans une catégorie supérieure à sa taille mesurée (par exemple, le chien mesuré comme Intermédiaire ne peut pas courir dans la catégorie Large).

La version anglaise de ces lignes directrices fait foi.

Les changements en caractères gras ont été approuvés par le Comité général de la FCI le 8 août

2023. Ces lignes directrices modifiées sont valables à partir de la date de leur publication.

Les [changements en caractères gras et bleus](#) ont été approuvés par le Comité général de la FCI lors de sa réunion en ligne du 4 septembre 2020.