



**REGLEMENT DE CONCOURS
de la Société Cynologique Suisse SCS
pour les disciplines sportives**

AGILITY MOBILITY OBEDIENCE

**Règlement
Agility championnat suisse
pour clubs**

Valable à partir du xx.xx.2015

Code d'honneur

Je m'engage à traiter mon chien toujours avec loyauté et respect, à renoncer à toute méthode cruelle ou non adaptée à l'animal et à ne pas employer de moyens artificiels interdits. La santé et le bien-être du chien sont pour moi la priorité absolue.

Ehrenkodex

Ich bekenne mich zu fairem und korrektem Umgang mit meinem Hund, verzichte auf tierquälerische, nicht tiergerechte Methoden und setze keine verbotenen Hilfsmittel ein. Die Gesundheit und das Wohlergehen des Hundes hat für mich oberste Priorität.



TABLE DES MATIERES

RÈGLEMENT AGILITY CHAMPIONNAT SUISSE POUR CLUBS	1
1. CHAMPIONNATS SUISSES AGILITY POUR CLUBS	2
2. GÉNÉRALITÉS.....	2
2.1. Coordination.....	2
2.2. Qualification et finale	3
2.3. Organismes et déroulement.....	3
2.4. Dates CSPC.....	3
2.5. Organisation.....	3
2.5.1. Administration	3
2.5.2. Sponsoring.....	3
2.5.3. Prix d'honneur.....	3
2.5.4. Finances	4
2.5.5. Exigences des organisateurs.....	4
3. DROIT DE PARTICIPATION ET ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES.....	4
3.1 Clubs.....	4
3.2 Equipes 4	
3.3 Teams.....	4
3.4 Inscription et numéro d'équipe	5
3.5 Mutations	5
4 DISCIPLINES ET ÉVALUATION.....	6
4.1. Agility et jumping.....	6
4.3.1 Classement du jour.....	9
4.3.3 Qualification finale.....	10
5. Finale	10
5.1. Champion en titre	11
6. VALIDITÉ.....	11

1. CHAMPIONNATS SUISSES AGILITY POUR CLUBS

Le championnat suisse pour clubs (nommés ci-après CSPC) est un championnat des équipes. Le titre de Champion suisse des clubs est attribué chaque année pour chaque catégorie.

Une saison CSPC se divise en 3 phases :

1. Enregistrement des équipes
2. Concours de qualification
3. Finale

2. GÉNÉRALITÉS

2.1. Coordination

La coordination du CSPC est faite par la CTAMO. La CTAMO peut en charger une commission et déléguer l'organisation du CSPC à un comité d'organisation (nommé ci-dessous CO).



2.2 Qualification et finale

Le CSPC se compose d'un ou de plusieurs concours de qualification et d'un concours de finale. Le nombre de concours de qualification dépend du nombre d'équipes inscrites. Les concours de qualifications peuvent être organisés comme concours seulement pour le SCPC ou dans le cadre d'un plus grand concours

2.3 Organismes et déroulement

Les concours de qualification et la finale du SCPC doivent être organisés par des clubs de la SCS (nommé ci-dessous organisateur). Les organisateurs peuvent proposer leur candidature à la CTAMO. La CTAMO peut également s'adresser directement à des clubs sensés être intéressés et aptes à organiser un concours CSPC. L'attribution d'un concours de qualification SCPC ou de la finale se fait par la CTAMO.

2.4. Dates CSPC

Les dates des concours de qualification et de la finale du CSPC sont fixées par la CTAMO en collaboration avec les organisateurs et ensuite publiées. Les concours de qualification du CSPC ne doivent pas avoir lieu à la même date que le CM, d'autres organisations internationaux et leurs concours de qualification, du championnat suisse d'agility individuel ou du championnat romand. Des exceptions doivent être décidées par la CTAMO.

2.5. Organisation

2.5.1. Administration

La CTAMO est responsable de l'administration du CSPC. Elle peut déléguer les travaux administratifs à un CO SCPC, dont elle nomme les membres.

Les devoirs administratifs sont les suivants:

- Publication officielle et administration de l'inscription des équipes
- Coordination des concours avec les organisateurs
- Soutien des organisateurs, surtout concernant la nomination des juges
- Mise à jour et publication du classement total
- Soutien et collaboration pour l'organisation de la finale SCPC

2.5.2. Sponsoring

La collaboration avec un sponsor pour le CSPC est souhaitable. Les conventions contractuelles et la coordination avec les sponsors se font par la CTAMO. Chaque organisateur est lié par les conventions entre les sponsors et la CTAMO. Les organisateurs sont libres de trouver d'autres sponsors.

2.5.3. Prix d'honneur

Qualification SCPC

L'organisateur est responsable pour l'acquisition de tous les prix d'honneur etc. pour les remises des prix des concours agility, jumping et estafette ainsi que pour d'autres concours organisés.

La CTAMO / le CO SCPC organise et fourni par catégorie les prix d'honneur pour les trois équipes premières de l'évaluation du jour (un prix d'honneur par équipe).

Finale SCPC



L'organisateur est responsable pour l'acquisition de tous les prix d'honneur etc. pour les remises des prix des concours agility, jumping et estafette ainsi que pour d'autres concours organisés.

La SCS et la CTAMO mettent des prix d'honneur supplémentaires pour les trois championnats suisses et pour les rangs 2 et 3 pour large, medium et small (un prix d'honneur par équipe).

2.5.4. Finances

Le CSPC est financé par les recettes suivantes:

- Frais d'inscription des équipes
- Les conventions de sponsoring de la CTAMO
- Autres sponsorings

Les frais d'inscription des équipes sont fixés et publiés chaque année par la CTAMO.

2.5.5. Exigences des organisateurs

Pour organiser des concours de CSPC, l'organisateur doit satisfaire à des exigences minimums. Ceux-ci sont réglés dans le cahier de charge pour organisateur.

En plus, les conditions suivantes doivent être remplies:

- Pas de limitation de participation concernant les classes
- Listes de résultat séparées par catégorie et classe pour agility et jumping

3. DROIT DE PARTICIPATION ET ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES

3.1 Clubs

Seules les équipes de sections locaux ou de clubs de race (respectivement de leurs groupes locaux) de la SCS qui font activement de l'agility peuvent participer au CSPC.

3.2 Equipes

Chaque club peut participer avec 6 équipes au maximum au CSPC. La participation est limitée à 4 équipes par catégorie, sans limitation de classes.

Une équipe complète se compose de

Small : 3 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

Medium : 3 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

Large : 4 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

Une équipe peut participer à plus d'un concours de qualification, pourvu que toutes les équipes inscrites puissent participer à au moins un concours de qualification et que le nombre de concours de qualification le permette.

Le CO CSPC peut, au début de la saison, limiter le nombre de participation par équipe.

3.3 Teams

- Les teams se composent du chien (identifié par le numéro de licence) et du conducteur.
- Tous les chiens participants doivent posséder une licence d'agility valable de la CTAMO.
- Un chien ne peut concourir que dans une seule équipe.
- Les conducteurs participants doivent être membres du club inscrit.



- Un chien peut participer seulement dans une équipe.
- Un conducteur peut mener dans une équipe plusieurs chiens.
Par équipe au maximum 1 conducteur avec au maximum 2 chiens peut compter pour les points à un concours de qualification ou à la finale.

3.4 Inscription et numéro d'équipe

Après la publication officielle du CSPC, chaque club annonce à la CTAMO son ou ses équipe(s) en donnant les noms des teams.

L'inscription doit contenir toutes les données nécessaires pour une équipe autorisée à participer au CSPC.

Les inscriptions doivent arriver chez la CTAMO sous la forme et dans les délais fixés par la CTAMO.

La CTAMO décide de la validité de l'inscription selon la publication et confirme à l'équipe sa légitimation à participer en lui envoyant le numéro d'équipe valable pour toute la saison du CSPC. Les compositions des équipes sont publiées sur le site officiel de la CTAMO / CSPC.

3.5 Mutations

Les mutations concernant la composition de l'équipe (ajouter ou enlever des teams et changement de conducteur et nomination des teams comptants pour les points pour un certain concours) peuvent être faites pendant toute la saison du CSPC en respectant les critères suivants :

- La mutation doit être faite avec le formulaire officiel pour mutations sur le site internet.
- 7 jours avant le concours d'un CSPC, des mutations de teams ne peuvent plus être faites dans une équipe y participant.
- Une inscription postérieure d'un team de réserve étant officiellement membre de l'équipe peut être faite auprès de l'organisateur seulement jusqu'à 18 heures avant la première distribution des dossards du concours CSPC.
- Le jour même du concours jusqu'à 30 minutes avant le premier briefing du concours, seulement les teams comptants pour les points peuvent être modifiés (exception : estafette, voir points 4.2.).
- Après la fin du concours les mutations peuvent de nouveau être faites si elles ne sont pas bloquées par les directives de temps pour la participation à un autres concours. Les teams qui ont une fois comptés pour les points pour une équipe restent pendant toute la saison du CSPC dans cette équipe. En même temps ces teams ne peuvent plus faire des mutations de conducteur.
- Si une composition d'équipe est modifiée de telle manière qu'elle n'a plus le nombre de teams minimum, cette équipe est éliminée de la saison CSPC en cours.
- Si les mutations signifient des changements sur la liste officielle des équipes, celles-ci doivent obligatoirement être annoncées au CO SCPC avec le formulaire de mutation sur internet dans les délais nommés ci-dessus.
- Si les mutations concernent en plus un concours, les mutations doivent obligatoirement aussi être annoncées à l'organisateur jusqu'au moins 7 jours avant le concours.

Un changement de classe des chiens inscrits pendant une période de CSPC n'a aucune influence sur la composition de l'équipe et ne doit pas être annoncé au CO SCPC. Tous les chiens peuvent participer.



La violation des règles de mutations mentionnées ou la participation d'un team pas correctement inscrit peut mener à la disqualification pour toute la saison en cours.

4 DISCIPLINES ET ÉVALUATION

Les concours suivants doivent être organisés pendant le CSPC: agility, jumping et estafette. L'organisateur peut offrir des épreuves supplémentaires.

Il faut utiliser un chronométrage électronique pour tous les concours.

Une équipe compte pendant le jour d'un concours pour les points si au moins dans un concours au moins un team inscrit se présente au départ. Tous les autres épreuves et concours pas faits par les teams inscrits sont évalués si nécessaire comme « non participer », l'équipe et ces teams figurent normalement dans la liste des résultats.

4.1. Agility et jumping

Ces concours sont organisés selon le Règlement d'agility valable de la CTAMO.

Chaque team obtient les points SCPC correspondants à son rang. Pour évaluer les points SCPC, il faut, si nécessaire, faire des listes de résultats séparés pour extraire les teams non participants au SCPC.

4.3.1 Facteur correcteur catégorie

Les points SCPC seront adaptés pour chaque concours SCPC à cause des différentes tailles de peloton des classes dans une catégorie comme suivant (arrondi à une décimale) :

$$\text{Facteur correcteur catégorie} = \frac{\text{plus petit peloton catégorie} + \text{plus grand peloton catégorie}}{2}$$

Le facteur correcteur catégorie est calculé le jour du concours après avoir extrait les teams comptants pour le SCPC. Le même facteur doit être utilisé pendant tous le concours.

Chaque team comptant obtient des points SCPC selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier) :

$$\text{Points SCPC} = \frac{\text{Rang} \times \text{facteur correcteur catégorie}}{\text{Nombre de participant classe}}$$

Pour **DIS**, **NC** et **NP** les règlements suivants sont valables:

Les teams non-classés (NC) ou disqualifiés (DIS) obtiennent un « Rang quasi » selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier):

$$\text{„Rang quasi“} = \text{Nombre des teams participants} \times 1.2$$

Les teams non-participants (NP) obtiennent un « Rang quasi » selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier):

$$\text{„Rang quasi“} = \text{Nombre des teams inscrits au départ} \times 1.4$$

Chaque « Rang quasi » est utilisé analogue comme un rang normal pour l'évaluation des points SCPC.

4.2. Estafette

L'estafette forme la fin d'un concours CSPC. Les équipes partent dans l'ordre inverse de la liste totale de résultat après les concours agility et jumping.



Pour l'estafette une équipe peut au maximum changer un team contre un team de réserve. Le team de réserve doit correctement être inscrit au concours respectif et y avoir participé. Un team de réserve seulement désigné pour l'estafette est considéré dans cette composition (conducteur et chien) comme un team comptant pour les points et est désigné fixe à cette équipe. Les concours d'agility et de jumping de ce concours cependant ne comptent pas pour les points du jour. La mutation pour l'estafette doit être communiquée au bureau de concours avant le début du briefing de l'estafette et être inscrite dans la liste de mutation.

Les teams d'une équipe partent l'un après l'autre et font le parcours dans les disciplines prescrites et selon les directives du Règlement d'agility. Exception : il n'existe pas de temps standard pour la part agility et jumping.

4.2.1 Disciplines et juges

L'estafette se divise en disciplines faites et jugées dans l'ordre suivant :

Team 1	Agility	Juge 1	
Team 2	Gambler	Juge 2	
Team 3	Jumping	Juge 1	
Team 4	Temps-Fautes-Fini (seulement pour large)	Juge 2	

Le jugement de la ligne de départ et d'arrivée se fait par un troisième juge de concours.

Pour le Gambler et le Temps-Fautes-Fini (TFF), les points obtenus sont convertis en bonification de temps. Pour l'Agility et le Jumping, les fautes, refus et disqualifications sont convertis en pénalité de temps.

En plus les règles suivantes sont valables:

- Le temps total d'une équipe commence avec le franchissement du saut de départ par le chien du team agility et fini avec le franchissement du saut d'arrivée par le chien du team jumping.
- Le départ et l'arrivée doivent être de simples sauts (marqué avec des poteaux). Il faut positionner ces obstacles de manière raisonnable.
- Le pneu, le mûr et la table ne peuvent pas être utilisés dans l'estafette.
- La position de départ du conducteur du team Agility et TFF est libre, le chien cependant doit partir derrière la ligne de départ.
- Il n'est pas permis de tenir un chien sur sa position avant le départ par une personne aide.
- La position de départ du team gambler et jumping est derrière la ligne de départ. Le conducteur ne peut pas se positionner dans le parcours et appeler son chien.
- Les parcours Agility et TFF sont identiques.
- Les obstacles qui font partie à une autre discipline sont considérés comme « de l'air » et ne sont pas jugés. Exception : si le team agility ou gambler stoppe le chronométrage, toute l'équipe sera disqualifiée.
- Trois ou plus de refus ne mène pas à une disqualification, ils sont comptés continuellement comme fautes.
- Une disqualification sera chaque fois donnée si dans l'agility ou le jumping un obstacle est franchi dans le mauvais ordre ou du mauvais côté. Le parcours doit être repris au bon endroit afin de faire tous les obstacles correctement et afin de pouvoir prendre le temps total de l'équipe.

En plus après une disqualification il faut reprendre le parcours de manière suivante :



- Les fautes aux sauts et au saut en longueur appartenant à la discipline sont jugés et évalués, indépendamment du fait s'ils sont dans la course du parcours avant ou après l'endroit de disqualification.
- Si un obstacle / ou plusieurs obstacles ne sont pas du tout faits, une pénalité de temps est donnée d'un montant de 4 disqualifications.

Chaque équipe classée reçoit des points SCPC selon la formule suivante :

Small / Medium: *Rang dans l'estafette x 3*

Large: *Rang dans l'estafette x 4*

4.2.1.1 Agility

Le départ du team agility se fait sous le signal fixé par le juge.

Chaque faute et chaque refus est jugés avec 5 secondes, chaque disqualification avec 20 secondes de pénalité de temps.

4.2.1.2 Gambler

Le team gambler ne peut partir seulement quand le team agility (chien et conducteur) a complètement franchir la ligne d'arrivée.

Dans le gambler le team peut faire les obstacles dans l'ordre déterminé par le team dans le cadre des règles fondamentale et du temps fixé et ainsi collecter des points. Après la fin du temps fixé le team doit franchir la ligne d'arrivée.

Le team a 30 secondes pour collecter des points. Le temps commence en franchissant la ligne de départ par le chien. Le mesurage du temps se fait par le juge qui juge la ligne d'arrivée / de départ. Il signale la fin du temps avec un coup de sifflet fort.

Chaque obstacle fait correctement est évalué avec des points ; chaque point donne un bonus de temps de 1 seconde.

Règle fondamentale

- Le slalom et les obstacles de zone de contact sont évalués au maximum 2 fois
- Il faut faire un obstacle de saut ou un tunnel après le slalom et les zones de contact
- Un obstacle fait correctement ne peut pas être répéter immédiatement

Modèle de points

Slalom	6 Points
Passerelle:	5 Points
Palissade, balançoire	4 Points
Tunnel fixe et souple	2 Points
Saut, saut à longueur	1 Point

4.2.1.3 Jumping

Le team jumping ne peut seulement partir quand le team gambler (chien et conducteur) ait complètement franchi la ligne d'arrivée.



Chaque faute et chaque refus est jugés avec 5 secondes, chaque disqualification avec 20 secondes de pénalité de temps.

4.2.1.4. Temps-Fautes-Fini

Le départ du team TFF se fait sous le signal fixé par le juge.

Dans le TFF le team peut faire les obstacles dans l'ordre fixé dans le cadre du temps fixé respectivement jusqu'à la première faute et ainsi collecter des points. Après le team doit franchir la ligne d'arrivée. Si un chien a fait le dernier obstacle appartenant au TFF avant l'écoulement du temps fixé, le team peut continuer le parcours et collecter des points. Le juge communique lors du briefing quel est l'obstacle pour continuer le parcours.

Le team a 30 secondes pour collecter des points. Le temps commence en franchissant la ligne de départ par le chien. Le mesurage du temps se fait par le juge qui juge la ligne d'arrivée / de départ. Il signale la fin du temps avec un coup de sifflet fort.

Chaque obstacle commencé et fait correctement avant le coup de sifflet est évalué avec 3 points. Chaque point donne un bonus de temps de 1 seconde.

4.2.2 Ligne de départ/d'arrivée

La ligne de départ/d'arrivée est marquée et expliqué pendant le briefing.

Chaque départ trop tôt ou faute de changement est pénalisé avec un supplément de 10 secondes.

Un départ trop tôt est

- Agility et TFF : Si le chien ou le conducteur franchit la ligne de départ avant que le juge est donner la permission de départ.

Une faute de changement dans le gambler et jumping : Si le chien ou le conducteur franchit la ligne de départ avant que le team parti avant ait correctement franchit la ligne d'arrivée.

Franchissement correct de la ligne d'arrivée : le chien et le conducteur franchissent complètement la ligne d'arrivée dans le marquage.

4.2.3 Rang estafette

L'équipe classée meilleure est celle qui reçoit le temps d'évaluation le plus bas selon la formule suivante :

Temps d'évaluation = Temps de cours moins bonifications de temps plus pénalité de temps

Les équipes qui ne sont plus complètes et donc qui ne peuvent plus participer à l'estafette sont mis à la fin de la liste de résultat et reçoivent un supplément de 15 points en plus du nombre de points de la dernière équipe classée.

4.3 Classement

4.3.1 Classement du jour

Aux concours de qualification SCPC les listes de résultat CSPC suivantes doivent être établies par les organisateurs (réduit pour les teams / équipes participants au CSPC) :

- Agility, séparé pour chaque catégorie et classe
- Jumping, séparé pour chaque catégorie et classe



- Estafette par catégorie
- Classement totale des équipes par catégorie
 - a) avec détail: tous les résultats jumping et agility, estafette, équipe total
 - b) sans détail: Total des points d'équipe

La CTAMO édicte dans le cahier de charge des organisateurs des directives bien précises concernant la présentation et la transmission électronique des listes de classements.

4.3.2. Classements totaux des qualifications

Les classements totaux des qualifications sont faits et publiés par le CO SCPC après chaque concours.

Les points du classement total des équipes sont égalisés entre les divers organisateurs de concours de qualifications comme suivant :

$$\text{Facteur correcteur saison} = \frac{\text{nombre d'équipes saison}}{\text{Nombre de qualification}}$$

(Facteur correcteur saison = nombre d'équipes inscrites pour la saison CSPC en cours divisé par le nombre de qualifications de la catégorie correspondante)

$$\text{Points totaux CSPC} = \frac{\text{Classement du jour de l'équipe} \times \text{facteur correcteur saison} \times 10}{\text{Nombre d'équipe le jour du concours}}$$

(Points totaux CSPC = classement du jour multiplié par le facteur correcteur saison et le facteur 10 divisé par le nombre d'équipes le jour du concours)

Les points totaux sont arrondis au prochain nombre entier. Si des équipes participent à plus d'un concours, les points totaux seront divisés dans le nombre de participation. Les nombres de point sont arrondis au prochain nombre entier.

Le nombre des équipes inscrites pour la saison CSPC en cours est déterminé par le CO CSPC à la clôture des inscriptions, ce nombre demeure inchangé durant toute la saison. Si le nombre des concours de qualification est modifié, le facteur correcteur saison est recalculé et sera réappliquer à toutes les listes de résultat.

4.3.3 Qualification finale

Le rang occupé par l'équipe dans le classement total des équipes est déterminant pour la qualification à la finale CSPC.

Si plusieurs équipes se retrouvent à égalité de points à la dernière place permettant d'accéder à la finale, toutes les équipes classées sur ce rang sont qualifiées pour la finale.

Le CO CTAMO publie la liste des finalistes. Si une équipe qualifiée renonce à la participation à la finale avant la clôture des inscriptions, l'équipe placée immédiatement après cette équipe dans le classement avance.

5. Finale

Le nombre total des places pour la finale pour toutes les catégories est au minimum 25 et au maximum 45. Il est fixé et publié par la CTAMO en même temps que l'attribution du concours de la finale CSPC.

Au concours de la finale, les meilleures équipes par catégories y participent selon le classement total. Le nombre de place de départ par catégorie est attribué par rapport au nombre d'équipes inscrites, mais est par catégorie au moins:



Small : 5 équipes

Medium : 5 équipes

Large : 15 équipes

Le concours de la finale est organisé et évalué analogue aux autres concours de qualification.

Aucuns points ne sont importés des concours de qualification.

A l'égalité de points dans le classement total de la finale, le meilleur classement dans l'estafette est décisif.

Les vainqueurs de catégorie du CSPC portent pour un an le titre officiel de champion suisse d'équipe d'agility.

Seul le résultat de l'épreuve officielle agility est inscrit dans le cahier de travail.

5.1. Champion en titre

Le champion en titre de l'année passée est qualifié pour la finale prochaine si au maximum 1 mutation est effectuée. Si plus de mutations sont effectués, le droit à la défense de titre expire. Si le champion en titre s'est qualifié lui-même pour la finale à la fin de tous les concours de qualifications, il a les mêmes possibilités de mutations que les autres équipes.

6. VALIDITÉ

Le règlement a été décidé lors de la CDAMO du 21.03.2015 et approuvé par le comité central de la SCS le xx.xx2015 sous demande de la CTAMO.

Le règlement entre en vigueur le xx.xx.2015.

XXX

Président SCS

XXX

Vice-président SCS

Remo Müller

Président CTAMO

Philip Fröhlich

Vice-président CTAMO