



Règlements officiels

V. 6.0 – En vigueur le 1^{er} janvier 2017

©2007 – 2017 Association d'agilité du Canada. Toute reproduction totale ou partielle de cet ouvrage, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans avoir d'abord obtenu l'autorisation de l'Association d'agilité du Canada.

~Table des matières ~

Chapitre 1 – Philosophie et règlements généraux

- 1.1 Association d'agilité du Canada
- 1.2 Philosophie
- 1.3 Adhésion
- 1.4 Admissibilité
- 1.5 Signalement d'incident et procédures disciplinaires
- 1.6 Modifications aux règlements et entrée en vigueur

Chapitre 2 – Concours d'agilité

- 2.1 Demande pour tenir un concours homologué par l'AAC
- 2.2 Responsabilités des clubs hôtes
- 2.3 Épreuves non officielles aux concours homologués par l'AAC
- 2.4 Juges et préposés
- 2.5 Niveaux de performance et passage au niveau supérieur suivant
- 2.6 Divisions et catégories
- 2.7 Prise de mesure du chien
 - Tableau 2.7.2 – Hauteurs de saut permises par catégorie*
- 2.8 Terrain et tracé du parcours
- 2.9 Temps de parcours
 - Tableau 2.9.1 – Calcul du TPS en verges/seconde, par épreuve*
- 2.10 Exécution du parcours et fautes
- 2.11 Incidents et autres imprévus
- 2.12 Système de chronométrage électronique
- 2.13 Pointage et classement
- 2.14 Prix et récompenses

Tableau 2.14 – Couleurs de ruban/rosette

Chapitre 3 – Brevets et titres de l'AAC

- 3.1 Brevets et titres de l'AAC
 - Tableau 3.1.5 - Nombre de parcours qualificatifs exigés pour un prix d'honneur postérieur au titre ATChC*
 - Tableau 3.1.6 - Nombre de parcours qualificatifs exigés pour un titre d'expertise, par épreuve*
 - Tableau 3.1.7 - Titres d'expertise exigés pour un prix de versatilité, par niveau*
- 3.2 Agilité standard novice
- 3.3 Agilité standard intermédiaire
- 3.4 Agilité standard expert
- 3.5 Défi
- 3.6 Enjeu
 - Tableau 3.6.2 – Valeur des obstacles pendant la période d'ouverture, tous les niveaux*
 - Tableau 3.6.6 – Nombre minimal de points nécessaires pendant la période d'ouverture de l'enjeu, par niveau et catégorie*
- 3.7 Sauteur
- 3.8 Snooker
 - Tableau 3.8.4 – Points nécessaires pour se qualifier en snooker, par niveau et catégorie*

Tableau 3.8.6 - Valeur des obstacles en snooker novice

Tableau 3.8.7 - Valeur des obstacles en snooker intermédiaire

Tableau 3.8.8 – Valeur des obstacles en snooker expert

3.9 Steeplechase

3.10 Relais

Tableau 3.10A – Calcul du TPS en relais, par division et catégorie

Tableau 3.10B – Fautes particulières au relais

Chapitre 4 –Programme Jeunes conducteurs

4.1 Philosophie et règlements généraux

4.2 Enregistrement

4.3 Admissibilité

4.4 Description des épreuves et brevets

4.5 Règlements généraux

4.6 Juge

4.7 Prix et récompenses

4.8 Résultats du concours

Chapitre 5 – Normes d'exécution des obstacles

5.1 Généralités

5.2 Slalom

5.3 Obstacles à zones de contact

5.4 Tunnel rigide

5.5 Tunnel souple

5.6 Pneu

5.7 Table

5.8 Sauts

Annexes

Annexe A - Sommaire des fautes

Tableau A1 – Fautes générales

Tableau A2 – Fautes d'exécution des obstacles

Tableau A3 - Refus

Tableau A4 – Non-exécutions

Tableau A5 – Erreur de parcours

Tableau A6 – Fautes par épreuve

Annexe B - Définitions

Annexe C – Normes de construction des obstacles

Tableau C2.8 - Dimensions des sauts, sauts droits et en largeur

Annexe D – Progression des titres et brevets de l'AAC

Tableau D2- Parcours qualificatifs exigés par brevet/titre, épreuve et niveau

Annexe E – Modifications proposées aux règlements

CHAPITRE 1 – PHILOSOPHIE ET RÈGLEMENTS GÉNÉRAUX

1.1- Association d'agilité du Canada

L'Association d'agilité du Canada (AAC) a été fondée en 1988 afin de promouvoir l'application de normes uniformes et sûres dans la pratique du sport de l'agilité canine au Canada. À l'origine, ces règlements d'agilité ont été élaborés en tenant compte de ceux établis par le British Kennel Club et l'United State Dog Agility Association (USDAA) afin de promouvoir des normes internationales. L'AAC s'est engagée à promouvoir l'agilité compétitive à l'échelle locale, régionale, nationale et internationale pour tous les chiens et leur conducteur, sans égard aux origines du chien.

L'Association d'agilité du Canada est un organisme enregistré à but non lucratif. Elle est gouvernée par un Conseil de direction élu comportant des représentants de chaque région du pays.

L'Association d'agilité du Canada maintient un site Web, www.aac.ca, et une page Facebook, *Agility Association of Canada*, où on peut trouver la plupart des documents officiels, des actualités, contacts et des renseignements.

1.2 – Philosophie

L'agilité est un défi et une compétition qui doit être divertissante tant pour les spectateurs que les conducteurs et leurs chiens. L'agilité doit avant tout être un sport amusant pour le conducteur et son chien où l'esprit sportif prime avant tout. Toute activité reliée à l'agilité ne doit jamais mettre en danger la sécurité des chiens, des compétiteurs et des spectateurs.

1.3 – Adhésion

Les groupes ou clubs d'agilité peuvent présenter une demande d'adhésion à l'AAC afin de promouvoir l'agilité selon les normes établies par l'AAC. Les clubs membres peuvent faire une demande pour tenir un concours d'agilité homologué par l'AAC et recevront un abonnement au bulletin électronique de l'AAC, On Course, et bénéficieront d'autres avantages, le cas échéant.

Les personnes et les familles peuvent également présenter une demande d'adhésion. Les membres recevront un abonnement au bulletin électronique de l'AAC, On Course, qui les informera sur les activités de l'AAC et bénéficieront d'autres avantages, le cas échéant. Nous encourageons les membres à participer aux concours d'agilité de l'AAC et à les appuyer. Les membres ont également le droit de vote, conformément aux règlements administratifs, à condition d'avoir été membre pendant la période minimale indiquée dans ceux-ci.

1.4 – Admissibilité

Les concours d'agilité de l'AAC sont ouverts à tous les chiens ayant quatre pattes pouvant faire preuve d'agilité et de maîtrise et possédant la capacité physique et mentale permettant de passer les épreuves requises.

Pour participer aux concours, tous les chiens doivent être inscrits auprès de l'AAC en obtenant une carte d'identité du chien portant un numéro unique. Le formulaire de demande de carte d'identité est disponible sur le site Web de l'AAC.

Les chiens de moins de dix-huit (18) mois, les femelles en chaleur ou en gestation avancée, les chiens blessés, malades ou souffrant d'une difformité qui a une incidence sur leur performance physique ou mentale et les chiens démontrant de l'agressivité envers les gens ou les autres chiens n'ont PAS le droit de participer à des concours d'agilité de l'AAC. *Ces mesures s'appliquent aux chiens inscrits pour exhibition seulement (EXS, voir l'article 2.5.1).*

Un chien handicapé peut être admis à participer tant que ce handicap n'a pas d'incidence sur sa performance. Les chiens ne peuvent pas participer aux concours, même pour exhibition seulement (EXS), avec des bandages, pansements ou tout autre dispositif mécanique, sauf tel que prévu, pour empêcher le poil de retomber devant les yeux du chien.

Il est interdit à un chien suspendu en raison d'agression d'être sur le site d'un concours de l'AAC pendant toute la durée de la suspension.

Un chien ne peut pas concourir pour un classement ou des pointages de qualification à une hauteur de saut inférieure à celle à laquelle il est admissible en fonction de sa taille le rendant admissible à une catégorie particulière.

À l'exception des reprises de parcours approuvées, un chien ne doit jamais exécuter le même parcours deux fois.

Les chiens et/ou les conducteurs peuvent être inscrits à des épreuves jugées par un juge résidant à la même adresse qu'eux ou qui membre du même club d'agilité. Les réviseurs de parcours de l'AAC ne peuvent pas s'inscrire à une épreuve dont ils ont révisé et approuvé les parcours, sauf en s'inscrivant pour exhibition seulement (EXS).

1.5 – Signalement d'incident et procédures disciplinaires

S'il y a allégation d'abus d'un chien ou d'agression de la part d'un chien envers un autre chien ou une personne à un concours homologué par l'AAC, l'incident DOIT être signalé au juge et aux officiels du concours. Une fois que le juge et/ou le comité organisateur est au courant de l'incident, il leur incombe de se consulter et de procéder à une enquête préliminaire. Le juge et le comité organisateur rempliront le rapport d'incident/sur le concours et l'enverront, avec tous les documents pertinents (déclaration écrite de toutes les personnes impliquées, y compris les témoins), à l'administrateur de l'AAC qui remettra les rapports au comité approprié pour qu'il soit examiné et que des mesures soient prises au besoin.

Si le juge et le comité organisateur déterminent qu'il y a eu inconduite, abus ou agression à un concours de l'AAC, le conducteur et/ou le chien en question peuvent être expulsés du concours. Il faut soumettre un rapport d'incident, tel que susmentionné.

De plus, toute personne (compétiteur, spectateur, bénévole) qui est témoin d'abus ou d'agression à un concours homologué par l'AAC peut déposer une plainte au club organisateur et/ou à l'AAC en remplissant un rapport d'incident et en le soumettant à l'administrateur de l'AAC. Il n'est pas nécessaire d'être membre de l'AAC pour soumettre un rapport d'incident.

Le rapport d'incident/sur le concours peut aussi servir si un conducteur ou une autre personne veut alléguer que le juge a mal interprété les règlements de l'AAC. Ce formulaire peut être utilisé pour signaler un juge qui ne s'est pas acquitté de son mandat avec professionnalisme, des obstacles qui ne répondent pas aux normes de l'AAC en matière de sécurité et de construction, ou pour signaler toute autre problème qu'un conducteur juge nuisible au déroulement de la compétition.

Le rapport d'incident/sur le concours et les directives peuvent être téléchargés à partir du site Web de l'AAC. Tous les juges de l'AAC et tous les comités organisateurs doivent être familiers avec les Procédures opérationnelles normalisées aux concours de l'AAC – Questions disciplinaires, et s'y conformer. L'hôte du concours doit s'assurer d'avoir une copie de cette PON sur le site du concours aux fins de consultation.

Prière de prendre note : Tous les rapports doivent être soumis à l'administrateur de l'AAC dans les 14 jours de l'incident.

1.6 – Modifications des règlements et entrée en vigueur

Le contenu de la version imprimée courante du livre des règlements anglais de l'AAC, y compris les modifications aux règlements récemment adoptées, est le seul et l'unique document de référence sur l'application des règlements. En cas d'incohérence entre le Manuel des juges, le contenu de la clinique pour juges, la traduction du livre des règlements ou tout autre document de l'AAC, la version imprimée courante du livre des règlements anglais de l'AAC, y compris les modifications aux règlements récemment adoptées, primera.

Les modifications aux règlements adoptées par le Conseil de direction relativement au jugement, au pointage, aux critères de qualification et à l'équipement utilisé par l'AAC dans toute épreuve d'agilité, sauf les modifications dictées par la sécurité et/ou le programme des championnats régionaux/nationaux, entreront en vigueur comme suit :

- Les modifications aux règlements adoptées entre le 1^{er} janvier et le 30 juin entreront en vigueur le 1^{er} janvier de l'année suivante ou, si le 1^{er} janvier tombe en fin de semaine, le premier lundi suivant le 1^{er} janvier.
- Les modifications aux règlements adoptées entre le 1^{er} juillet et le 31 décembre entreront en vigueur le 1^{er} juillet de l'année suivante ou, si le 1^{er} juillet tombe en fin de semaine, le premier lundi suivant le 1^{er} juillet.

Les modifications aux règlements apportées pour des questions de sécurité ou qui se répercutent sur le programme des championnats régionaux/nationaux entreront en vigueur dès qu'elles ont été publiées sur le site Web et envoyées à toutes les parties concernées par l'administrateur de l'AAC. Une liste des modifications en suspens, courantes par rapport à la date de publication de cette version du livre des règlements, se trouve dans l'Annexe E.

Les modifications récentes aux règlements sont régulièrement regroupées et publiées comme mises à jour. Nous encourageons les compétiteurs à télécharger/imprimer et inclure ces mises à jour lorsqu'elles sont disponibles.

Veillez prendre note que depuis le 1^{er} septembre 2016, le tunnel souple a été suspendu de la liste des obstacles d'agilité pour toutes les épreuves et tous les niveaux. Dans l'attente d'une décision définitive, toutes les mentions relatives au tunnel souple sont en gris pour souligner cette modification.

CHAPITRE 2 – CONCOURS D'AGILITÉ

2.1 – Demande pour tenir des concours d'agilité homologués par l'AAC

Un club ou un groupe d'agilité désirant tenir un concours d'agilité homologué par l'AAC doit être membre de l'AAC et doit présenter une demande écrite au coordinateur de l'approbation des concours de l'AAC. L'approbation permet au groupe d'indiquer que son concours a été homologué par l'AAC et que le groupe ou club se conformera à toutes les exigences établies dans ces règlements ainsi qu'aux directives que le Conseil de l'AAC peut émettre pour la conduite de tels concours.

Pour obtenir un formulaire de demande, s'adresser au coordinateur de l'approbation des concours ou télécharger le formulaire du site Web de l'AAC www.aac.ca. Le fait de ne pas remplir intégralement le formulaire peut entraîner le refus de la demande.

Par ailleurs, l'AAC se réserve le droit de refuser toute demande de tenir un concours homologué pour toute raison qu'elle juge raisonnable, sans recours du club ou groupe faisant la demande. Un club ou groupe membre qui ne satisfait pas aux exigences s'appliquant aux concours homologués risque de se voir refuser l'homologation du concours. Il incombe à un club ou groupe membre de respecter les exigences imposées par les présents règlements et toutes autres directives émises par l'AAC.

Un club ou groupe qui tient un concours sans l'approbation préalable de l'AAC devra payer une amende non contestable qui sera déterminée par le Conseil de l'AAC, à condition que le site et l'équipement aient déjà été approuvés. Le fait de ne pas payer l'amende ou de ne pas avoir obtenu l'approbation préalable au concours du site et de l'équipement entraînera l'annulation de tous les **parcours** qualificatifs obtenus au dit concours.

Les clubs ou groupes hôtes n'ont pas à offrir toutes les épreuves et tous les niveaux à un concours homologué par l'AAC. Ils peuvent restreindre les épreuves et niveaux offerts ou limiter le nombre d'inscriptions acceptées. Cependant, les catégories Régulier, Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs doivent être offertes pour toutes les épreuves d'un concours homologué par l'AAC.

L'AAC n'impose aucune restriction quant au nombre de concours qui peuvent être approuvés pour une date donnée. Les clubs qui annulent un concours approuvé plus de six mois avant la date du concours peuvent le faire sans être pénalisés. Les annulations de concours moins de six mois avant la date feront l'objet d'une amende à moins que l'hôte ait une excellente raison d'annuler.

Les championnats régionaux et nationaux sont régis par des règlements spécifiques à ces compétitions, lesquels sont disponibles sur le site Web de l'AAC.

2.1.1- Échéances pour soumettre une demande

Les clubs ou groupes qui n'ont jamais tenu un concours homologué doivent envoyer leur demande au moins quatre (4) mois avant la date prévue pour le concours et **tous** les formulaires, dûment remplis, exigés par le Conseil de direction de l'AAC doivent accompagner cette demande.

Les clubs ou groupes qui ont déjà tenu des concours homologués par l'AAC peuvent soumettre leur demande sans information sur le juge et les épreuves jusqu'à un an avant la date prévue du concours. L'échéance pour l'approbation des concours est de trois (3) mois avant la date du concours, moment auquel toute l'information exigée doit être fournie.

Les clubs ou groupes qui changent de juges, modifient les dimensions de l'enceinte, les épreuves offertes, etc. après avoir présenté leur demande et avant l'échéance de trois mois visant l'approbation du concours (quatre mois pour les clubs ou groupes tenant leur premier concours) doivent en aviser le coordinateur responsable de l'approbation des concours. Tous les changements faits après l'échéance entraîneront l'imposition de frais pour changement d'information à moins que l'hôte ait un motif valable.

2.1.2- Demande tardive pour tenir des concours d'agilité

Les demandes tardive, définies comme des demandes reçues par le coordinateur de l'approbation des concours après l'échéance de trois mois (ou quatre mois pour les clubs ou groupes tenant leur premier concours) ne sont permises que dans les conditions suivantes :

1. Le coordinateur de l'approbation des concours reçoit la demande tardive au moins six semaines avant le premier jour prévu du concours.
2. Le site et l'équipement ont été inspectés et approuvés.
3. Le club consent, par écrit, dans une lettre jointe à la demande ou par courriel envoyé au coordinateur de l'approbation des concours, de payer les frais pour demande tardive.
4. Toute l'information sur les juges et les épreuves figurant sur la demande **est** définitive.

Les groupes ou clubs n'ont droit qu'à deux demandes tardives par année civile, pour les concours prévus au cours de l'année civile en question, à moins d'approbation par le Conseil.

2.1.3- Inspection du site du concours et de l'équipement

Tous les sites et tous les obstacles doivent avoir été approuvés par le directeur régional ou son délégué. Il incombe au club/groupe hôte de communiquer avec le directeur régional pour prendre des arrangements pour l'inspection du ou des sites et des obstacles avant l'échéance de quatre mois s'appliquant aux clubs ou groupes tenant leur premier concours homologué par l'AAC.

Les clubs ou groupes qui ont déjà tenu des concours homologués par l'AAC doivent s'assurer que leur site et leurs obstacles ont été inspectés et approuvés au cours des cinq ans précédant la date du concours.

La permission de tenir un concours ne sera pas accordée tant que le site et les obstacles du club/groupe n'ont pas été approuvés par le directeur

régional ou son délégué. Il incombe au club/groupe de payer les frais de déplacement convenus au directeur régional ou à son délégué relatifs à cette inspection.

2.2 – Responsabilités des clubs/groupes hôtes

Le coordinateur de l'approbation des concours doit, lorsqu'il a approuvé le concours, envoyer un courriel de confirmation au secrétaire du concours. La confirmation doit comprendre une liste des formulaires et documents qui doivent être remplis à la fin du concours.

2.2.1- Responsabilités du comité organisateur

Le club ou groupe doit nommer un comité organisateur qui sera l'instance dirigeante du concours. Le comité est responsable de la conduite du concours et des toutes les questions autres que les responsabilités confiées spécifiquement au juge, conformément aux présents règlements.

Les responsabilités du comité organisateur comprennent, sans s'y limiter, ce qui suit :

- Préparer un programme officiel et une liste de passage.
- Préparer et afficher l'horaire du concours et un catalogue facultatif du concours pour les compétiteurs.
- Accepter les inscriptions et les enregistrements.
- S'assurer que les cartes d'identité du chien et le formulaire de mesure des chiens sont correctement remplis et que les chiens sont inscrits dans la hauteur de saut appropriée. Note: Il n'est pas nécessaire que le conducteur présente, au moment de l'enregistrement, la carte d'identité dans le cas de chiens dont la carte d'identité est complètement remplie et qui ont déjà participé à un concours tenu par le club en question. Toutefois, le club hôte et/ou le juge peuvent, à leur discrétion, demander à voir la carte d'identité en tout temps s'ils le jugent nécessaire.
- Fournir des préposés compétents, à savoir des scribes, des chronométreurs, une équipe chargée de monter les parcours dirigée par un chef de parcours, des préposés et un secrétaire au pointage connaissant leurs tâches.
- Fournir des obstacles d'agilité conformes aux normes de l'AAC, lesquels ont été inspectés au cours des cinq années précédant la date du concours.
- Fournir les outils et les accessoires nécessaires à la conduite d'un concours de qualité, y compris, sans s'y limiter, une toise mobile ou des toises fixes, une roue pour mesurer les parcours et des chronomètres ou systèmes de chronométrage électronique, une trousse de premiers soins, des produits désinfectant ou de nettoyage, du sable ou autre produit pour réparer la surface du terrain.
- Fournir une copie des règlements officiels de l'AAC aux fins de consultation.
- Fournir des copies du rapport d'incident/sur le concours, des PON/directives (peuvent être téléchargés à partir du site Web de l'AAC).
- S'occuper promptement de toutes les questions disciplinaires signalées au comité organisateur conformément aux Procédures opérationnelles normalisées aux concours de l'AAC – Questions disciplinaires (disponibles sur le site Web de l'AAC).
- Fournir les coordonnées de la clinique vétérinaire en devoir pendant le concours.

2.2.1.1 Embaucher un ou des juges

Seuls des juges approuvés par l'AAC peuvent être embauchés pour juger des concours de l'AAC. Une liste à jour des juges est affichée sur le site Web. Les hôtes d'un concours doivent :

- Envoyer au juge une lettre de confirmation (peut être un courriel) qui doit comprendre la liste des obstacles et de leur dimensions le cas échéant (y indiquer l'utilisation d'un pneu frangible, d'un système de chronométrage électronique (SCÉ) et le nombre de sauts avec ailes) une carte du terrain d'agilité (configuration de l'enceinte et caractéristiques inusitées), les épreuves offertes, les niveaux, les épreuves dont le juge sera responsable s'il y a plus d'un juge, l'ordre des épreuves et tous autres renseignements pertinents.
- Prendre des arrangements pour les déplacements, les repas et l'hébergement du ou des juges, détails dont il faut discuter avec le juge et obtenir un consentement avant que le juge accepte le mandat.
- Verser les honoraires de juge selon les directives de l'AAC, à moins d'avoir conclu une autre entente. Cela comprend les frais par passage appropriés pour les passages des JC, des chiens EXS et des chiens qui n'ont pas couru (DNR) sans remboursement au conducteur.
-

2.2.2- Programme officiel du concours d'agilité

Un concours doit être annoncé en publiant et en distribuant un programme officiel (imprimé ou électronique ou les deux) des épreuves. Le programme des épreuves doit contenir les renseignements suivants :

- Une mention indiquant que le concours se déroulera conformément aux règlements de l'AAC.
- La date, l'heure, le lieu approuvés et, s'il s'agit d'un concours tenu à l'intérieur ou à l'extérieur, qu'il sera tenu qu'il pleuve ou qu'il fasse beau.
- Une description de la surface du terrain (pelouse, terre battue, pelouse artificielle, etc.).
- Une liste des épreuves offertes.
- Si des prix en argent seront remis (championnats régionaux et nationaux), le programme officiel doit indiquer le montant de chaque prix en argent comptant et/ou le pourcentage des droits d'inscription qui sera remis en prix en argent comptant, ainsi que la répartition entre les diverses divisions et/ou hauteurs de saut.
- Les frais d'inscription par épreuve.
- Une mention à l'effet que le formulaire d'inscription doit être rempli complètement et accompagné des frais applicables pour être valable.
- Le nom de tous les juges et les épreuves qu'ils jugeront.

- Une mention à l'effet que les obstacles satisfont aux normes de l'AAC. Les clubs utilisant un pneu frangible ou se réparant automatiquement, des sauts s'un seul venant, peu importe le matériau, et/ou un système de chronométrage électronique (SCÉ) doivent en aviser le juge et les compétiteurs. Les clubs utilisant des passerelles et balançoires dont les rampes ont moins de 12 po de large (minimum de 10 po) doivent indiquer la largeur des rampes dans leur programme officiel (seules des rampes de 12 po de large seront permises après le 1^{er} janvier 2016).
- Une liste de toutes les restrictions s'appliquant aux inscriptions.
- Une mention précisant que le comité organisateur se réserve le droit de refuser une inscription.
- À la discrétion du comité organisateur, une mention signalant qu'il n'y aura aucun remboursement, annulation ou changement (à l'exception des chiennes qui deviennent en saison ou des chiens qui ont été blessés) après la date de clôture des inscriptions.
- Une mention indiquant qu'un concurrent dont la chienne est en chaleur ou dont le chien est blessé sera remboursé, à condition que la secrétaire du concours en soit avisé avant la date du concours et que le concurrent présente un certificat d'un vétérinaire à ce moment, *au besoin. Prière de prendre note : La politique du club concernant les remboursements et/ou crédits applicables à un futur concours doit être clairement expliquée dans le programme officiel. L'hôte du concours peut prélever des frais administratifs raisonnables sur les frais d'inscription remboursés.*
- Une mention indiquant si le passage à un niveau supérieur est permis pendant le concours.
- La date de clôture des inscriptions, date après laquelle les inscriptions ne seront plus acceptées et une mention que les inscriptions doivent être reçues ou affranchies avant la date de clôture, de même qu'un avis indiquant si des inscriptions seront acceptées après la date de clôture.
- Un formulaire d'inscription officiel permettant d'inscrire tous les renseignements sur le conducteur/maître et le chien, y compris le numéro de carte d'identité du chien et le numéro de carte d'identité de jeune conducteur.
- Le déni/entente de l'AAC qui doit être signé par le compétiteur avant que l'inscription soit acceptée. Prendre note qu'un parent ou un tuteur doit signer le déni/entente des enfants et des jeunes de moins de 18 ans.

2.2.3- Confirmation des inscriptions

Après la clôture des inscriptions, le club/groupe hôte doit envoyer une confirmation à tous les concurrents inscrits. La confirmation peut être écrite ou électronique, envoyée par courriel. Les confirmations peuvent aussi être affichées sur le site Web du club/groupe, à condition d'envoyer un courriel à tous les concurrents inscrits les avisant que l'information sur la confirmation se trouve sur leur site Web. La confirmation doit contenir le numéro de carte d'identité du chien de l'AAC et les épreuves auxquelles le chien est inscrit, de même qu'un horaire donnant l'ordre des épreuves pour chaque jour.

2.2.4- Au concours

Au moment de l'enregistrement, le club ou groupe hôte doit afficher ou fournir à chaque concurrent un ordre de passage qui comprendra le numéro de brassard du chien (le cas échéant), le nom et la race du chien et le nom du conducteur. Ce document peut être envoyé par courriel aux compétiteurs avant le concours.

Les compétiteurs doivent avoir leur **carte d'identité du chien** avec eux mais il n'est pas nécessaire de la faire vérifier a) si la carte est complètement remplie (c.-à-d. la dernière mesure a été obtenue) et b) si le chien a déjà participé à un concours tenu par le club en question. Les juges et/ou les clubs hôtes peuvent, à leur discrétion, demander à voir la carte d'identité. Les compétiteurs doivent vérifier leur confirmation pour s'assurer que toute l'information (en particulier le numéro de carte d'identité) a été saisie correctement. Il faut signaler les cartes perdues à l'AAC. Aucun chien ne peut participer au concours (sauf dans les épreuves qui ne sont pas officielles) sans qu'une carte d'identité de l'AAC n'ait été demandée et établie à son nom. Le fait de ne pas produire une carte d'identité du chien n'empêche pas le chien de concourir, à condition d'être mesuré ou d'avoir déjà participé à un concours tenu par le club hôte en question.

Les clubs ou groupes doivent obligatoirement fournir une **aire de réchauffement**, supervisée par le club ou groupe hôte, comportant deux sauts et suffisamment d'espace pour une marche au pied rapide afin que les concurrents puissent réchauffer leur chien. Cette aire est à l'usage des chiens qui se préparent à courir. Tous les chiens attendant d'utiliser l'aire de réchauffement doivent être tenus en laisse.

Bien que l'AAC n'impose pas de restrictions sur les accessoires d'entraînement acceptable sur les terrains de concours, les compétiteurs doivent être conscients que les clubs hôtes peuvent librement imposer des restrictions sur leur terrain sur d'accessoires comme des colliers étranglants, des colliers à pointe, des colliers électroniques ou anti-aboiement et des laisses extensibles à enrrouleur.

À la discrétion du club ou groupe hôte, les chiens ayant obtenu un parcours qualificatif peuvent **passer au niveau supérieur** (de novice à intermédiaire ou d'intermédiaire à expert) durant un concours, mais il n'y a **aucune** obligation de le faire.

Aucun parcours qualificatif ne doit être décerné dans les épreuves/manches auxquelles l'inscription est limitée en se basant sur la performance dans une manche précédente de la même épreuve. Cependant, il est permis de maintenir deux critères de pointage séparés pour une épreuve de manière que tous les compétiteurs inscrits puissent concourir en vue d'un parcours qualificatif de l'AAC tandis qu'un sous-ensemble du même groupe (par exemple, les 25 % ayant le meilleur pointage d'une première manche) puisse concourir en plus pour des prix offerts par le club hôte.

2.2.5- Discipline et plaintes

Dans l'enceinte, le juge a pleins pouvoirs. Par conséquent, les questions découlant d'inconduite ou autre dans l'enceinte relèvent du juge. Le juge peut consulter le comité organisateur et doit le tenir au courant des incidents qui se sont produits.

Hors de l'enceinte, toutes les questions et problèmes relèvent du comité organisateur, le président du concours ayant pleins pouvoirs. Le comité organisateur doit consulter le juge en fonction ou n'importe quel juge de l'AAC, un membre de l'AAC ou toute autre personne, s'il le juge approprié.

Le juge et/ou le comité organisateur peuvent expulser un chien et/ou un conducteur du lieu du concours pour motif valable. De plus, le juge peut unilatéralement expulser un chien ou un conducteur de la compétition pour abus ou agression. Si une telle mesure est prise, il faut soumettre un rapport au comité de discipline en utilisant le rapport d'incident/sur le concours disponible sur le site Web de l'AAC. (Voir l'article 1.5.)

2.2.6- Soumission des résultats du concours, des droits et des parcours

Le président ou le secrétaire du concours doit envoyer les **rapports** suivants au coordinateur des résultats de concours de l'AAC. Nous encourageons les clubs/groupes hôtes à soumettre les résultats de manière électronique par courriel ou sur CD/DVD. Consultez la demande pour tenir un concours pour connaître les formats acceptables.

- Une copie dûment remplie des résultats du concours (chiens qualifiés).
- Une copie dûment remplie des feuilles de pointage.
- Une copie dûment remplie de l'état des droits perçus et du formulaire du nombre de passages jugés.
- Une copie dûment remplie du rapport d'incident/sur le concours – Il faut le remplir même s'il n'y a pas eu d'incident au concours.
- Une liste complète de tous les compétiteurs comprenant le numéro de carte d'identité du chien, le nom du chien, la race et l'adresse postale du propriétaire.
- Une copie dûment remplie du formulaire de prise de mesures du chien.
- Paiement des droits fixes par le Conseil de l'AAC, sous toute forme présentement acceptable. **Prendre note :** Les clubs/groupes peuvent déduire de la somme à remettre à l'AAC un montant égal au droit par passage multiplié par le nombre de passages des JC, des chiens EXS et des chiens qui n'ont pas couru (DNR) sans remboursement au conducteur. *Les clubs/groupes doivent par contre payer au juge les frais au taux courant pour les pour les passages des JC, des chiens EXS et des chiens qui n'ont pas couru (DNR) sans remboursement au conducteur.*

Une copie de tous les **parcours** exécutés au concours, comprenant la distance réelle en verges, le TPS et toute modification nécessaire, signée par le juge, doit être envoyée au réviseur de parcours dans un enveloppée pré-adressée fournie par le juge, ou envoyée de manière électronique, selon le cas. Ne pas se conformer peut entraîner la retenue des brevets et titres et/ou le refus d'accorder la permission de tenir un concours homologué par l'AAC à l'avenir.

Le club/groupe hôte doit conserver une copie de tous les documents susmentionnés pendant deux (2) ans. Le club/groupe hôte doit conserver une copie des feuilles de scribe pendant un (1) an.

Tous les rapports relatifs au concours doivent parvenir de manière électronique, ou par la poste (le cachet de la poste en faisant foi) dans les 14 jours suivants le dernier jour du concours. La soumission en retard des rapports ou des rapports incomplets, y compris le fait de ne pas envoyer une copie des parcours au réviseur, peut entraîner une amende monétaire et/ou la suspension des privilèges consistant à tenir des concours.

Le paiement des **droits** de concours doit être reçu dans les 30 jours suivants le dernier jour du concours. Un club/groupe que ne paie pas les droits dans les 30 jours suivants le dernier jour du concours verra ses concours approuvés suspendus jusqu'à ce que les droits et l'amende connexe aient été payés.

2.3 – Épreuves non officielles aux concours homologués par l'AAC

Il est permis d'offrir des épreuves non officielles (passage pour le plaisir, épreuve autres que les épreuves normales, temps libre dans l'enceinte) aux concours homologués par l'AAC **si toutes** les conditions suivantes sont respectées :

- Les chiens inscrits aux épreuves non officielles doivent être sains et avoir plus de 18 mois (c.-à-d. être admissible à concourir).
- Si des épreuves non officielles doivent se dérouler avant le concours approuvé (c.-à-d. avant la première épreuve ou pendant le concours) le tracé des parcours des épreuves officielles ne doit pas être affiché ni distribué avant la fin des épreuves non officielles.

Les clubs/groupes qui ne respectent pas ces exigences mettent en péril les parcours qualificatifs obtenus pendant le concours.

Le club/groupe hôte peut, à sa discrétion, permettre l'utilisation de jouets et/ou de nourriture pendant les épreuves non officielles

2.4 – Juges et préposés

L'épreuve d'agilité doit se dérouler sous la direction d'un juge avec l'aide de préposés sous la direction du juge. Le même juge doit juger la totalité de l'épreuve. Il n'est pas obligatoire que le même chronométreur et scribe travaillent pendant la totalité de l'épreuve; cependant, tous les chiens en

compétition l'un contre l'autre doivent avoir le même chronométreur et le même scribe. Des chronométreurs et des scribes différents peuvent être utilisés pour les chiens en Régulier, en Spécial et en Vétéran ou, si le nombre de chiens inscrits le justifie, pour les différentes hauteurs de saut. Aucun juge ne peut s'inscrire à une épreuve pour laquelle il tient le rôle de juge en vue d'obtenir un classement ou un pointage qualificatif.

Seuls les juges inscrits sur la liste des juges approuvés par l'AAC ont le droit de juger à des concours homologués par l'AAC. Si un juge ne figurant pas sur cette liste se voit demander de juger un concours homologué, il doit prendre la clinique de juge de l'AAC et réussir l'examen, sans exception, avant d'avoir le droit de juger à un concours homologué par l'AAC. Ce règlement s'applique aux juges d'autres organisations.

Les clubs/groupes désirant utiliser un juge de renommée internationale doivent présenter une demande spéciale au Conseil de direction de l'AAC pour obtenir la permission de le faire.

2.4.1- Jugement et pointage : définitions

Jugement – Processus pendant lequel le juge observe le chien et le conducteur sur le parcours, comparant leur performance aux normes établies par l'AAC, et signale l'exécution réussie des obstacles ou toute déviation de l'exécution idéale, tel qu'approprié en fonction du niveau et de l'épreuve.

Pointage – Processus consistant à donner des points et/ou des fautes pour la performance du chien, tel que signalé par le juge, avec le temps du chien (tel que déterminé par le chronométreur), et à les combiner selon les règlements applicables au niveau et à l'épreuve pour arriver à un pointage numérique et un classement.

2.4.2- Responsabilités du juge

Les responsabilités du juge comprennent, sans s'y limiter, ce qui suit :

- Concevoir tous les parcours et les faire approuver par un réviseur de parcours de l'AAC.
- Prendre note : Les juges sont maintenant obligés d'envoyer une copie (fichier image) de tous leurs parcours au secrétaire du concours (ou à la personne désignée) un ou deux jours avant le concours pour qu'ils soient disponibles si le juge est retardé. Ces copies peuvent être envoyées par courriel ou sur un média électronique protégé par un mot de passe qui ne sera divulgué qu'en cas d'urgence. Le secrétaire du concours (ou son délégué) doit garder les parcours confidentiels jusqu'au matin du concours.
- Superviser la mise en place du parcours par les monteurs de parcours.
- Mesurer la longueur du parcours en suivant le tracé naturel du chien et établir le temps de parcours standard (TPS) et le temps de parcours maximum (TPM), le cas échéant.
- Faire vérifier sur place les temps de parcours par une autre personne afin de déceler les erreurs de calcul pendant le concours.
- S'assurer que tout l'équipement est sûr pour les conducteurs et les chiens.
- S'assurer que les obstacles sont conformes aux normes de construction s'ils semblent ne pas être sûrs ou conformes.
- Mesurer tous les chiens dont la carte d'identité du chien de l'AAC n'est pas remplie.
- Donner des instructions au chronométreur, au scribe, aux préposés et aux bénévoles, au besoin.
- Observer la performance des chiens et de signaler toutes les fautes. Aucune vidéo ni autre dispositif de reprise de l'action ne doit être utilisé afin de déterminer les fautes commises pendant le parcours.
- Fournir au secrétaire du concours une enveloppe adressée au réviseur de parcours ou prendre des arrangements pour que les parcours soient envoyés par courriel.
- Soumettre un rapport d'incident/sur le concours à l'administrateur de l'AAC après le concours. Ce rapport est obligatoire même s'il n'y a pas eu d'incident (p. ex.: agression d'un chien, problèmes avec le site ou les obstacles, etc.) nécessitant un suivi.

Le juge doit aussi tenir un briefing avec les concurrents avant le début de l'épreuve. Ce briefing doit comprendre ce qui suit :

- Une démonstration du décompte pour la table, au besoin.
- Les exigences relatives à la performance pour cette épreuve, le cas échéant.
- Une récapitulation des procédures dans l'enceinte (par ex. Allez à la ligne de départ lorsque l'autre chien passe la ligne d'arrivée, attendez le signal du chronométreur, etc.).
- La longueur du parcours, la vitesse d'évolution (verges/seconde) et le temps de parcours standard (TPS) pour les divisions ouverte et mini dans les catégories Régulier/Spécial et Vétéran/Jeunes conducteurs. Cette information peut aussi être affichée à l'entrée de l'enceinte avant le début de l'épreuve, à la discrétion du juge.
- La limite de fautes et/ou de temps (TPM) qui est imposée, le cas échéant.

Le juge ne donnera aucun conseil aux concurrents sur la façon de conduire le chien, la stratégie, etc. mais peut répondre aux questions à sa discrétion.

Au concours, la décision du juge, quant au jugement, est sans appel. Toute plainte relative au pointage découlant de l'application inadéquate des règlements peut être déposée auprès du Conseil consultatif des juges ou du Conseil de direction de l'AAC. La plainte doit être faite par écrit, accompagnée de déclaration des témoins, de toute preuve pertinente (p. ex : une vidéo du passage en question, tracés de parcours) et d'une explication claire de l'erreur dans l'application du règlement.

En cas d'une erreur de calcul du temps de parcours standard, erreurs corrigées par la suite en modifiant le classement et l'obtention de parcours qualificatifs, le juge est dans l'obligation de communiquer avec les compétiteurs concernés, le secrétaire du concours et le coordinateur des

résultats des concours (si les résultats ont été envoyés) *dès que l'erreur est découverte* pour les aviser que les parcours qualificatifs décernés par erreur seront réclamés ou que les parcours qualificatifs retenus par erreur seront décernés.

2.4.2.1 Comportement antisportif et agression

Un juge en fonction peut expulser un chien de l'enceinte ou de la compétition si le chien démontre de l'agressivité envers les autres chiens ou les gens. Un juge en fonction peut également expulser un concurrent de l'enceinte ou de la compétition pour des écarts verbaux, des actes contraires au bon esprit sportif ou pour avoir abusé verbalement ou physiquement d'un chien. Toute personne qui injurie un juge ou un membre du comité organisateur, qu'elle participe au concours ou non, sera expulsée du site de la compétition. Si une telle mesure est prise, le juge doit le mentionner dans son rapport d'incident/sur le concours.

2.4.3 – Responsabilités du chronométreur

Les responsabilités du chronométreur comprennent, sans s'y limiter, ce qui suit :

- Chronométrer le temps pris par le chien pour exécuter le parcours en déclenchant le chronomètre quand le chien traverse la ligne de départ et en arrêtant le chronomètre quand le chien traverse la ligne d'arrivée, si un chrono manuel est utilisé.
- Si un SCÉ est utilisé, s'assurer que le SCÉ fonctionne pendant tout le passage, comme ci-dessus.
- S'assurer que le bon temps est saisi dans le programme du SCÉ pour que l'avertisseur se fasse entendre au moment approprié (p. ex.: fin de la séquence d'ouverture en enjeu et fin du temps accordé en enjeu et en snooker).
- Utiliser le sifflet (ou l'avertisseur dans le cas d'un SCÉ) selon les directives du juge pour indiquer que le temps de parcours maximal (TPM) est écoulé ou que le temps de parcours standard en division ouverte est écoulé si le juge a signalé une répétition d'obstacles.
- Si un chrono manuel est utilisé, siffler pendant l'enjeu pour indiquer la fin de la séquence d'ouverture et le début de l'enjeu proprement dit et siffler en snooker pour indiquer que le temps accordé est écoulé.
- Signaler au juge une défaillance du chronomètre dès que constatée.

Note: *Lorsqu'un chien est éliminé mais peut terminer le parcours, le chronométreur doit enregistrer le temps même si aucun classement n'est accordé. Cela ne s'applique pas aux chiens expulsés, dans ce cas il n'est pas nécessaire d'enregistrer le temps mais il faut consigner l'expulsion.*

2.4.4 - Responsabilités du scribe

Les responsabilités du scribe comprennent, sans s'y limiter, ce qui suit :

- Inscrire sur la feuille de scribe les fautes ou les points signalés par le juge.
- Inscrire sur la feuille de scribe le temps du chien donné par le chronométreur.
- *Prendre note : Rien d'autre ne doit être écrit sur la feuille de scribe, sauf selon les instructions du juge.*
- Utiliser le sifflet selon les directives du juge pour indiquer que le nombre maximal de fautes a été dépassé, le cas échéant.

2.5 – Niveaux de performance et passage au niveau supérieur

L'agilité de l'AAC comporte trois niveaux de performance : novice, intermédiaire et expert. Un chien doit satisfaire aux exigences d'un niveau avant de pouvoir être inscrit à une épreuve du niveau supérieur suivant pour pouvoir obtenir un classement ou une qualification.

Un chien qui obtient le nombre de qualifications exigées dans une épreuve quelconque **doit** passer au niveau de performance supérieur suivant au prochain concours auquel il participe si ce niveau est offert.

Un compétiteur peut demander de passer au niveau de performance supérieur suivant pour la prochaine épreuve applicable à un concours (p. ex.: le chien a obtenu son brevet ADC dans l'épreuve d'agilité standard novice 1, le compétiteur peut demander de monter de niveau et de courir en agilité standard intermédiaire 2 qui peut être le même jour ou le jour suivant), mais l'hôte du concours n'est pas obligé de le permettre. Si l'hôte du concours ne permet pas de passer au niveau supérieur suivant, le chien peut continuer de courir pour obtenir des pointages qualificatifs et des classements au niveau inférieur *pour ce concours seulement*.

Si le niveau de performance n'est pas offert à un concours donné, le chien ne peut pas participer pour obtenir des parcours qualificatifs, des classements, des prix, etc. à un niveau inférieur mais peut concourir EXS à la discrétion du club/groupe hôte.

Les chiens qui ont obtenu un ou des brevets de niveau expert peuvent continuer de participer aux épreuves de ce niveau et peuvent obtenir des parcours qualificatifs, des classements, des prix, etc.

2.5.1- Pour exhibition seulement (EXS)

Les inscriptions pour exhibition seulement (EXS) sont permises à la discrétion du club organisateur. Les chiens inscrits EXS doivent avoir un numéro de carte d'identité valide et doivent satisfaire à tous les autres critères d'admissibilité, tels que mentionné à l'article 1.4.

Un chien inscrit EXS peut courir à sa hauteur de saut normale ou à une hauteur de saut plus basse ou plus haute, dans n'importe quelle épreuve, niveau de performance et catégorie, à la discrétion du conducteur. On s'attend à ce que les chiens inscrits EXS exécutent le parcours tel que numéroté. Ils sont assujettis aux mêmes critères de jugement que le chien courant pour se qualifier, y compris l'expulsion, si la situation le justifie.

Un chien ne peut être inscrit EXS s'il est aussi inscrit dans la même épreuve en vue de se qualifier.

2.5.1.1 EXS avec jouet

Les jouets seront admis dans l'enceinte pour les passages EXS, à la discrétion du club hôte. Ce peut être n'importe quel type de jouet mais il doit être en bon état (c.-à-d. s'il est rembourré, la bourre ne doit pas tomber pendant l'utilisation). Les jouets contenant de la nourriture et les aides d'entraînement sonores (p.ex.: clicker, sifflet) sont interdits dans l'enceinte. Les conducteurs peuvent interagir avec leur chien pendant le passage en jouant avec le jouet et peuvent, à la discrétion du club, lancer le jouet.

Les conducteurs de mentionner qu'ils courent EXS (avec ou sans jouet) et être identifiés comme tel par le préposé à l'entrée ou le conducteur lui-même avant de commencer leur parcours.

2.6 – Divisions et catégories

2.6.1- Divisions

L'agilité de l'AAC comporte deux divisions : mini et ouverte. Les deux divisions doivent être offertes à tous les concours homologués par l'AAC.

Une division est attribuée aux chiens en fonction de leur hauteur de saut. La division ouverte comprend les deux hauteurs de saut supérieures. La division mini comprend les deux hauteurs de saut inférieures. Les temps de parcours sont calculés séparément pour les divisions ouverte et mini (voir l'article 2.9). À la discrétion de l'hôte du concours, des rubans peuvent être décernés par hauteur de saut ou par division.

2.6.2 – Catégories

L'agilité de l'AAC comporte quatre catégories ; Régulier, Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs. Toutes les catégories doivent être offertes à tous les concours homologués par l'AAC. Tous les chiens qui satisfont aux critères d'admissibilité de l'AAC peuvent être inscrits aux concours dans la catégorie qui est la plus appropriée pour le binôme conducteur-chien et pour laquelle le binôme est admissible. Le même parcours est utilisé pour toutes les catégories, les détails étant expliqués plus loin, et toutes les catégories sont assujetties aux mêmes règlements, conformément aux caractéristiques s'appliquant à chaque catégorie. Les hauteurs de saut admises, par rapport à la taille du chien, figurent dans le tableau 2.7.2.

Les chiens passant en catégories Spécial et Vétéran font un transfert latéral, conservant les qualifications obtenues dans la catégorie précédente.

Un compétiteur peut transférer son chien **de** Régulier à Spécial ou à Vétéran ou **de** Spécial à Vétéran, n'importe quand pendant un concours, le changement de hauteur de saut nécessaire étant appliqué à ce moment.

Quelle que soit la catégorie et le niveau, des parcours qualificatifs ne peuvent pas être accordés à un chien qui n'est pas admissible à concourir en raison des exigences visant l'âge ou le niveau.

2.6.2.1- Catégorie Régulier

Les chiens de la catégorie Régulier sautent des sauts dont la hauteur est déterminée par leur taille (voir l'article 2.7), ce qu'on appelle la *hauteur de saut régulière* du chien. Le chien peut aussi courir à une hauteur de saut **plus haute** que sa hauteur de saut régulière, à la discrétion du conducteur. Le sommet de la palissade est à 5 pi 6 po et le parcours comporte les barres de Spa, l'oxer et le saut en longueur, conformément au parcours dessiné par le juge. Le *temps de parcours standard* (TPS) applicable dépend de la division d'un chien en catégorie Régulier.

En Régulier, la division mini comprend les hauteurs de saut 10 po et 16 po; la division ouverte comprend les hauteurs de saut 22 po et 26 po.

2.6.2.2- Catégorie Spécial

La catégorie Spécial est ouverte à tous les chiens, à la discrétion du conducteur. Un chien peut commencer sa carrière en Spécial ou peut transférer de Régulier à Spécial. Les conducteurs ayant un chien en catégorie Spécial auront la possibilité de transférer le chien en Régulier *une fois* pendant la carrière du chien. Il faut aviser l'AAC d'un tel transfert par l'entremise de son directeur régional (un formulaire est disponible sur le site Web), et ce transfert n'exige pas de justification ni d'approbation.

Tout transfert de Régulier à Spécial ne peut être fait pendant un concours. Outre le transfert unique susmentionné, le chien ne peut plus être inscrit en catégorie Régulier une fois qu'il a été inscrit en catégorie Spécial à un concours officiel; cependant, le chien est admissible à concourir en catégorie Vétéran lorsqu'il atteint l'âge approprié.

Les chiens inscrits en catégorie Spécial **doivent** sauter une hauteur de saut plus basse que leur *hauteur de saut régulière*. Le sommet de la palissade est à 5 pi et tous les sauts en largeur sont remplacés par des sauts droits. Les chiens courant en Spécial ont le même TPS que les chiens de la division correspondante en Régulier. On n'accorde PAS de temps additionnel.

En Spécial, la division mini comprend les hauteurs de saut 6 po et 10 po; la division ouverte comprend les hauteurs de saut 16 po et 22 po.

2.6.2.3 - Catégorie Vétéran

La catégorie Vétéran s'adresse aux chiens ayant sept (7) ans ou plus. Elle est aussi ouverte aux chiens de cinq (5) ans ou plus qui ont couru en catégorie Spécial pendant un minimum de douze (12) mois consécutifs immédiatement avant de passer en Vétéran. Une fois qu'il a été inscrit en catégorie Vétéran à un concours officiel, un chien ne peut plus être inscrit en Régulier ou en Spécial. Il n'est pas obligatoire de transférer un chien en Vétéran lorsqu'il a atteint l'âge indiqué.

En catégorie Vétéran, le sommet de la palissade est à 5 pi et tous les sauts en largeur sont remplacés par des sauts droits. Le TPS des chiens en Vétéran est calculé à partir du TPS de la division correspondante auquel on ajoute 20 %, conformément à l'article 2.9.2. Le temps accordé pour l'enjeu final de l'enjeu est aussi compris. Le temps accordé en snooker et pour la période d'ouverture de l'enjeu reste le même, mais les chiens en Vétéran ont moins de points à accumuler pour se qualifier.

2.6.2.1 Vétéran sautant une ou deux hauteurs de saut plus bas

Tous les chiens en catégorie Vétéran **doivent** sauter au moins une hauteur de saut plus bas que leur *hauteur de saut en Régulier* et peuvent sauter deux hauteurs de saut plus bas (lorsqu'une telle hauteur est disponible), à la discrétion du conducteur. Les conducteurs peuvent choisir de faire sauter leur chien dans l'une ou l'autre hauteur de saut admissible à un concours donné à condition de l'inscrire dans la même hauteur de saut à un concours particulier.

Les chiens en Vétéran sautant une hauteur de saut plus bas sont divisés comme les chiens en Spécial, la division Mini comprend les chiens sautant 6 po et 10 po tandis que la division Ouverte comprend les chiens sautant 16 po et 22 po. Dans le cas de ceux qui sautent deux hauteurs de saut plus bas, la division Mini ne comprend que des chiens sautant 6 po et la division Ouverte, des chiens sautant 10 po et 16 po.

Prendre note : Les chiens en Vétéran 10 po sautant une hauteur de saut plus bas auront le TPS des chiens en Vétéran division Mini tandis que ceux qui sautent deux hauteurs de saut plus bas auront le temps des chiens en Vétéran division Ouverte.

2.6.2.4 – Catégorie Jeunes conducteurs

La catégorie Jeunes conducteurs s'adresse aux jeunes inscrits au programme de Jeunes conducteurs qui ont un numéro d'identité de jeune conducteur. Le formulaire de demande d'un numéro d'identité de jeune conducteur est disponible sur le site Web de l'AAC. Les inscriptions aux concours sont faites en utilisant le numéro d'identité du jeune conducteur et NON le numéro de carte d'identité du chien. Un chien qui est autrement admissible à concourir et a une carte d'identité du chien de l'AAC peut courir avec un jeune conducteur, selon les règlements applicables aux jeunes conducteurs, au niveau auquel le jeune est admissible.

Les chiens qui sont inscrit en catégorie Jeunes conducteurs **doivent** sauter au moins une hauteur de saut plus bas que leur *hauteur de saut régulière*, même s'ils pourraient normalement courir en catégorie Régulier. Les conducteurs peuvent faire sauter le chien deux hauteurs de saut plus bas si cela est dans le meilleur intérêt du binôme jeune conducteur-chien. Les chiens en Vétéran courant avec un jeune conducteur peuvent être inscrits pour sauteur une hauteur ou deux hauteurs de saut plus bas ou, à la discrétion du conducteur, passer à une hauteur de saut encore plus basse (sauteur trois hauteurs de saut plus bas). Voir l'article 2.7.2

Les obstacles, les temps de parcours et les pointages exigés s'appliquant aux binômes inscrits en Jeunes conducteurs correspondent à ceux de la catégorie Vétéran, en fonction de l'épreuve et du niveau.

Les parcours qualificatifs accordé en vertu du programme Jeunes conducteurs sont consignés sous le numéro d'identité du jeune conducteur et **ne** s'appliquent **pas** au chien en vue de l'obtention de brevets. Consultez le chapitre 4 pour voir les règlements particuliers applicables aux jeunes conducteurs.

2.6.2.5 – Autres règlements relatifs aux catégories

Lorsqu'une valeur est attribuée à des obstacles, notamment en enjeu et en snooker, les sauts droits qui remplacent les sauts en largeur en catégories Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs ont la même valeur que ceux qu'ils remplacent. Pour obtenir les points d'un saut droit qui remplace les barres de Spa ou le saut en longueur, il faut absolument le franchir dans la direction exigée pour franchir correctement le saut initial.

Pour l'épreuve de relais, où des chiens de catégories différentes peuvent courir ensemble, le sommet de la palissade, le cas échéant, est à 5 pi pour tous les chiens et il n'y aura pas de sauts en largeur sur le parcours.

La table, si elle est utilisée, sera à une hauteur correspondant à la hauteur de saut. Si seulement deux tables sont utilisées, les chiens sautant 6 po, 10 po et 16 po auront une table à 10 po; les chiens sautant 22 po et 26 po auront une table à 22 po.

2.7 – Mesure du chien

Tous les chiens doivent être mesurés pour déterminer leur hauteur de saut. La hauteur et la largeur des sauts sont en fonction de la taille du chien, tel qu'il est précisé dans le tableau 2.7.2.

2.7.1 – Prise de mesure

Le juge en fonction au concours mesurera les chiens et la mesure sera inscrite sur carte d'identité du chien de l'AAC (ci-après désignée carte d'identité), sauf tel qu'il est noté dans cet article. Il faut obtenir un numéro de carte d'identité directement auprès de l'AAC avant de concourir. Si le conducteur ne peut pas produire la carte d'identité, le chien doit être mesuré afin de pouvoir concourir à moins que le chien ait déjà participé à un concours organisé par ce club avec une carte d'identité complètement remplie. Chaque chien ne peut être mesuré officiellement qu'une fois par jour. Il revient au conducteur/propriétaire de décider quel juge en fonction mesurera le chien. Tous les chiens doivent obtenir la signature de deux juges différents confirmant la même hauteur de saut pour que la carte d'identité soit signée et la hauteur de saut officielle enregistrée. Seuls les chiens inscrits au concours sont admissibles à être mesurés. Les juges n'ont pas le droit de signer une carte d'identité d'un chien dont il est propriétaire, co-propriétaire ou qui réside chez lui.

Les clubs ou groupes doivent fournir une toise mobile exacte et/ou des toises fixes permettant de mesurer 12 po, 16 po et 21 po. Si la toise n'est pas adéquate, aucune carte d'identité ne doit être signée et un avertissement doit être envoyé au club ou groupe. Tous les chiens qui ne peuvent pas être mesurés parce que la toise du club/groupe n'est pas adéquate courront pour exhibition seulement et les frais d'inscription seront remboursés aux compétiteurs.

Si une toise mobile exacte est utilisée, la taille exacte du chien sera inscrite sur la carte d'identité du chien et le juge signera la carte. Si des toises fixes sont utilisées, la taille sera inscrite comme suit sur la carte d'identité :

- <12/16/21 (moins de 12, 16 ou 21 po), ou
- >12/16/21 (plus de 12, 16 ou 21 po), ou >23 po, ou
- =12/16/21 (égal à 12, 16 ou 21 po).

Tous les chiens doivent être mesurés sur une surface plane de niveau, pas plus haute que 12 po. La mesure doit être prise de la surface de niveau jusqu'au point le plus haut du scapulum, le chien se tenant debout dans une position naturelle, les quatre pattes bien d'aplomb, sans être en position de présentation en concours de conformation, ni étiré ni à demi accroupi. Le juge peut, à sa discrétion, utiliser une toise fixe placée sur le point le plus haut du scapulum si un chien dont la taille, mesurée avec un toise mobile, est à un pouce de la taille de démarcation d'une hauteur de saut. Le juge peut choisir de n'utiliser que des toises fixes si elles sont disponibles au concours.

Il incombe aux propriétaires/conducteurs d'entraîner leur chien pour qu'il se tienne debout correctement afin d'être mesuré. Les chiens qui ne se tiennent pas debout correctement ne seront pas mesurés pour la carte d'identité et ne pourront pas participer au concours. Le conducteur aura l'option de courir pour exhibition seulement (EXS). Les juges ne doivent pas signer une carte dans un tel cas.

Les chiens de moins de deux ans doivent être mesurés à tous les concours pour déterminer leur catégorie de hauteur de saut, cependant cette mesure ne doit pas être inscrite sur la carte d'identité à moins que le chien mesure plus de 23 pouces. Les chiens mesurant plus de 23 po peuvent avoir une carte d'identité signée avant d'atteindre deux ans et ne seront mesurés qu'une fois. Un juge peut, en tout temps, demander de mesurer un chien qu'il doit juger.

Les chiens de moins de deux ans, qui doivent par conséquent être mesurés aux fins de la compétition, ou les chiens qui n'ont pas obtenu leur dernière mesure peuvent participer aux concours dans n'importe quelle catégorie et à toute hauteur de saut applicable à la taille mesurée et à l'âge du chien le jour du concours mais doivent courir dans cette catégorie et à cette hauteur de saut pour la totalité du concours.

Les chiens de deux ans et plus (sauf les chiens mesurant de plus de 23 po) doivent être mesurés deux fois par un juge différent chaque fois. Si les deux mesures mettent le chien dans des hauteurs de saut différentes, le chien doit être mesuré une troisième fois par un troisième juge pour déterminer la hauteur de saut régulière définitive.

2.7.2 – Hauteurs de saut

Table 2.7.2- Hauteurs de saut permises, par catégorie

Taille du chien	Hauteurs de saut permises, par catégorie		
	Régulier	Spécial	Vétéran/Jeunes conducteurs*
12 po ou moins	10 ou 16 po	6 po	6 po
>12 po à 16 po	16 ou 22 po	10 po	6 ou 10 po
>16 po à 2 po	22 ou 26 po	16 po	10 ou 16 po
>21 po	26 po	22 po	16 ou 22 po
>23 po	10 ou 16 po	6 po	6 po

Lorsque deux hauteurs de saut figurent dans le tableau, le conducteur peut choisir celle dans laquelle il inscrira son chien à ce concours. Le chien doit sauter à la même hauteur pendant tout le concours à moins qu'il change de catégorie pendant le concours.

Les chiens inscrits en Spécial DOIVENT sauter une hauteur de saut plus bas que les deux hauteurs figurant dans le tableau pour les chiens en Régulier.

Les chiens inscrits en Vétéran et en Jeunes conducteurs DOIVENT sauter une hauteur de saut plus bas que les deux hauteurs figurant dans le tableau pour les chiens en Régulier et peuvent à la discrétion du conducteur, sauter deux hauteurs de saut plus bas, le cas échéant. Prenez note que tout chien qui a été mesuré pour courir en 16 po Régulier mais qui court en 22 po Régulier aura le TPS de la division Ouverte.

*Les chiens en Vétéran inscrits en catégorie Jeunes conducteurs peuvent aussi sauter trois hauteurs de saut plus bas que les deux hauteurs figurant dans le tableau pour les chiens en Régulier, le cas échéant.

2.7.3 – Nouvelle prise de mesure

Un chien peut être remesuré une seule fois pendant sa vie à la demande de son conducteur. Pour être admissible à une nouvelle mesure, le chien doit avoir plus de trois ans et sa carte d'identité, signée officiellement, doit indiquer sa hauteur de saut régulière définitive. Il faut adresser les demandes pour remesurer un chien au directeur régional qui assurera la coordination du processus et enverra le résultat de la nouvelle mesure au coordinateur des résultats des concours. Les chiens peuvent passer à toute hauteur de saut applicable à la hauteur déterminée lorsqu'ils ont été officiellement remesurés.

Un juge en fonction à un concours peut demander de voir la carte d'identité d'un chien qui participe au concours s'il a des raisons de croire que le chien n'est pas inscrit à la bonne hauteur de saut et/ catégorie tel qu'il est indiqué par la hauteur de saut officielle sur la carte d'identité du chien. Tout parcours qualificatif obtenu en courant dans la mauvaise hauteur de saut et/ou catégorie sera annulé.

Si le juge a des raisons de douter de la hauteur de saut consignée sur la carte d'identité du chien, il peut demander que le chien soit mesuré de nouveau. *Seul un juge en fonction au concours peut faire une telle demande.* Si la mesure prise entraîne un changement de hauteur de saut, le juge doit soumettre un rapport d'incident demandant au Conseil de déclencher une demande officielle de re-mesurage. Le rapport d'incident doit être soumis immédiatement après le concours et la re-mesurage effectué dans les 60 jours. Le chien peut concourir à sa hauteur de saut courante jusqu'à ce que le processus de remesure ait eu lieu. *Le résultat de cette nouvelle mesure est définitif.*

2.8 – Terrain et parcours

2.8.1 - Dimensions de l'enceinte

L'enceinte où se déroule les épreuves doit être un rectangle ou un carré » Les grandes enceintes offrent plus de possibilités pour concevoir les parcours. Les hôtes de concours doivent tenter de fournir autant d'espace que possible, les dimensions idéales étant de 100 pi sur 100 pi. La largeur minimale d'une enceinte extérieure est de 65 pi, aucun écart n'étant permis, et la superficie doit être de 9 000 pi² au minimum +/- 5% de superficie utilisable. La superficie utilisable est la superficie dont le juge dispose pour concevoir les parcours et place les obstacles.

La largeur minimale d'une enceinte intérieure est de 60 pi, aucun écart n'étant permis, et la superficie minimale d'une enceinte intérieure doit être de 8 000 pi² de superficie utilisable, aucun écart n'étant permis pour la largeur et la superficie.

Le périmètre de l'enceinte doit être délimité par une corde ou une clôture pour empêcher les spectateurs d'interférer avant, durant et après les épreuves. La surface du terrain doit être aussi uniforme que possible, ferme et antidérapante. Elle doit permettre de placer les obstacles de niveau et offrir une bonne traction aux conducteurs et à leur chien. Si le concours doit se dérouler sur une surface dure (comme du ciment), la totalité de la surface doit être recouverte d'un tapis approprié qui absorbe bien les chocs. En raison de la nature de ce sport, l'association n'encourage pas l'utilisation de telles surfaces. La sécurité des chiens est primordiale lors de la sélection d'un terrain de concours.

2.8.2 - Obstacles et leur position

Le nombre d'obstacles varie en fonction de l'épreuve. Le tracé du parcours peut exiger d'exécuter un obstacle plus d'une fois. Un parcours numéroté ne peut compter moins de quinze (15) obstacles et pas plus de vingt (20) obstacles, à l'exception des épreuves de relais et de Défi qui peuvent compter un maximum de 24 obstacles et 23 obstacles respectivement. Toutefois, en relais, aucun chien ne doit exécuter plus de douze (12) obstacles.

La distance minimale entre les obstacles sera de 15 pieds, mesurée en fonction de la distance la plus courte que peut prendre un chien. Cette distance doit s'appliquer à tous les obstacles sur le trajet du chien, qu'ils doivent être négociés ou non. Cela ne s'applique pas à l'épreuve du Défi où les directives pour la conception des parcours prévoient des exceptions à la distance minimale dans certains cas.

Le juge doit dessiner le parcours et le faire approuver par un réviseur de parcours de l'AAC. Le tracé du parcours doit rester confidentiel jusqu'au jour du concours. Les tracés des parcours peuvent être mis à la disposition des compétiteurs ou affichés sur le site du concours la journée même où ils sont courus pas moins que 30 minutes avant le début de l'épreuve. Les concurrents seront admis, sans leur chien, sur le terrain lors du briefing du juge et pour reconnaître le parcours.

2.9 – Temps de parcours

2.9.1 – Établir le temps de parcours standard

Cette section s'applique aux épreuves d'agilité standard, de Défi, de sauteur, de steeplechase et de relais en équipe. Le temps de parcours standard (TPS) sera établi à la discrétion du juge, ce dernier tiendra compte du tracé du parcours et des autres facteurs environnementaux. Les temps de parcours standard seront établis en utilisant la vitesse d'évolution en verges/seconde figurant dans le tableau 2.9.1.

Tableau 2.9.1– Calcul du TPS en verges/seconde, par épreuve

Épreuve	Minimum verges/seconde	Maximum verges/seconde
Standard- novice	2,0	2,5
- <i>intermédiaire</i>	2,5	2,8
- <i>expert</i>	2,8	3,3
Défi (calcul du TPC*)	2,8	3,3
Sauteur - novice	2,5	3,5
- <i>intermédiaire</i>	3,0	3,9
- <i>expert</i>	3,5	4,3
Steeplechase	3,5	4,3
Relais	2,8	3,3

*Temps de parcours cible. Voir l'article 3.5

En général, lorsque les conditions sont bonnes et en prévoyant un chevauchement, le TPS des chiens de la division ouverte doit se situer dans la moitié supérieure de cette plage et le TPS des chiens de la division mini, dans la moitié inférieure de cette plage. Tous les TPS doivent être arrondis à la seconde la plus près en tenant compte qu'ils doivent respecter la vitesse établie dans le tableau 2.9.1.

Il faut ajouter cinq (5) secondes à tous les temps établis pour les parcours d'agilité standard pour le décompte sur la table. Il faut ajouter trois (3) secondes au TPS d'un relais pour l'échange.

Prendre note que, à compter du 1^{er} juillet 2017, les chiens sautant 10 po en Régulier, 6 po en Spécial et sautant une hauteur de saut plus bas en Vétéran bénéficieront de l'ajout de 5 secondes au TPS division mini pour l'agilité standard, le sauteur et le steeplechase. Ce temps additionnel est ajouté après le calcul du TPS en Vétéran/JC (voir ci-dessous).

2.9.2 – Ajustement du TPS pour les catégories Vétéran et Jeunes conducteurs

Dans le cas des catégories Vétéran et Jeunes conducteurs, on ajoutera 20% au TPS, calculé avant l'ajout du décompte de la table ou des trois secondes accordées pour l'échange en relais, arrondi à la seconde la plus proche. Cette directive des 20 % s'applique également au temps accordé pour exécuter l'enjeu final.

Si, lors d'une épreuve de relais, une équipe se compose d'un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs et d'un chien en Régulier ou en Spécial, le temps accordé sera accru en fonction de la participation d'un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs. C'est à dire qu'on ajoutera 10% au temps d'une équipe de deux chiens ayant un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs. (Voir l'article 3.10).

Une faute ou une fraction de faute sera imputée à un chien pour chaque seconde ou fraction de seconde au-dessus du temps de parcours standard. Par exemple, un chien qui exécute en 58,5 secondes un parcours dont le TPS est de 55 secondes se verra imputé 3,5 fautes. Le temps doit être chronométré au centième (1/100) de seconde.

2.9.3 – Temps de parcours maximal et/ou fautes maximales

Le juge et le comité organisateur peuvent, à leur discrétion, établir un temps de parcours maximal (TPM) après l'écoulement duquel le chien sera expulsé de l'enceinte. Le temps de parcours maximal ne doit pas être inférieur à une fois et demie (1 ½) le temps de parcours standard des chiens de la division mini de la catégorie Vétéran. Le TPM du Défi sera 1 ½ fois le temps de parcours cible des chiens de la division mini de la catégorie Vétéran.

Le juge et le comité organisateur peuvent également, à leur discrétion, établir un nombre maximal de *fautes de parcours* après lequel le chien sera expulsé de l'enceinte.

2.9.4 – Répétition d'obstacle – temps

Si le juge signale une répétition d'obstacle, le chien doit être expulsé de l'enceinte lorsque le TPS en Régulier, division ouverte, est atteint, s'il n'a pas déjà quitté l'enceinte. Le juge doit donner le TPS en Régulier, division ouverte au chronométrateur avant le début de l'épreuve et le chronométrateur doit signaler que le temps est écoulé en sifflant ou avec l'avertisseur. Si le juge signale une répétition d'obstacle en Défi, le chronométrateur doit siffler ou faire entendre l'avertisseur immédiatement. À compter du 1^{er} juillet 2017, en Défi, la répétition d'obstacle entraînera l'expulsion de l'enceinte lorsque le TPS en Régulier, division ouverte, est atteint.

2.10 – Exécution du parcours et fautes

2.10.1 – Fautes à l'obstacle

Refus - Lorsqu'un chien arrête son mouvement vers l'avant devant un obstacle (tel que décrit ci-dessous) ou passe sous la barre d'un saut, passe sous la table, sous le pneu, entre le pneu et son cadre ou dépasse le plan avant d'un obstacle à franchir et **doit être ramené en reculant ou en décrivant un cercle afin de tenter de négocier l'obstacle de nouveau**, il a fait un refus. Un refus signifie qu'il y a mouvement vers l'arrière des pattes postérieures du chien par rapport au tracé du parcours. Cela signifie qu'un chien qui tourne sur lui-même directement devant un obstacle fait un refus. Un chien qui hésite (sans mouvement vers l'arrière des pattes postérieures) ne doit pas être pénalisé d'un refus.

Dans toutes les épreuves, on considère que le plan avant de l'obstacle a été dépassé lorsque le nez du chien l'a dépassé. Un chien qui dépasse le plan avant d'un obstacle à zones de contact mais qui réussit malgré tout à monter sur l'obstacle sans mouvement vers l'arrière et qui l'exécute ne doit pas être pénalisé d'un refus.

Dans les épreuves d'agilité standard et de sauteur novice, le juge doit signaler tous les refus sauf sur les obstacles à zones de contact, le slalom et la table.

Chaque refus est pénalisé de 5 *fautes*. En intermédiaire et en expert, trois refus entraînent l'élimination.

Faire tomber une barre – Toute interaction avec la barre ou le montant d'un saut de la part du chien OU du conducteur faisant en sorte que **n'importe quelle** barre est déplacée hors de ses taquets et doit être remise en place avant que le chien suivant commence son parcours sera pénalisée. Si la barre d'un saut devant être franchi plus d'une fois tombe, aucune autre faute ne sera ajoutée lors de l'exécution suivante à condition que le chien passe entre les montants/ailes du saut en question. Un chien qui fait tomber une barre d'un saut lors d'une erreur de parcours ne sera pas pénalisé pour cette barre tombée tant que le chien passe entre les montants/ailes du saut et ne fait pas tomber l'autre barre (le cas échéant) de ce saut lorsqu'il doit être franchi de nouveau. Toucher une planche du saut en longueur de manière à la déplacer ou faire tomber une tuile du mur est pénalisé comme une barre tombée.

Faire tomber une barre est pénalisé de 5 *fautes* chaque fois.

Zone de contact ratée : Pour ne pas être pénalisé, le chien doit toucher la ou les zones de contact tel qu'exigé avec au moins une patte ou partie

d'une patte.

- Palissade et passerelle : seule la zone descendante est jugée.
- Balançoire : la zone descendante est toujours jugée. La zone ascendante est seulement jugée si le chien fait une approche à angle de la planche. Si l'approche est rectiligne et que la foulée du chien fait qu'il n'y touche pas, il n'y a pas de pénalité.

Rater une zone de contact est pénalisé de *5 fautes* chaque fois.

Envolée (fly-off) – Cette faute est particulière à la balançoire. Si le chien quitte la balançoire après avoir mis une patte ou plus au-delà du point central de la planche et a posé les quatre pattes au sol avant que le bout de la planche touche le sol, il sera pénalisé d'une envolée.

Chaque envolée est pénalisée de *10 fautes*.

Piquet de slalom omis – Cette faute est particulière au slalom. Un chien qui, après être entré correctement dans le slalom, omet un ou plusieurs piquets ou quitte le slalom et doit être ramené pour le terminer ou qui s'arrête et recule en étant dans le slalom sera pénalisé de *5 fautes* à chaque fois. Cette faute s'applique uniquement au niveau expert.

Non-exécution - Lorsqu'un chien omet complètement un obstacle ou ne l'exécute pas, tel qu'énoncé au chapitre 5, Normes d'exécution des obstacles, il sera pénalisé d'une non-exécution à moins qu'il soit ramené pour le franchir, correctement ou non. Cette pénalité est imputée au lieu, *et non en plus*, d'une pénalité pour erreur de parcours tant que l'obstacle suivant franchi est le bon obstacle selon le tracé du parcours. Passer outre à un obstacle sans le franchir est une non-exécution, aucun refus ne sera imputé à moins que le chien soit ramené pour tenter de le franchir. À compter du 1^{er} janvier 2017, si un chien qui dépasse le plan du dernier obstacle et est ramené pour exécuter ne sera plus pénalisé d'une non-exécution. Dépasser le plan du dernier obstacle sera jugé comme étant un refus (le cas échéant) tant que le chien revient franchir l'obstacle. Si le chien n'est pas ramené, la pénalité pour non-exécution s'applique. Si le chien, lorsqu'il est ramené, franchit le dernier obstacle à l'envers, le chronomètre sera arrêté et le chien sera pénalisé d'une non-exécution.

Chaque non-exécution est pénalisée de *20 fautes*.

- **Novice** : trois (3) non-exécutions entraînent l'élimination.
- **Intermédiaire** : deux (2) non-exécutions entraînent l'élimination.
- **Expert** : une (1) non-exécution entraîne l'élimination.

Erreur de parcours – Un chien est pénalisé d'une erreur de parcours s'il entre en contact ou a une interaction avec un obstacle dans le mauvais ordre, notamment mettre une patte ou plus dans un tunnel ou sur un obstacle à zones de contact, sauter ou déplacer la barre d'un saut ou traverser la ligne du slalom. Le chien est aussi pénalisé d'une erreur de parcours s'il saute toute partie d'un obstacle d'une manière qui n'est pas requise par le tracé du parcours ou qui n'est pas normalement requise pour exécuter un obstacle correctement, y compris prendre un obstacle dans la mauvaise direction (sauf la table). Cela ne comprend pas un chien qui marche sur le tissu du tunnel souple, qui passe sous un obstacle à zones de contact ou sous la table ou sous le pneu (voir Chien passant sous un obstacle ci-dessous). Une erreur de parcours est signalée chaque fois qu'elle se produit, peu importe le nombre d'obstacles franchis avant que le chien reprenne le parcours tel que numéroté.

Les pénalités suivantes s'appliquent :

- **Novice** : cinq fautes et le juge ne peut pénaliser le chien que pour une seule erreur de parcours par obstacle.
- **Intermédiaire** : cinq fautes et la pénalité s'applique chaque fois qu'une erreur de parcours se produit.
- **Note**: Les erreurs de parcours subséquentes sur un même obstacle seront signalées si le chien a recommencé à suivre le parcours désigné en engageant le bon obstacle suivant dans la bonne direction, ce qui comprend toucher (avec une patte ou plus), sauteur, franchir ou traverser l'obstacles dans la bonne direction.
- **Steeplechase** : Vingt (20) fautes. Un chien doit être pénalisés pour chaque erreur de parcours.
- **Expert** : Élimination.

Une élimination pour erreur de parcours signifie que le chien ne recevra pas de pointage et ne sera pas classé dans l'épreuve, il ne signifie pas nécessairement qu'il doit quitter l'enceinte et ne pas terminer le parcours.

Si un chien est pénalisé pour erreur de parcours, le juge arrête de juger (sauf pour une faute exigeant une expulsion immédiate) jusqu'à ce que le chien reprenne l'exécution du parcours dans la direction appropriée. Cette règle s'applique à toutes les épreuves et tous les niveaux. Si, de l'avis du juge, le conducteur continue le parcours sans avoir l'intention de revenir à l'obstacle omis, la pénalité pour non-exécution s'appliquera et le jugement reprendra immédiatement.

Répétition d'obstacle – Si un conducteur demande au chien de répéter un obstacle déjà exécuté sans que le tracé du parcours l'exige (tel qu'il est défini pour chaque obstacle à la Section 5, Normes d'exécution des obstacles) dans une épreuve autre que l'enjeu et le snooker, le juge cessera de juger et avertira le chronométrateur de siffler lorsque le temps de parcours standard en division ouverte (TPS) est écoulé. Le conducteur et le chien doivent quitter l'enceinte au coup de sifflet et la feuille de pointage portera la mention Éliminé. En Défi, une répétition d'obstacle entraîne une expulsion immédiate.

À compter du 1^{er} juillet 2017, en Défi, la répétition d'obstacle entraînera l'expulsion de l'enceinte lorsque le TPS en Régulier, division ouverte, est atteint.

Conducteur enjambant ou passant sous un obstacle - Un conducteur qui enjambe ou passe sous un obstacle sera pénalisé de *cinq fautes* chaque fois. En snooker et en enjeu, il sera expulsé pour comportement antisportif.

Chien passant au-dessus, sur ou sous un obstacle - Un chien qui marche sur la manche (tissu) du tunnel souple, qui passe sous un obstacle à zones de contact, sous la table ou le pneu d'une manière qui n'est pas requise par le tracé du parcours ou qui n'est pas normalement requise pour exécuter

un obstacle correctement sera pénalisé de cinq fautes chaque fois. Il ne s'agit pas d'une erreur de parcours. Voir Erreur de parcours ci-dessus dans le cas d'un chien qui *saute au-dessus* d'une partie d'un obstacle.

Si un chien *marche sur la manche (tissu) du tunnel souple*, passe sous un obstacle à zones de contact, sous la table ou le pneu lorsqu'il est en train de refuser cet obstacle, seul le refus sera signalé. Si un chien fait un refus devant un tunnel placé sous un obstacle à zones de contact et qu'il passe sous l'obstacle à zones de contact, seul le refus sera signalé.

Un contact accidentel avec les sacs immobilisant un tunnel, les numéros, le SCÉ ou les supports d'un obstacle ne sera pas pénalisé.

Conducteur touchant le chien ou les obstacles – Un conducteur peut encourager son chien de la voix pendant qu'il exécute le parcours. Il n'y a aucune restriction quant au nombre de commandements pouvant être donnés. Un conducteur peut diriger son chien par des commandements verbaux, par des gestes ou les deux mais ne doit jamais toucher **délibérément** le chien ni les obstacles. Cinq fautes sont imputées chaque fois qu'un conducteur touche délibérément un obstacle. Un contact accidentel avec un obstacle, les sacs immobilisant un tunnel, les numéros ou le SCÉ ne sera pas pénalisé. Toutefois, si le contact du conducteur avec un obstacle ou le SCÉ le déplace ou interfère avec son fonctionnement, le conducteur sera pénalisé (voir l'article 2.12.1)

Le juge doit imputer des fautes pour avoir touché délibérément le chien selon la gravité de la faute, la pénalité peut aller de cinq fautes à l'expulsion. Un conducteur qui touche délibérément son chien et le fait glapir peut être expulsé. Cette mesure comprend de tels agissements dans la zone d'échange d'un parcours de relais. Les chocs accidentels entre le chien et son conducteur ne seront pas pénalisés. Un conducteur qui choisit de s'arrêter et de s'assurer que son chien n'est pas blessé après une chute ne sera pas pénalisé tant que ce contact n'aide pas le chien dans sa performance.

En **snooker et en enjeu**, si pendant l'ouverture seulement, un conducteur touche délibérément le chien ou l'équipement dans le but de l'encourager, le diriger gentiment ou le récompenser physiquement, le juge annoncera la mention EXS (pour exhibition seulement) au scribe; le passage devient immédiatement pour EXS. Le conducteur peut continuer son parcours et le juge continuera de juger l'épreuve normalement. Si le conducteur touche le chien ou l'équipement pendant la fermeture, le jugement et l'exécution du parcours s'arrêtent et le chien conservera les points accumulés.

Blocage - Un conducteur qui obstrue le trajet de son chien ou qui se place de façon que le chien doive faire un détour pour éviter son conducteur, empêchant de ce fait le chien de faire une erreur de parcours, se verra pénalisé de cinq fautes pour blocage si le chien entre en contact avec le conducteur.

2.10.2 - Fautes générales

Départ retardé – On s'attend à ce que les conducteurs commencent leur parcours aussi promptement que possible après le signal du chronométrateur. Si, de l'avis du juge, le conducteur prend trop de temps à commencer son parcours (par exemple, demande de manière répétitive à son chien de s'asseoir/de se coucher ou prend de l'avance puis retourne à son chien pour le remettre en place), le juge doit signaler au conducteur de commencer son parcours. Si le conducteur ignore le signal du juge et ne commence pas immédiatement son parcours, le juge demandera au chronométrateur de déclencher le chronomètre.

Port d'un collier dans l'enceinte - Pour des raisons de sécurité, les chiens ne doivent pas porter de collier étrangleur, de collier plat, de laisse ou tout autre accessoire (p. ex. : bandages) lorsqu'ils sont sur le parcours. Cela ne doit pas empêcher le conducteur d'amener le chien avec un collier et en laisse à la ligne de départ. Tout chien qui porte un collier ou tout autre accessoire sur le parcours sera éliminé. De plus, le chien ne peut pas continuer d'exécuter le parcours pendant qu'il porte un collier ou tout autre accessoire. À sa discrétion, le juge peut permettre au conducteur de finir son parcours après avoir enlevé le collier ou l'accessoire.

Les conducteurs ont le droit d'attacher les poils qui retomberaient autrement devant les yeux du chien. Un ou plusieurs élastiques ou barrettes peuvent être utilisés et doivent être solidement fixés de manière à ne pas être délogés accidentellement.

Sortie de l'enceinte à la fin du parcours – Tous les chiens doivent quitter l'enceinte sous contrôle et être remis en laisse ou portés par leur conducteur immédiatement après avoir quitté l'enceinte.

Nourriture et jouets dans l'enceinte - Aucune nourriture, aucun breuvage, aucun jouet ni autres dispositifs semblables, aucune cigarette ne sont permis dans l'enceinte en tout temps, y compris pendant que les conducteurs font la reconnaissance du parcours ou qu'on construit le parcours. Les jouets sont permis si le conducteur s'est inscrit EXS avec jouet (voir l'article 2.5.1.1), un jouet convenable est alors permis dans l'enceinte. Les conducteurs qui feront usage de telles aides seront expulsés de l'épreuve ou du concours pour toute la journée à la discrétion du juge. Toutefois, si un conducteur a un jouet (ou un article, une laisse par exemple) sur lui lorsque le chien a franchi le premier obstacle d'un parcours en vue de se qualifier, le juge, plutôt que de l'expulser, annoncera que le passage est EXS et le conducteur pourra continuer. Il est interdit aux conducteurs de courir avec des écouteurs reliés à un téléphone ou autre dispositif similaire à l'exception des prothèses auditives.

Chronomètres - Il est interdit aux concurrents d'utiliser un chronomètre ou tout autre dispositif semblable pendant qu'ils exécutent leur parcours. Les conducteurs qui en feront usage seront expulsés de l'épreuve ou du concours pour toute la journée à la discrétion du juge. Cette mesure ne s'applique pas à la reconnaissance du parcours.

Montage d'enchaînements - Tout concurrent qui installe de l'équipement sur le site du concours ou qui monte des enchaînements (y compris le déplacement des sauts servant au réchauffement) pour reproduire les parcours du juge afin de les pratiquer ou de réchauffer son chien sera banni

du concours pour le nombre total de jours que dure le concours, Tous les prix, classements et qualifications seront annulés et le compétiteur et son (ses) chien(s) devront quitter les lieux.

Chien qui se soulage dans l'enceinte - Un chien qui se soulage (urine ou défèque) sur le terrain du parcours sera expulsé de l'épreuve et doit quitter l'enceinte. On s'attend à ce que les conducteurs nettoient.

Chien qui pince ou mordille - Un chien qui pince ou mordille son conducteur de façon répétitive se verra imputer une pénalité allant de cinq fautes à l'expulsion, à la discrétion du juge.

Chien hors de contrôle - Si un chien est complètement hors de contrôle sur le parcours et qu'il ne terminera pas le parcours dans le temps de parcours maximal ou travaille d'une manière jugée dangereuse (voir ci-dessous), le juge peut expulser immédiatement le chien et son conducteur de l'enceinte ou indiquer au conducteur de contourner l'obstacle, auquel cas la pénalité pour non-exécution s'appliquera.

Exécution dangereuse – À la discrétion du juge, des fautes pour exécution dangereuse peuvent être imputées à un chien qui frappe répétitivement les montants des sauts d'une manière jugée non accidentelle, qui saute en bas d'un obstacle à zones de contact sur le côté, d'au-dessus de la zone, ou qui exécute le parcours d'une manière jugée dangereuse. Une exécution dangereuse peut être pénalisée de 5 fautes à l'expulsion, à la discrétion du juge.

Chien qui sort de l'enceinte pendant son passage - Un chien qui sort de l'enceinte du parcours sera expulsé. L'expression «sortir de l'enceinte» s'applique aux chiens qui sortent physiquement l'enceinte parce qu'ils sont distraits et n'écoutent pas leur conducteur. Un chien qui, tout en travaillant continuellement et en portant attention à son conducteur, passe par inadvertance sous ou au-dessus de la corde délimitant l'enceinte ne sera pas expulsé.

Comportement antisportif - Un comportement antisportif sera pénalisé selon la gravité de l'infraction, la pénalité pouvant aller d'un avertissement verbal à cinq fautes à l'expulsion du concours. Un comportement antisportif comprend, sans s'y restreindre, un abus verbal ou des gestes menaçants à l'endroit du chien, d'un autre concurrent, d'un juge, d'un préposé ou de toute autre personne officiant au concours. Toute personne qui abuse d'un juge, d'un bénévole, d'un compétiteur ou d'un membre du comité organisateur, qu'elle participe ou non au concours, doit être expulsée du site du concours. Ce fait doit être signalé dans le rapport d'incident/sur le concours.

Si, pendant un passage EXS ou de qualification, un conducteur a fait en sorte que son chien exécute un enchaînement de trois obstacles ou plus en le suivant pas le parcours numéroté et que celui-ci correspond à un enchaînement d'un parcours imbriqué subséquent auquel le conducteur est inscrit, le conducteur sera expulsé du concours pour comportement antisportif. (Voir aussi Monter un enchaînement)

En tout temps pendant l'enjeu et le snooker, on considèrera qu'un conducteur qui passe délibérément à travers, par-dessus ou sous un obstacle quelconque pour avoir un avantage, a un « comportement antisportif » qui entraînera l'expulsion de l'enceinte, un D pour « *dismissal* » étant inscrit sur la feuille de scribe. Le binôme conducteur-chien recevra un pointage de zéro.

2.11- Incidents et autres imprévus

Interférence – Si un chien en liberté, un officiel ou un spectateur interfère avec le chien ou le conducteur, le conducteur peut reprendre le parcours à la discrétion du juge. Si le conducteur décide de courir une deuxième fois, seuls le pointage et le temps obtenus lors du deuxième passage seront enregistrés et utilisés pour déterminer le classement.

Intempéries, bris d'obstacle– Si le vent fait tomber une barre, un saut ou un autre obstacle et qu'il devient inutilisable ou dangereux à franchir, *si le chien est sans faute jusque là*, le juge peut accorder un parcours qualificatif à condition que le chien exécute l'obstacle en question dans la mesure du possible.

Si un obstacle se brise ou en cas de **mauvais temps** (p. ex.: pluie, vent) pendant le concours, le juge peut faire une substitution appropriée, comme suit :

- Table : Si un chien se soulage sur la table et qu'il est impossible de la nettoyer adéquatement, on peut lui substituer le carré d'arrêt.
- Oxer : L'oxer peut être remplacé par deux sauts droits les barres étant à la largeur et la hauteur exigées.
- Tunnel souple : On peut maintenir la manche en tissu ouverte ou remplacer le tunnel souple par un tunnel rigide à condition que cela ne modifie pas le niveau de difficulté du parcours.
- Pneu : Si le pneu se brise et qu'il ne peut être réparé, on peut lui substituer un saut ayant une seule barre mais doté d'une barre d'appel au sol.
- Obstacles à zones de contact : Aucune substitution à moins que le club ait deux exemplaires du même obstacle à zones.

Lors de **phénomène météorologique violent** (p.ex.: orages, éclairs, vents dangereux), lorsque la sécurité des compétiteurs est compromise, le juge, en consultation avec le comité organisateur, déterminera si le concours doit être suspendu pendant que les conditions météo sont défavorables ou tout simplement annulé.

Hauteur incorrecte - Un conducteur peut se voir offrir de reprendre le parcours si un obstacle est à une hauteur incorrecte et que, dans l'opinion du juge, cela nuit à la performance du chien. Si le conducteur choisit de refaire le parcours, seuls le deuxième pointage et le deuxième temps seront enregistrés et utilisés pour déterminer le classement La décision d'offrir une reprise est à *la seule discrétion du juge*.

Défaillance du chronomètre – En cas de défaillance du chronomètre manuel ou électronique ou d'erreur du chronométrateur, le chronométrateur doit signaler le problème au juge dès qu'il s'en rend compte et faire arrêter l'exécution du parcours. Le conducteur peut reprendre le parcours. Si le conducteur décide de courir une deuxième fois, seuls le pointage et le temps obtenus lors du deuxième passage seront enregistrés et utilisés pour

déterminer le classement. Le premier passage est nul et ne peut pas être utilisé aux fins du pointage.

En enjeu et en snooker, s'il arrive que l'équipe **n'ait pas bénéficié du temps prévu**, le conducteur aura le choix de courir de nouveau ou de conserver le pointage obtenu. Si le chien **a eu plus de temps** que prévu avant le coup sifflet (p.ex. : l'avertisseur se fait entendre à 60 secondes plutôt que 55 en snooker expert), le passage est nul et ne peut pas être utilisé aux fins du pointage. Le conducteur aura le choix de courir de nouveau.

2.12 - Systèmes de chronométrage électronique

2.12.1 - Directives de jugement avec chronomètre électronique

Si un club utilise un système de chronométrage électronique (SCÉ), il doit en aviser le ou les juges au moment de leur demander de juger et/ou lorsque la demande est acceptée.

Le SCÉ peut être utilisé pour déclencher automatiquement le chronomètre, arrêter automatiquement le chronomètre ou les deux. Une personne doit être désignée en tant que chronométreur manuel en cas de mauvais fonctionnement du SCÉ.

Si un SCÉ est utilisé au départ, le plan avant du premier obstacle constitue la ligne de départ (c.-à-d. que c'est là que le faisceau doit généralement être placé). Si un SCÉ est utilisé à l'arrivée, le plan arrière du dernier obstacle constitue la ligne de d'arrivée (c.-à-d. que c'est là que le faisceau doit généralement être placé). Le faisceau du SCÉ peut aussi être placé vis-à-vis le plan avant du dernier obstacle (saut ou pneu). Dans ce cas, il doit être aussi près que possible du dernier obstacle et, bien que le chronomètre s'arrêtera juste avant le dernier obstacle, celui-ci doit être jugé normalement et peut être pénalisé.

Si un chronomètre manuel est utilisé sur un parcours numéroté, le plan avant du premier obstacle constitue la ligne de départ et le plan arrière du dernier obstacle constitue la ligne de d'arrivée.

Lorsqu'un SCÉ est utilisé pour déclencher le chronomètre, si le chien ne franchit pas le premier obstacle et ne brise pas le faisceau du système, les chronométreurs doivent déclencher manuellement le SCÉ et les fautes suivantes doivent s'appliquer :

- Cinq fautes pour un refus si le chien revient pour franchir le premier obstacle.
- Erreur de parcours si le chien exécute tout obstacle avant de revenir et de franchir le premier obstacle.
- Non-exécution si le chien ne revient pas exécuter le premier obstacle.

Prière de prendre note : Si un SCÉ est utilisé pour déclencher le chronomètre, un chien qui s'arrête, recule ou pivote sur lui-même devant le premier obstacle n'est PAS pénalisé d'un refus car le chronomètre n'a pas été déclenché. Un chien qui dépasse le premier obstacle sera pénalisé, tel que susmentionné.

Si le chien franchit correctement le premier obstacle mais que le SCÉ n'a pas été déclenché, le chronométreur doit le signaler au juge qui doit arrêter l'exécution du parcours. Le compétiteur doit recommencer son parcours sans être pénalisé.

Si un SCÉ est utilisé pour arrêter le chronomètre et que le chien dépasse le dernier obstacle sans le franchir, le chronométreur ne doit pas arrêter manuellement le SCÉ tant que le chien ne quitte pas l'enceinte car il peut revenir pour franchir le dernier obstacle. Le chien doit être pénalisé d'une non-exécution s'il ne revient pas franchir le dernier obstacle.

Si le conducteur interfère avec le SCÉ d'une manière quelconque, pour déclencher ou arrêter le chronomètre, il sera pénalisé. Si c'est au départ, il sera pénalisé de cinq fautes. Si c'est à l'arrivée, il sera pénalisé d'une non-exécution car le chien n'avait pas traversé la ligne d'arrivée avant l'arrêt du chronomètre. Par ailleurs, le temps auquel le chronomètre a été arrêté sera le temps inscrit sur la feuille de pointage.

2.12.2 - Directives pour la conception de parcours avec un SCÉ

Si le club indique qu'un SCÉ sera utilisé pour déclencher le chronomètre, seuls les obstacles suivants sont permis comme premier obstacle :

- Saut (n'importe quel) Prendre note que si les barres de Spa sont le premier obstacle, le faisceau doit être placé à l'arrière du saut pour éviter tout risque d'accident.
- Pneu
- Tunnel rigide
- Tunnel souple

Si tout autre obstacle est utilisé comme premier obstacle, il faut déclencher manuellement le chronomètre et le juge doit désigner la ligne de départ en conséquence.

Si le club indique qu'un SCÉ sera utilisé pour arrêter le chronomètre, seuls les obstacles suivants sont permis comme dernier obstacle :

- Saut (n'importe quel)
- Pneu
- Tunnel rigide

Si tout autre obstacle est utilisé comme dernier obstacle, il faut arrêter manuellement le chronomètre et le juge doit désigner la ligne d'arrivée en conséquence. Les lignes de départ/arrivée doivent être placées de manière que le chronométreur puisse être dans l'enceinte en cas de défaillance du SCÉ.

2.12.3 - Utilisation d'un SCÉ pour les jeux

Si un SCÉ est utilisé dans les épreuves d'enjeu et de snooker, l'affichage du temps (le cas échéant) doit être placé de manière que le compétiteur ne puisse pas voir le temps s'écouler.

Pour les épreuves d'enjeu, une ligne de départ sera désignée et le chronométrateur doit déclencher manuellement le SCÉ lorsque le chien traverse la ligne de départ.

Un SCÉ peut être utilisé pour le dernier obstacle de l'enjeu final à condition que ce soit l'un des obstacles permis mentionnés ci-dessus. Le chien doit franchir le dernier obstacle pour arrêter le chronomètre même s'il n'a pas réussi l'enjeu final. Si le chien dépasse le plan du dernier obstacle sans le franchir, le chronométrateur doit arrêter le chronomètre lorsque le chien quitte l'enceinte.

Pour les épreuves de snooker, le juge peut désigner des lignes de départ/arrivée ou utiliser des sauts de départ/arrivée facultatifs. Si des lignes de départ/arrivée sont utilisées, le chronométrateur doit déclencher et arrêter manuellement le SCÉ quand le chien traverse la ligne. Si des sauts de départ/arrivée sont utilisés, le faisceau doit être placé du côté approche probable du saut. Si le chien ne franchit pas le saut d'arrivée, le scribe doit inscrire NT (no time) sur la feuille de scribe.

Si un SCÉ est utilisé en relais, le faisceau du départ sera placé à l'avant du premier obstacle du côté A et le faisceau de l'arrivée sera placé à l'arrière du dernier obstacle du côté B.

2.13 – Pointage et classement

Sauf dans le cas de certains jeux, le chien ayant le moins de fautes accumulées (fautes à l'obstacle et de temps) sera déclaré le gagnant de l'épreuve. En cas d'égalité des fautes, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Les chiens n'ont pas à obtenir un parcours qualificatif pour obtenir un classement et inversement. En aucun cas des fautes ne doivent être déduites du total des fautes d'un chien en soustrayant un nombre de fautes équivalent au temps gagné en exécutant le parcours plus rapidement que le TPS accordé.

Les chiens inscrits EXS ne seront pas classés mais leur temps doit être enregistré et affiché. Un chien ou une équipe qui a été éliminé mais à qui on a permis de terminer le parcours ne sera pas classé mais son temps de parcours doit être enregistré et affiché. Cela comprend les chiens pénalisés pour répétition d'obstacle qui terminent avant l'expiration du TPS.

Agilité standard et sauteur – Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien ne doit pas avoir de fautes à l'obstacle ni de fautes de temps. Le chien ayant le moins de fautes (fautes à l'obstacle et de temps) sera déclaré le gagnant de l'épreuve. En cas d'égalité des fautes, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage, à la discrétion du club/groupe hôte. Le chien ayant le moins de fautes au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité des fautes au barrage, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant.

Steeplechase - Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien doit avoir un pointage combinant le temps et les fautes qui est inférieur au TPS. Le chien dont le total combiné du temps et des fautes est le plus bas sera déclaré le gagnant et le classement des autres chiens sera établi en ordre ascendant, selon le total combiné du temps majoré des fautes. En cas d'égalité, le chien ayant le moins de fautes se classera devant un chien ayant plus de fautes; autrement, ils resteront à égalité.

Enjeu et snooker - Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien doit avoir accumulé le nombre minimal de points exigé pour le niveau et, en enjeu, il doit avoir exécuté l'enjeu final sans faute, dans le temps accordé. Le chien ayant le plus grand nombre de points sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même nombre de points, le chien le plus rapide sera déclaré le gagnant. En snooker, si deux chiens ont le même pointage mais que l'un d'eux a un temps de consigné et l'autre NT sur la feuille de scribe, le chien qui a un temps de consigné sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage, à la discrétion du club/groupe hôte. Le chien ayant le plus grand nombre de points au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité au barrage, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant.

Relais - Pour obtenir un parcours qualificatif, le total combiné des fautes et du temps doit être inférieur au TPS. Les fautes de chaque chien seront additionnées et le temps de parcours sera déterminé. Si un des chiens de l'équipe est éliminé, l'équipe est éliminée. L'équipe ayant le moins de fautes accumulées (fautes à l'obstacle et de temps) sera déclarée la gagnante de l'épreuve. En cas d'égalité, l'équipe ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclarée la gagnante.

Défi – Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien ne doit pas avoir de fautes à l'obstacle ni de fautes de temps (voir l'article 3.5 pour les différences entre un parcours qualificatif en agilité standard expert et en Défi). Le chien ayant le moins de fautes (fautes à l'obstacle et de temps) sera déclaré le gagnant de l'épreuve. En cas d'égalité des fautes, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage, à la discrétion du club/groupe hôte. Le chien ayant le moins de fautes au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité des fautes au barrage, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité des fautes et du temps au barrage, le club/groupe hôte peut tenir un autre barrage est les règlements ci-dessus s'appliquent.

2.14 – Prix et récompenses

Un club ou groupe membre tenant un concours homologué par l'AAC doit offrir un ruban ou une rosette de qualification à chaque chien qui exécute un parcours qualificatif et un ruban ou une rosette aux chiens obtenant les quatre premières places au classement dans chaque catégorie (Régulier, Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs et dans chaque division (ouverte et mini) pour chaque épreuve. Il s'agit d'une exigence minimale. Les clubs ou groupes qui désirent offrir des rubans ou des rosettes pour chaque hauteur de saut (6-10-16-22-26 po) peuvent le faire.

Pour obtenir une définition des divisions ouverte et mini, voir l'article 2.6.1.

Chaque ruban de parcours qualificatif doit être un ruban plat bicolore de huit pouces de long et de deux pouces de large (un pouce rouge et un pouce blanc) ou une rosette rouge et blanche d'au moins 3 ½ po de diamètre, de huit pouces de long et de deux pouces de large. Le ruban ou la rosette doit comporter le logo de l'AAC, les mentions Concours d'agilité homologué par l'AAC et Parcours qualificatif. Le nom du club ou groupe hôte, le nom de l'épreuve et du niveau de performance sont facultatifs. Lorsque des rosettes sont remises, le logo de l'AAC doit figurer au centre de la rosette.

Les rosettes ou les rubans décernés pour le classement doivent comporter le logo de l'AAC, les mentions Concours d'agilité homologué par l'AAC. Les mots premier, deuxième, troisième, et quatrième peuvent être remplacés par un chiffre sur une languette. Le nom du club ou groupe hôte, le nom de l'épreuve, le niveau de performance et la date du concours sont facultatifs. Les couleurs suivantes doivent être utilisées pour les rubans ou rosettes décernés pour le classement :

Tableau 2.14 – Couleur des rubans ou rosettes

Classement	Couleur des rubans ou rosettes *
Premier	Rouge
Deuxième	Vert
Troisième	Violet
Quatrième	Blanc
Cinquième	Jaune
Sixième	Rose
Septième	Bourgogne
Huitième	Argent
Neuvième	Turquoise
Dixième	Bleu

* Les rosettes de classement et/ou de qualification multicolores ou à motif sont acceptables tant que les couleurs susmentionnées sont prédominantes. (Une rosette de première place rouge frangée de blanc est acceptable.) Le club/groupe peut, à sa discrétion, offrir des trophées et d'autres récompenses mais ils **ne doivent pas** porter le logo de l'AAC à moins qu'ils ne soient parrainés par l'AAC.

CHAPITRE 3 – BREVETS, TITRES ET ÉPREUVES DE L’AAC

Ce chapitre décrit les divers brevets, titres et épreuves que l’AAC offre aux compétiteurs. Il explique aussi comment progresser d’un niveau à l’autre et obtenir des brevets et des titres, ces derniers, ainsi que leurs exigences, sont décrits dans l’article 3.1.

L’article 3.2 et les articles suivants décrivent les épreuves individuelles et les règlements qui s’y appliquent. Les quatre épreuves (agilité standard, enjou, snooker et sauteur) permettent d’obtenir le titre de Champion d’agilité du Canada sont présentées en premier. Ces épreuves sont obligatoires pour passer du niveau novice au niveau intermédiaire et finalement au niveau expert. Les exigences particulières à chaque niveau sont décrites sous chaque article secondaire.

L’AAC offre aussi des épreuves à niveau unique qui ne font pas partie du titre de Champion d’agilité. Ces épreuves présentent des défis additionnels et donnent la possibilité au conducteur de démontrer les compétences de son chien. À l’exception du Défi de l’AAC, ces épreuves sont ouvertes à tous les chiens admissibles à participer aux concours.

3.1 – Brevets et titres de l’AAC

Les compétences en agilité comportent plusieurs niveaux et des brevets distincts et sont par conséquent décernés lorsque les exigences minimales pour chaque niveau, tel que décrit ci-dessous, sont satisfaites. Les parcours qualificatifs et les brevets obtenus en catégories Régulier, Spécial et Vétéran sont combinés pour satisfaire aux exigences d’un brevet ou titre de l’AAC. Les parcours qualificatifs sont consignés sous le nom du juge qui a conçu le parcours. Il faut satisfaire à toutes les exigences visant les brevets de l’AAC sous au moins deux juges différents.

Les parcours qualificatifs obtenus en catégorie Jeunes conducteurs ne comptent que pour les exigences relatives aux brevets s’appliquant aux jeunes conducteurs. Ces exigences sont décrites au chapitre 4.

3.1.1 – Brevets en novice

Chien d’agilité du Canada (ADC) - Un chien doit exécuter trois parcours sans faute (obstacles et temps) sous au moins deux juges différents dans des épreuves d’agilité standard novice à un ou plusieurs concours homologués par l’AAC tenus conformément aux présents règlements. Un brevet de Chien d’agilité du Canada certifie que le chien a fait preuve de son agilité en réussissant l’exécution d’un parcours répondant aux normes minimales permises en agilité.

Chien de jeux novice du Canada (SGDC) – Un chien doit obtenir deux parcours qualificatif dans chacun des trois jeux au niveau novice (sauteur, enjou et snooker) à un ou plusieurs concours homologués par l’AAC tenus conformément aux présents règlements. *Chacun des deux parcours qualificatifs d’un jeu particulier doit être obtenu sous un juge différent.* Un brevet de Chien de jeux novice du Canada certifie que le chien a fait preuve de polyvalence en réussissant des parcours répondant aux normes minimales permises dans chacun des trois jeux. Pour passer en intermédiaire dans un jeu quelconque, le chien doit avoir obtenu deux parcours qualificatifs en novice pour ce jeu sous deux juges différents. Il n’est pas nécessaire d’obtenir un brevet SGDC pour passer au niveau suivant d’un jeu particulier.

3.1.2 – Brevets en intermédiaire

Chien d’agilité intermédiaire du Canada (AADC) - Un chien doit exécuter trois parcours sans faute (obstacles et temps) sous au moins deux juges différents dans des épreuves d’agilité standard intermédiaire à un ou plusieurs concours homologués par l’AAC tenus conformément aux présents règlements. Un brevet de Chien d’agilité intermédiaire du Canada certifie que le chien a fait preuve d’agilité, de maîtrise, de vitesse et d’une performance uniforme supérieure aux normes minimales.

Chien de jeux Intermédiaire du Canada (AGDC) – Un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs *sous au moins deux juges différents* dans chacun des trois jeux au niveau intermédiaire (sauteur, enjou et snooker). Un brevet de Chien de jeux intermédiaire du Canada certifie que le chien a fait preuve de polyvalence supérieure dans les trois jeux, parcours répondant à des normes plus exigeantes. Pour passer en expert dans un jeu particulier, le chien doit avoir obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents. Il n’est pas nécessaire d’obtenir un brevet AGDC pour passer au niveau suivant d’un jeu particulier.

3.1.3 – Brevets en expert

Chien d’agilité expert du Canada (MADC) - Un chien doit exécuter trois parcours sans faute (obstacles et temps) sous au moins deux juges différents dans des épreuves d’agilité standard expert à un ou plusieurs concours homologués par l’AAC tenus conformément aux présents règlements. À compter de janvier 2011, un parcours sans faute sous le temps de parcours cible (TPC) mais au-dessus du temps de parcours d’une hauteur de saut particulière d’une épreuve de Défi (n’étant pas admissible pour se qualifier en Défi) comptera comme parcours qualificatif en agilité standard expert. Un brevet de Chien d’agilité expert du Canada certifie que le chien a fait preuve d’agilité, de maîtrise, de vitesse et d’une performance uniforme nettement supérieure aux normes en intermédiaire.

Chien d’enjou expert du Canada (MGDC) - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs d’enjou au niveau expert sous au moins deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien sauteur expert du Canada (MJDC) - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs en sauteur au niveau expert sous au moins deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien de snooker expert du Canada (MSDC) - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs en snooker au niveau expert sous au moins deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien de steeplechase expert du Canada (MSDC) - Un chien doit réussir dix parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour

obtenir ce titre.

Chien de relais expert du Canada (MTRDC) - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs en relais sous au moins deux juges différents pour obtenir ce brevet. Ces parcours qualificatifs doivent avoir été obtenus en relais expert avant le 1^{er} janvier 2010 ou en relais à niveau unique après le 1^{er} janvier 2010, ou une combinaison des deux.

Chien de Défi expert du Canada (MCDC) - Un chien doit remplir les exigences s'appliquant à l'épreuve de Défi cinq fois sous au moins deux juges différents pour obtenir ce titre. Seuls les parcours qualificatifs en Défi sont admissibles.

3.1.4 – Titre de Champion d'agilité du Canada (ATChC)

Ce titre est décerné à un chien qui a obtenu son brevet de Chien d'agilité expert du Canada et ses brevets de sauteur expert, snooker expert et enjeu expert du Canada. Pour obtenir ce titre, un chien doit démontrer sa grande polyvalence par le biais d'un processus de qualification rigoureux.

3.1.5 – Prix d'honneur postérieurs au titre de champion d'agilité du Canada

Pour se mériter ces prix, un chien doit avoir le titre de Champion d'agilité du Canada (ATChC). Tous les parcours qualificatifs obtenus en agilité standard expert et dans les jeux de niveau expert comptent pour ces prix, y compris ceux obtenus avant que le titre de champion d'agilité soit décerné. Les parcours qualificatifs comptant pour ces prix d'honneur peuvent avoir été obtenus en catégories Régulier, Spécial et/ou Vétéran.

Tableau 3.1.5- Nombre de parcours qualificatifs exigés pour un prix d'honneur postérieur au titre ATChC

Prix	Parcours qualificatifs exigés	
	Agilité standard expert et/ou Défi	Jeux de niveau expert
Prix d'honneur bronze	10	25
Prix d'honneur argent	25	50
Prix d'honneur or	50	100
Prix d'excellence, Réalisations à vie	100	125

Il est possible de satisfaire aux exigences relatives à l'agilité standard expert avec des parcours qualificatifs en Défi obtenus après le 1^{er} janvier 2011. En ce qui concerne les exigences relatives aux jeux, les parcours qualificatifs de toute combinaison de jeux - sauteur expert, enjeu expert, snooker expert, relais (tous les niveaux de performance) et steeplechase ainsi que les parcours qualificatifs en Défi obtenus avant le 1^{er} janvier 2011 comptent, à condition que les exigences minimales d'un ATChC soient remplies.

3.1.6 – Titres d'expertise

Les titres d'expertise sont conçus pour reconnaître les accomplissements au niveau supérieur dans chacune des épreuves. Un chien n'a pas à avoir obtenu un ATChC pour se mériter des titres d'expertise. L'abréviation EX signifie Expertise et elle est suivie de l'abréviation du type d'épreuve puis du niveau. Par exemple, *EXG Bronze* signifie que le chien a obtenu un titre *Expertise en enjeu bronze*.

Chaque parcours qualificatif au niveau expert obtenu en agilité standard, sauteur, snooker, enjeu et relais (à tous les niveaux pour ce dernier), en steeplechase et Défi compte pour ces titres. Pour obtenir ces titres, le nombre exigés de parcours qualificatifs doit avoir été obtenus sous au moins deux juges différents.

Tableau 3.1.6- Nombre de parcours qualificatifs exigés pour un titre d'expertise, par épreuve

Épreuve	Parcours qualificatifs exigés pour un titre Expertise		
	Bronze	Argent	Or
Agilité standard (ST)	10	25	50
Défi (C)	10	25	50
Enjeu (G)	10	25	50
Sauteur (J)	10	25	50
Snooker (S)	10	25	50
Steeplechase (SC)	25	50	100
Relais (TR)	10	25	50

3.1.7 – Prix de versatilité

Les prix de versatilité sont conçus pour reconnaître les binômes chien-conducteur qui ont démontré qu'ils pouvaient exceller dans plusieurs types d'épreuves. Un chien n'a pas à avoir obtenu un ATChC pour se mériter des prix de versatilité.

Tableau 3.1.7- Titres d'expertise exigés pour un prix de versatilité, par niveau

Niveau	Titres d'expertise exigés	Abréviation
Prix de versatilité bronze	Trois titres Expertise bronze quelconques	VBA
Prix de versatilité argent	Quatre titres Expertise argent quelconques	VSA
Prix de versatilité or	Cinq titres Expertise or quelconques	VGA
Prix de réalisation à vie versatilité	Six titres Expertise or quelconques	VLA

Les chiens en catégories Régulier, Spécial et Vétéran peuvent se mériter tous les prix et titres susmentionnés. Les critères de qualification pour chaque épreuve sont conformes aux règlements relatifs à chaque catégorie.

AGILITÉ STANDARD ET DÉFI

L'objectif de la classe d'agilité standard est de démontrer les compétences générales du chien en agilité. Le chien doit pouvoir exécuter chacun des obstacles d'agilité de l'AAC correctement et en toute sécurité, conformément aux normes d'exécution des obstacles décrites dans le chapitre 5. Ces obstacles doivent être franchis dans l'ordre défini et le parcours doit comporter les défis appropriés à chaque niveau, tel qu'expliqué dans la section sur la conception de parcours du manuel des juges. Un parcours d'agilité standard doit comporter les trois obstacles à zones de contact, lesquels ne sont franchis qu'une seule fois. Des obstacles servant de leurre sont interdits à tous les niveaux, sauf en Défi. Le temps de parcours standard (TPS) doit être établi conformément à l'article 2.9.

À tous les niveaux de performance, un parcours qualificatif en agilité standard est défini comme un parcours sans faute, exécuté sans dépasser le TPS. Le chien ayant le moins de fautes (d'obstacle et de temps) sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité du nombre de fautes, le chien ayant le temps de parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant.

***Veillez prendre note** que depuis le 1^{er} septembre 2016, le tunnel souple a été suspendu de la liste des obstacles d'agilité pour toutes les épreuves et tous les niveaux. Dans l'attente d'une décision définitive, toutes les mentions relatives au tunnel souple sont en gris pour souligner cette modification. Lorsqu'un nombre maximal d'entrées dans un tunnel est précisé pour une épreuve, ce nombre reste le même, que le tunnel souple ait été compris ou non dans le nombre total.*

3.2 – Épreuve d'agilité standard novice

Admissibilité : L'épreuve d'agilité standard novice est destinée aux chiens qui n'ont pas obtenu le brevet de chien d'agilité (ADC).

Exigences concernant les obstacles et la conception de parcours : Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 15 et un maximum de 17 obstacles. Le chien doit démontrer qu'il peut négocier sûrement les obstacles. Le parcours doit être fluide, comporter un changement de main au minimum et une certaine discrimination d'obstacles.

En novice, les obstacles obligatoires sont les suivants :

- Sauts droits
- Oxer
- Barres de Spa ou saut en longueur
- Pneu
- Balançoire
- Palissade
- Passerelle
- Tunnel rigide
- Tunnel souple
- Slalom de six à 12 piquets consécutifs (à négocier une seule fois)
- Table
- Le mur est facultatif

Jugement et pointage : Le juge doit signaler tous les refus sauf aux obstacles à zones de contact, au slalom et à la table. Trois non-exécutions entraînent l'élimination.

Un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour se mériter le brevet de chien d'agilité du Canada (ADC).

3.3 – Épreuve d'agilité standard intermédiaire

Admissibilité : L'épreuve d'agilité standard intermédiaire est destinée aux chiens ont obtenu leur brevet ADC mais qui n'ont pas obtenu le brevet

de chien d'agilité intermédiaire (AADC).

Exigences concernant les obstacles et la conception de parcours : Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 17 et un maximum de 19 obstacles. Le but de cette épreuve est de démontrer que le conducteur peut conduire le chien à une vitesse supérieure en exécutant un parcours plus complexe. Le chien doit démontrer un certain contrôle à distance et directionnel et de la discrimination d'obstacles. Le parcours doit être fluide et permettre au conducteur de démontrer que son chien peut travailler des deux côtés.

En intermédiaire, les obstacles obligatoires sont les suivants :

- Sauts droits
- *Au moins un de ces sauts :* oxer, barres de Spa ou saut en longueur
- Pneu
- Balançoire
- Palissade
- Passerelle
- Tunnel rigide
- Tunnel souple
- Slalom de douze piquets
- Table
- Le mur est facultatif

Jugement et pointage : Trois refus entraînent l'élimination. Deux non-exécutions entraînent l'élimination.

Un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour se mériter le brevet de chien d'agilité intermédiaire du Canada (AADC).

3.4 – Épreuve d'agilité standard expert

Admissibilité : L'épreuve d'agilité standard expert est destinée aux chiens ont obtenu leur brevet AADC.

Exigences concernant les obstacles et la conception de parcours : Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 18 et un maximum de 20 obstacles. Le but de cette épreuve est de démontrer que le conducteur et son chien peuvent négocier rapidement un parcours complexe. Le chien doit pouvoir travailler à gauche comme à droite en souplesse, travailler à de plus grandes distances et faire preuve de maîtrise. Le parcours doit être fluide et permettre au binôme conducteur-chien de démontrer ses compétences.

En expert, les obstacles obligatoires sont les suivants :

- Sauts droits
- *Au moins un de ces sauts :* oxer, barres de Spa ou saut en longueur
- Pneu
- Balançoire
- Palissade
- Passerelle
- Tunnel rigide
- Tunnel souple
- Slalom de douze piquets
- La table et le mur sont facultatifs

Jugement et pointage : Trois refus entraînent l'élimination. Une erreur de parcours entraîne l'élimination. Une non-exécution entraîne l'élimination.

Un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour se mériter le brevet de chien d'agilité expert du Canada (MADC). *Le brevet MADC est un des éléments obligatoires du titre ATChC.*

3.5 – Épreuve du Défi

L'objectif de l'épreuve du Défi est d'offrir un parcours d'agilité standard qui permet de démontrer les compétences en conduite et la vitesse d'exécution du binôme à un niveau international. Pour cette épreuve, la conception de parcours doit refléter les parcours d'agilité qu'on retrouve aux championnats du monde en matière de vitesse d'évolution et de conduite. Le binôme chien-conducteur doit négocier le parcours dessiné par le juge conformément aux règlements actuels s'appliquant à l'agilité standard expert en matière de performance,

Admissibilité : Seuls les chiens admissibles à participer à une épreuve d'agilité standard expert peuvent s'inscrire au Défi pour obtenir un parcours qualificatif et un classement. Si le club/groupe hôte offre des inscriptions EXS, les chiens qui ne sont pas présentement admissibles à cette épreuve (mais qui peuvent autrement participer à des concours de l'AAC) peuvent courir un Défi pour exhibition seulement.

Exigences concernant les obstacles et la conception de parcours : Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 20 et un maximum de 23 obstacles et les exigences suivantes s'appliquent aux obstacles :

- Pneu, franchi une seule fois.
- Tunnels rigides, entrées totales permises : minimum d'une, maximum de trois
- Tunnel souple, traversé une seule fois.
- Passerelle, palissade et balançoire, chacune est négociée une seule fois.
- Slalom, seule la configuration 12 piquets consécutifs est admise et il est négocié une seule fois.

- Sauts droits : des sauts avec ailes sont exigés, des sauts en ailes sont facultatifs.
- Sauts en largeur/longueur : Le parcours **doit** comporter au moins deux sauts en largeur différents parmi les trois types disponibles (oxer, barres de Spa et saut en longueur) pour les chiens en catégorie Régulier. Un troisième est facultatif. Le nombre maximal de sauts en largeur est de quatre, ceux-ci étant de deux ou trois types différents :
 - **Oxer** : Un oxeur avec ailes est préférable et il peut être franchi plus d'une fois. Si un club possède deux oxers, il est permis de les mettre tous les deux sur le parcours.
 - **Barres de Spa** : Des barres de Spa avec ailes sont préférables et il peut être franchi plus d'une fois.
 - **Saut en longueur** : Utilisation fortement encouragée en Défi. Toutefois, il ne doit être franchi **qu'une fois**. Deux modèles de saut en longueur sont permis : le saut en longueur ascendant et le saut en longueur en dos d'âne. Le saut en longueur ascendant est préféré car c'est le modèle utilisé aux compétitions internationales. Les quatre piquets marquant les coins de ce saut sont autonomes et peuvent facilement être déplacés pour des raisons de sécurité.
- Tous les sauts en largeur/longueur doivent être remplacés par des sauts droits en catégories Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs.
- La table et le mur sont facultatifs.
- Facultatif : un ou deux sauts ou tunnels servant de leurre

Des exceptions s'appliquent à la conception de parcours de Défi en matière de distance minimale exigée entre les obstacles (15 pi), telle que mesurée sur le trajet le plus court du chien. Puisque cette épreuve est conçue pour refléter des normes internationales, le degré de difficulté doit être élevé.

Jugement et pointage : Tous les règlements et normes d'exécution actuels de l'épreuve d'agilité standard expert de l'AAC s'appliquent. Puisque l'objectif du Défi de l'AAC est de mettre à l'épreuve les compétences en conduite du conducteur, la répétition d'obstacle est interdite et sera pénalisée d'une expulsion immédiate.

Prendre note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, en Défi, la répétition d'obstacle entraînera l'expulsion de l'enceinte lorsque le TPS en Régulier, division ouverte, est atteint.

Temps de parcours : Un *temps de parcours cible* pour le Défi est déterminé en utilisant la vitesse d'évolution applicable aux épreuves d'agilité standard expert (voir le tableau 2.9.1) et en se basant sur la longueur du parcours mesurée par le juge avec une roue. Le TPC est calculé conformément à l'article 2.9. Aucun chien ne peut se qualifier si son temps est supérieur au TPC pour sa hauteur de saut et sa catégorie, à moins que le TPS calculé soit supérieur au TPC.

Le TPS du Défi est basé sur le temps du chien sans faute le plus rapide dans chaque hauteur de saut et catégorie. Le temps du passage sans faute le plus rapide sous le TPC, multiplié par 1,2 devient le TPS pour la hauteur de saut et la catégorie en question.

Exemple 1: Le TPC, calculé tel que ci-dessus, est de 71 secondes. Le temps du chien sans faute le plus rapide en Régulier, division ouverte sautant 22 po est de 43,5 secondes. Le TPS est alors $43,5 \times 1,2 = 52,20$ secondes. Un chien sans faute en Régulier, division ouverte sautant 22 po dont le temps est inférieur à 52,20 secondes obtiendra un parcours qualificatif en Défi. Un chien sans faute en Régulier, division ouverte sautant 22 po dont le temps est inférieur à 71 secondes, mais supérieur à 52,20 secondes, obtiendra un parcours qualificatif en agilité standard expert.

Exemple 2: Le TPC, calculé tel que ci-dessus, est de 74 secondes. Le temps du chien sans faute le plus rapide en Régulier, division mini sautant 16 po est de 66,2 secondes. Le TPS est alors $66,2 \times 1,2 = 79,44$ secondes. Tous les chiens en Régulier, division mini sautant 16 po qui font un sans faute en moins de 79,44 secondes obtiendront un parcours qualificatif en Défi.

Exemple 3: Le TPC, calculé tel que ci-dessus, est de 74 secondes. Le temps du chien sans faute le plus rapide en Spécial, division mini sautant 10 po est de 75 secondes. Aucun chien en Spécial sautant 10 po n'obtiendra de parcours qualificatif.

Le TPM du Défi est de 1 ½ fois le TPC des chiens en Vétéran, division mini.

Parcours qualificatif en Défi c. agilité standard expert

Le Défi de l'AAC est uniquement conçu pour être une épreuve d'agilité standard de haut niveau. Il offre donc la possibilité d'obtenir un parcours qualificatif en Défi ou en agilité standard expert.

Parcours qualificatif en Défi : Pour obtenir un parcours qualificatif en Défi, le chien doit faire un sans faute en respectant le TPS établi par le parcours sans faute le plus rapide dans sa catégorie et sa hauteur de saut. Un parcours qualificatif en Défi compte pour l'obtention du titre de Chien de Défi expert du Canada (MCDC), les titres d'expertise en Défi et, s'il est obtenu après le 1^{er} janvier 2011, il compte comme parcours qualificatif en agilité standard expert pour les prix d'honneur postérieurs au ATChC.

Un chien doit obtenir cinq parcours qualificatifs en Défi sous au moins deux juges différents pour se mériter le titre de Chien de Défi expert du Canada (MCDC).

Parcours qualificatif en agilité standard expert : Lorsqu'un chien fait un sans faute en respectant le temps de parcours cible mais que son temps est supérieur au TPS établi par le chien sans faute le plus rapide dans sa catégorie et hauteur de saut, ce chien obtient un parcours qualificatif en agilité standard expert, comptant pour le nombre de parcours qualificatifs nécessaires pour l'obtention du brevet MADC, de titres d'expertise en agilité standard et des prix d'honneur postérieurs au ATChC.

LES JEUX

En plus des épreuves d'agilité standard, l'Association d'agilité du Canada offre aussi de nombreux jeux auxquels participer, chacun étant conçu pour démontrer différentes compétences et stratégies. Les compétences nécessaires, les défis à relever et les règlements de chaque jeu sont en fonction du niveau de performance, tel qu'il est décrit ci-dessous pour chaque jeu et expliqué dans les sections appropriées sur la conception de parcours du manuel des juges. Les binômes conducteur-chien qui peuvent démontrer les compétences exigées peuvent obtenir des brevets pour chaque type de jeu et peuvent progresser d'un niveau à l'autre, dans chaque jeu particulier, sans égard à leur performance dans les autres jeux ou en agilité standard.

Les parcours qualificatifs obtenus en expert dans tous ces jeux, de même que les parcours qualificatifs obtenus en steeplechase et en relais, qui ont un seul niveau, peuvent compter pour le nombre de parcours qualificatifs nécessaires pour l'obtention des prix d'honneur postérieurs au ATChC.

3.6 – ENJEU

3.6.1 – Vue d'ensemble et comment jouer

L'objectif de ce jeu est de démontrer la stratégie du conducteur et la capacité du chien de travailler loin de son conducteur. Une épreuve d'enjeu comporte deux parties, chacune étant chronométrée : la séquence d'ouverture et l'enjeu final (aussi appelé la séquence de fermeture ou enjeu principal), pendant lequel le chien doit franchir un enchaînement d'obstacles dans l'ordre, à distance de son conducteur, sans faute et en respectant le temps accordé.

Pendant la **séquence d'ouverture**, le conducteur tente d'accumuler autant de points que possible en demandant au chien de franchir les obstacles choisis par le conducteur, dans n'importe quel ordre. Des valeurs en points sont attribuées aux obstacles, tel que décrit ci-dessous, et chaque exécution réussie donne des points au binôme. Le juge annonce les points à voix haute pendant le passage du chien. Le conducteur peut tenter de franchir chaque obstacle autant de fois qu'il le désire mais il ne peut obtenir des points que pour **deux** tentatives réussies pour chaque obstacle ou combinaison d'obstacles.

À la fin de la séquence d'ouverture, un sifflet ou un avertisseur se fait entendre, signalant le début de l'enjeu final. Le conducteur et son chien doivent immédiatement se diriger vers l'enjeu final où le conducteur doit diriger son chien à distance et lui faire franchir un enchaînement d'obstacles tout en restant derrière une ligne marquée au sol (la ligne d'enjeu), tel que désigné par le juge. Le chronomètre est arrêté lorsque le chien franchit la ligne d'arrivée ou atteint le point d'arrivée.

Pour réussir en enjeu, le binôme conducteur-chien doit :

- accumuler le nombre minimal de points exigés durant la séquence d'ouverture en fonction du niveau de performance et de la catégorie;
- exécuter l'enjeu final dans l'ordre prévu et sans faute, tel que défini en fonction du niveau de performance, de la catégorie et des règlements de l'enjeu décrits ci-dessous;
- terminer l'enjeu final en respectant le temps accordé. Ce temps varie selon l'enchaînement conçu, le niveau de performance, la catégorie et la division.

Si **tous** ces critères sont satisfaits, le chien obtiendra un parcours qualificatif. Le chien ayant le plus grand nombre de points dans sa division ou hauteur de saut sera déclaré le gagnant.

3.6.2 – Parcours et valeur des obstacles

Le juge doit indiquer une ligne de départ pour l'enjeu. L'arrivée peut être le plan arrière du dernier obstacles de l'enjeu final (si un SCÉ ou un chronomètre manuel est utilisé), ou un point arrivée (comme la table). La disposition du parcours doit offrir une ligne de visibilité dégagée pour le chronométreur.

Toutes les lignes d'enjeu doivent être clairement marquées et fixées de manière à ne pas représenter un danger pour le chien et le conducteur. Du ruban d'arpenteur, une corde ou du ruban cache (à l'intérieur, sur pelouse artificielle seulement) sont acceptables. Les lignes d'enjeu peuvent être fixées avec des tee de golf ou des clous, selon la surface.

Seuls les obstacles approuvés par l'AAC peuvent être utilisés sur un parcours d'enjeu. Il n'y a pas de nombre minimal ou maximal d'obstacles exigé tant qu'il y en a suffisamment pour accumuler les points nécessaires et que les exigences en matière de valeur en points minimale, tel qu'indiqué ci-dessous, sont respectées.

Tableau 3.6.2 – Valeur des obstacles pendant la période d'ouverture, tous les niveaux

Valeur (points)	Obstacle(s)	Nombre sur le parcours
1	Sauts droits	Illimité
2	Sauts en largeur, tunnels rigides, pneu, tunnel souple, slalom de 6 piquets, mur	Illimité
3	Obstacles à zones de contact	Obligatoire, deux ou trois
4	Obstacle de choix du juge	Facultatif, un seul
5	Slalom de 10-12 piquets consécutifs ou passerelle	Obligatoire, un seul

La passerelle peut valoir 3 ou 5 points, selon que le parcours comprend un slalom de 12 piquets. Si la passerelle vaut 5 points, alors le parcours doit comporter la balançoire et la palissade. La valeur maximale d'un obstacle est de 5 points. Un seul obstacle valant 5 points et un seul obstacle ou combinaison d'obstacles valant 4 points sont permis sur le parcours. Il peut y avoir deux ou trois obstacles valant 3 points. Les obstacles valant 3, 4 et 5 points ne doivent pas être alignés l'un à la suite de l'autre.

L'obstacle de choix du juge doit être un obstacle approuvé par l'AAC ou une combinaison de deux ou trois obstacles, sauf l'obstacle valant 5 points. Les combinaisons doivent être exécutées sans faute, dans l'ordre désigné, afin d'obtenir les 4 points qu'elles représentent.

Note : Les sauts droits qui remplacent les sauts en largeur en Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs conservent la valeur des sauts remplacés. Pour obtenir les points attribués aux sauts droits qui remplacent les barres de Spa ou le saut en longueur, il faut uniquement le prendre dans la direction requise lorsqu'il s'agissait de franchir correctement le saut initial.

3.6.3 – Conception et jugement d'un mini enjeu

Le juge peut concevoir des minis enjeux à exécuter pendant la période d'ouverture. Ils sont facultatifs. À tous les niveaux, le mini enjeu comportera un minimum d'un obstacle et un maximum de trois obstacles et une ligne d'enjeu. Si le mini enjeu est réussi, le conducteur dirigeant le chien en restant derrière la ligne d'enjeu, la valeur en points des obstacles le composant est doublée.

Le mini enjeu doit respecter les mêmes exigences en matière de distance que l'enjeu final pour chaque niveau. Toutes les fautes s'appliquant à l'enjeu final s'appliquent également au mini enjeu. Si le chien ne franchit pas les obstacles en étant à distance minimale du conducteur, dans l'ordre et la direction (le cas échéant) exigée par le juge et qu'il ne commet pas de faute, il n'obtiendra que la valeur initiale de chaque obstacle.

La séquence d'ouverture peut comporter un maximum de deux minis enjeux. Le binôme ne peut obtenir des points que pour **deux** tentatives réussies pour chaque obstacle ou mini enjeu. Pour obtenir les points d'un mini enjeu une deuxième fois, le chien doit avoir quitté complètement le dernier obstacle du mini enjeu avant de tenter de l'exécuter de nouveau. Le juge peut concevoir un mini enjeu exigeant qu'un même obstacle soit franchi deux fois, dans ce cas, le mini enjeu ne peut être exécuté qu'une fois pour obtenir les points correspondants. Le juge peut aussi concevoir deux minis enjeux qui partagent un même obstacle, dans ce cas, chaque mini enjeu ne peut être exécuté qu'une fois pour obtenir les points ou un des minis enjeux peut être exécuté deux fois pour obtenir les points. Les juges peuvent aussi concevoir un mini enjeu progressif o/ la valeur en points du mini enjeu augmente à mesure que le chien franchit plus d'obstacles dans l'ordre.

3.6.4 – Conception de l'enjeu final

Un juge peut concevoir l'enjeu final pour mettre à l'épreuve le contrôle directionnel, la discrimination d'obstacles ou l'exécution d'obstacle à distance. Aux niveaux supérieurs, l'enjeu peut être conçu pour démontrer plusieurs compétences. Le juge peut concevoir un enjeu final où le même obstacle doit être franchi plus d'une fois. L'enjeu final doit être conçu de manière que le chien, à un point quelconque, travaille à la distance minimale/maximale du conducteur, en fonction de son niveau de performance.

L'enjeu final se compose d'une ligne d'enjeu, d'un enchaînement de trois à cinq obstacles, en fonction du niveau de performance, et d'un point d'arrivée qui peut être une table, ou une ligne d'arrivée ou un SCE placé du côté atterrissage du dernier obstacle de l'enjeu pour arrêter le chronomètre. S'il s'agit d'une table, elle doit être à la hauteur correspondant à la hauteur de saut du chien ou de sa division, tel que décrit au paragraphe 2.7.2.

3.6.5 – Temps de parcours

Le temps accordé pour la période d'ouverture est de **40 secondes** pour tous les chiens à tous les niveaux.

Le temps accordé pour exécuter l'enjeu final dépend de l'enjeu conçu en tenant compte de facteurs tels le nombre d'obstacles, le type d'obstacle et la longueur en verges de l'enjeu final. Les chiens de la division mini doivent avoir au moins deux secondes de plus pour exécuter l'enjeu final que les chiens de la division ouverte. Les chiens des catégories Vétéran et Jeunes conducteurs doivent avoir un temps majoré de 20 % par rapport au temps calculé pour leur division particulière en Régulier.

Prendre note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, le temps accordé pour exécuter l'enjeu final pour tous les chiens de la division mini sera le temps accordé en division ouverte pour l'enjeu final majoré de 20 %. Les chiens des catégories Vétéran et Jeunes conducteurs auront un 20 % additionnel sur le temps calculé pour la division correspondante en Régulier.

3.6.6 - Pointage

Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien doit accumuler le nombre minimal de points pour son niveau de performance et sa catégorie pendant la période d'ouverture de 40 secondes, réussir l'enjeu final et atteindre le point d'arrivée dans le temps imparti.

Tableau 3.6.6– Minimum de points nécessaires pendant la période d'ouverture, par niveau et catégorie

Niveau de performance	Durée de la période d'ouverture	Catégorie	
		Régulier et Spécial	Vétéran et Jeunes conducteurs
Novice	40 sec.	20 points	16 points
Intermédiaire	40 sec.	20 points	16 points
Expert	40 sec.	28 points	22 points

Pour conserver les points accumulés pendant la période d'ouverture, le chien et le conducteur doivent tenter d'exécuter l'enjeu final. Les points

seront doublés si le chien réussit l'enjeu final dans le temps imparti. Pour arrêter le chronomètre, le chien doit toucher le point d'arrivée ou traverser la ligne d'arrivée. Le fait de doubler les points pour un enjeu final réussi ne peut toutefois pas compenser un nombre insuffisant de points accumulés pendant l'ouverture.

Le chien ayant le plus grand nombre de points sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même nombre de points dans la même catégorie et division mais qu'un seul a réussi l'enjeu final, ce dernier sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens ont le même pointage et que les deux ont réussi l'enjeu final, le chien le plus rapide sera déclaré le gagnant.

Prendre note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, le nombre de points exigés pour se qualifier sera réduit de deux (2) points à tous les niveaux pour les chiens en Régulier 10 po, en Spécial 6 po et en Vétéran 6 po sautant une hauteur de saut plus bas.

3.6.7 – Enjeu – règlements généraux

Les règlements décrits ci-dessous s'appliquent à tous les niveaux de performance et toutes les catégories. Les dispositions particulières à chaque niveau de performance se trouvent dans les articles pertinents.

3.6.7.1 – Règlements de la période d'ouverture

La période d'ouverture de 40 secondes commence lorsque le chien traverse la ligne de départ. Le chien doit traverser la ligne de départ pour commencer à accumuler des points.

Le conducteur demande au chien de franchir des obstacles dans n'importe quel ordre et de n'importe quelle direction (sauf les obstacles unidirectionnels). Pour obtenir des points pendant la période d'ouverture, un chien doit exécuter correctement l'obstacle jusqu'au **point où il n'est plus en mesure de faire une faute** (c.-à-d. une patte dans la zone de contact descendante, les quatre pattes hors du tunnel).

Le chien n'obtiendra des points que pour deux exécutions réussies de chaque obstacle, que l'obstacle soit individuel ou fasse partie d'un mini enjeu. Si le chien tente d'exécuter un obstacle mais ne réussit pas, il peut le reprendre aussi souvent que désiré mais il n'obtiendra la valeur des points que pour deux tentatives fructueuses au total.

Les barres tombées et les pneus frangibles séparés ne seront pas remis en place. Si le chien fait tomber une barre ou sépare un pneu frangible qui fait partie de l'enjeu final, il ne lui sera pas possible de réussir l'enjeu final et de se qualifier.

Pendant la période d'ouverture, le chien peut exécuter des obstacles qui font partie de l'enjeu final tant que ceux-ci ne sont pas franchis dans l'ordre. Les options suivantes sont permises

- a. Un obstacle franchi deux fois de suite.
- b. Deux obstacles ou plus franchis dans l'ordre inverse de l'enjeu final.
- c. Deux obstacles ou plus de l'enjeu final franchis en ne suivant pas l'ordre de l'enjeu.

Par exemple, dans le cas d'un enjeu final de trois obstacles, il est admissible de faire ce qui suit : 1-1, 2-2, 3-3, 2-1, 3-2, 1-3, 3-1, 3-2-1, mais PAS 1-2, 2-3, ni 1-2-3. Si, à un moment donné avant le début de l'enjeu final, le chien franchit deux obstacles ou plus dans l'ordre, le juge sifflera et le binôme devra quitter l'enceinte. Le chien conservera les points accumulés jusque là.

Si, pendant la période d'ouverture, un conducteur attend à proximité de l'enjeu que le temps s'écoule ou fait exécuter à son chien plusieurs fois le même obstacle sans accumuler de point, à proximité de l'enjeu, pour être dans une position avantageuse dans l'attente du coup de sifflet ou du son de l'avertisseur, le juge sifflera et le binôme devra quitter l'enceinte. Le juge dira au scribe de marquer D pour expulsion (dismissal) et zéro point sur la feuille de scribe.

3.6.7.2 – Règlements de l'enjeu final

Le temps accordé pour exécuter l'enjeu final commence immédiatement après les 40 secondes de la période d'ouverture; aucun temps n'est prévu ni ajouté pour se rendre à l'enjeu final. Aucun point ne sera accordé pour un obstacle qui n'est pas complété avant le coup de sifflet signalant l'enjeu final. Aucun point ne sera accordé pour les obstacles pris par un chien en route vers l'enjeu final.

Le chien ne sera pas pénalisé s'il franchit des obstacles lorsqu'il est en route vers l'enjeu final tant qu'il ne franchit pas dans l'ordre deux obstacles numérotés de l'enjeu final.

Au coup de sifflet signalant la fin de la période d'ouverture et le début de la période d'enjeu, la ligne d'enjeu devient « fonctionnelle » et le conducteur doit rester derrière la ligne d'enjeu, *même si le chien n'a pas encore commencé l'enjeu final*. Si, en tout temps après le coup de sifflet signalant la fin de la période d'ouverture, le conducteur touche la ligne d'enjeu ou entre dans la zone de l'enjeu, le juge sifflera et le binôme devra traverser la ligne d'arrivée pour arrêter le chronomètre. On considère que l'enjeu n'a pas été réussi et le chien n'obtiendra pas de parcours qualificatif, peu importe le nombre de points accumulés pendant la période d'ouverture.

Si le conducteur est **dans** la zone d'enjeu lorsque le sifflet se fait entendre, il doit quitter la zone d'enjeu immédiatement et avant que le chien franchisse le premier obstacle de l'enjeu final dans la direction indiquée. À sa discrétion, le conducteur peut rester avec le chien jusqu'à ce qu'il termine l'obstacle qu'il exécutait lors du coup de sifflet. Il est interdit au conducteur de placer son chien dans une position avantageuse lorsqu'il quitte la zone de l'enjeu final (agir ainsi annulera l'enjeu final), mais il peut diriger son chien tout en sortant de la zone d'enjeu final.

En aucun temps avant de franchir le premier obstacle de l'enjeu final dans la direction indiquée, après le coup de sifflet signalant l'enjeu final, le chien ne peut franchir dans l'ordre deux obstacles numérotés ou plus de l'enjeu final. Le chien doit franchir le premier obstacle de l'enjeu final dans la direction appropriée pour pouvoir franchir dans l'ordre deux obstacles numérotés ou plus de l'enjeu final sans être pénalisé.

Le conducteur doit tenter d'exécuter l'enjeu final pour conserver les points accumulés pendant la période d'ouverture. Si, pendant la période

d'ouverture, le chien a fait tomber une barre ou séparé un pneu frangible faisant partie de l'enjeu final, le conducteur doit quand même tenter d'exécuter l'enjeu final mais le juge sifflera lorsque le chien atteindra l'obstacle en question.

Le chien doit exécuter l'enjeu final dans l'ordre et la direction désignés, sans faute, dans le temps imparti pour réussir l'enjeu. Si un chien fait une erreur pendant l'exécution de l'enjeu, en fonction du niveau de performance du chien, le juge sifflera et le chien devra se diriger vers le point d'arrivée pour arrêter le chronomètre. On considère que l'enjeu n'a pas été réussi et le chien n'obtiendra pas de parcours qualificatif, peu importe le nombre de points accumulés pendant la période d'ouverture.

Dans les deux cas, on considère que le conducteur a tenté d'exécuter l'enjeu final sans le réussir; le chien conservera les points accumulés pendant la période d'ouverture.

3.6.7.3 – Autres règlements relatifs à l'enjeu

En tout temps pendant la séquence d'ouverture de l'enjeu, si un conducteur touche délicatement le chien ou l'équipement, délibérément, dans le but d'encourager le chien ou le diriger gentiment ou le récompenser physiquement, le juge annoncera la mention EXS (pour exhibition seulement) au scribe; le passage devient immédiatement EXS; le juge continuera de juger l'épreuve normalement et le conducteur peut continuer et tenter d'exécuter l'enjeu final. Si le conducteur touche le chien ou l'équipement pendant l'enjeu final, le jugement cesse et le binôme conserve les points accumulés.

En tout temps pendant l'épreuve d'enjeu, on considèrera qu'un conducteur qui enjambe, passe à travers ou sous un obstacle quelconque, a un « comportement antisportif » Le juge sifflera et le binôme devra quitter l'enceinte. Le juge dira au scribe de marquer D pour expulsion (dismissal) et zéro point sur la feuille de scribe.

En tout temps pendant l'épreuve d'enjeu, si le conducteur utilise un chronomètre ou tout dispositif semblable, le juge **doit** expulser le binôme de l'enceinte et peut, à sa discrétion, l'expulser pour la journée, tel que mentionné à l'article 2.10.2.

3.6.8 – Enjeu novice

Admissibilité : L'enjeu novice est ouvert à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux de l'enjeu définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Les minis enjeux (le cas échéant) et l'enjeu final doivent être conçus pour que les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 10 pi et à un maximum de 14 pi de la ligne d'enjeu.
- Six piquets de slalom ou un obstacle à zones de contact peut être utilisé avec d'autres obstacles dans un seul des minis enjeux.
- Si le parcours comporte un seul mini enjeu, il ne peut pas contenir un slalom ni un obstacle à zones de contact.
- Si le slalom ou un obstacle à zones de contact est utilisé dans un mini enjeu, il ne doit pas être l'obstacle le plus éloigné. Il doit être placé parallèlement à la ligne d'enjeu, à une distance de trois à cinq pieds. Les autres obstacles du mini enjeu doivent satisfaire aux exigences de distance de la ligne d'enjeu, soit 10 à 14 pieds.
- L'enjeu final se composera de trois ou quatre obstacles et d'un point d'arrivée pour arrêter le chronomètre.
- Le slalom et les obstacles à zones de contact NE doivent PAS être utilisés dans l'enjeu final.
- Le temps accordé pour exécuter l'enjeu final en catégories Régulier et Spécial, division ouverte, doit être au minimum de 18 secondes pour un enjeu de trois obstacles et de 20 secondes au minimum pour un enjeu de quatre obstacles. Les chiens en catégories Régulier et Spécial, division mini, auront au moins deux secondes de plus pour exécuter l'enjeu final. Les chiens en catégorie Vétéran et Jeunes conducteur auront 20 % plus de temps que le temps accordé dans leur division respective aux chiens en Régulier/Spécial.

Tous les règlements d'agilité standard novice s'appliquent pendant l'enjeu, sauf que les refus ne sont pas pénalisés, y compris si le chien omet le dernier obstacle de l'enjeu final (le chien peut revenir et tenter de le franchir). Toutes les fautes encourues pendant l'enjeu final feront en sorte que l'enjeu n'est pas réussi.

Pointage : En enjeu novice, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 20 points pendant la période d'ouverture et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 16 points et il faut réussir l'enjeu final pour se qualifier.

Pour passer en enjeu intermédiaire, un chien doit obtenir deux parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.6.9 – Enjeu intermédiaire

Admissibilité : L'enjeu intermédiaire est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en enjeu novice et qui n'ont pas obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux de l'enjeu définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Les minis enjeux (le cas échéant) et l'enjeu final doivent être conçus pour que les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 14 pi et à un maximum de 18 pi de la ligne d'enjeu.
- Le slalom et les obstacles à zones de contact peuvent être utilisés dans les minis enjeux et l'enjeu final.
- L'enjeu final se composera de trois ou quatre obstacles et d'un point d'arrivée pour arrêter le chronomètre.
- Le temps accordé pour exécuter l'enjeu final en catégories Régulier et Spécial, division ouverte, doit être au minimum de 18 secondes. Les chiens en catégories Régulier et Spécial, division mini, auront au moins deux secondes de plus pour exécuter l'enjeu final. Les chiens en catégorie Vétéran et Jeunes conducteur auront 20 % plus de temps que le temps accordé dans leur division respective aux chiens en Régulier/Spécial.

Les refus ne sont pas pénalisés pendant la période d'ouverture, à l'exception des minis enjeux. Les refus ne sont pas pénalisés sur le premier

obstacle d'un mini enjeu.

Les fautes applicables en agilité standard intermédiaire s'appliquent pendant l'enjeu final, sauf que les refus ne sont pas pénalisés sur le premier obstacle. Toutes fautes encourues pendant l'enjeu final feront en sorte que l'enjeu n'est pas réussi.

Pointage : En enjeu intermédiaire, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 20 points pendant la période d'ouverture et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 16 points **et** il faut réussir l'enjeu final pour se qualifier.

Pour passer en enjeu expert, un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.6.10 – Enjeu expert

Admissibilité : L'enjeu expert est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents en enjeu intermédiaire.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux de l'enjeu définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Les minis enjeux (le cas échéant) et l'enjeu final doivent être conçus pour que les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 18 pi et à un maximum de 22 pi de la ligne d'enjeu.
- L'enjeu final se composera de trois obstacles au minimum et de cinq obstacles au maximum et d'un point d'arrivée pour arrêter le chronomètre.
- Le slalom et les obstacles à zones de contact peuvent être utilisés dans les minis enjeux et l'enjeu final.
- Le temps accordé pour exécuter l'enjeu final en catégories Régulier et Spécial, division ouverte, doit être au minimum de 15 secondes. Les chiens en catégories Régulier et Spécial, division mini, auront au moins deux secondes de plus pour exécuter l'enjeu final. Les chiens en catégorie Vétéran et Jeunes conducteur auront 20 % plus de temps que le temps accordé dans leur division respective aux chiens en Régulier/Spécial.

Les refus ne sont pas pénalisés pendant la période d'ouverture, à l'exception des minis enjeux. Les refus ne sont pas pénalisés sur le premier obstacle d'un mini enjeu.

Tant pendant la période d'ouverture que pour l'enjeu final, les chiens doivent exécuter le slalom conformément aux normes d'exécution de niveau expert définies à l'article 5.2, c.-à-d. qu'aucun point n'est accordé si le chien sort du slalom ou omet un piquet pendant la période d'ouverture à moins que le chien reprenne le slalom et l'exécute correctement, et que si cela se produit pendant l'enjeu final, il sera pénalisé et ne réussira pas l'enjeu.

Les fautes applicables en agilité standard expert s'appliquent pendant l'enjeu final, sauf que les refus ne sont pas pénalisés sur le premier obstacle. Toutes fautes encourues pendant l'enjeu final feront en sorte que l'enjeu n'est pas réussi.

Pointage : En enjeu expert, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 28 points pendant la période d'ouverture et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 22 points **et** il faut réussir l'enjeu final pour se qualifier.

Un chien doit obtenir quatre parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour obtenir le titre de Chien d'enjeu expert du Canada (MGDC). *Le titre MGDC est un élément obligatoire du titre ATChC.*

3.7 – SAUTEUR

L'objectif de l'épreuve de sauteur est de démontrer l'habileté naturelle du chien au saut et l'habileté du binôme conducteur-chien à négocier rapidement un parcours. Le chien doit exécuter un parcours comportant des sauts et des tunnels dans l'ordre indiqué par le juge. Le slalom, les obstacles à zones de contact et la table sont interdits. Le TPS est déterminé conformément à la vitesse d'évolution prévue à l'article 2.9.

Cette épreuve se déroule conformément aux règlements applicables aux épreuves d'agilité standard pour chaque niveau correspondant et les défis rencontrés sur le parcours seront ceux d'une épreuve d'agilité standard du même niveau. Pour se qualifier, le chien doit faire un parcours sans faute en respectant le TPS accordé. Les fautes sont signalées comme en agilité standard. Le chien ayant le moins de fautes accumulées (fautes de parcours et de temps) sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité de fautes, le chien ayant le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant.

3.7.1 – Sauteur novice

Admissibilité : Le sauteur novice est ouvert à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Obstacles et conception du parcours – exigences : Pour cette épreuve, le parcours doit comporter un minimum de 15 obstacles et un maximum de 17 obstacles. Le parcours doit comprendre ;

- Huit sauts droits (ayant deux barres)
- Un oxer
- Un des sauts suivants : barres de Spa ou saut en longueur
- Un pneu
- Un tunnel rigide (le tunnel souple est facultatif)
- Le mur est facultatif
- Des sauts et des tunnels servant de leurre sont interdits.

Règlements et pointage : Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard novice s'appliquent. Le juge doit signaler les refus sur tous les obstacles. Trois non-exécutions entraînent l'élimination.

Pour passer en sauteur intermédiaire, un chien doit obtenir deux parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.7.2 – Sauteur intermédiaire

Admissibilité : Le sauteur intermédiaire est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en sauteur novice et qui n'ont pas obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Obstacles et conception du parcours – exigences : Pour cette épreuve, le parcours doit comporter un minimum de 17 obstacles et un maximum de 19 obstacles. Le parcours doit comprendre ;

- Huit sauts droits
- Au moins un saut en largeur
- Un pneu
- Un tunnel rigide (le tunnel souple est facultatif)
- Le mur est facultatif
- *Peut* comprendre un ou deux sauts ou tunnels servant de leurre

Règlements et pointage : Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard intermédiaire s'appliquent. Trois refus entraînent l'élimination. Deux non-exécutions entraînent l'élimination.

Pour passer en sauteur expert, un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.7.3 – Sauteur expert

Admissibilité : Le sauteur expert est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents en sauteur intermédiaire.

Obstacles et conception du parcours – exigences : Pour cette épreuve, le parcours doit comporter un minimum de 18 obstacles et un maximum de 20 obstacles. Le parcours doit comprendre ;

- Huit sauts droits
- Au moins un saut en largeur
- Un pneu
- Un tunnel rigide (le tunnel souple est facultatif)
- Le mur est facultatif
- *Doit* comprendre deux sauts ou tunnels servant de leurre

Règlements et pointage : Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard expert s'appliquent. Trois refus entraînent l'élimination. Une non-exécution ou une erreur de parcours entraîne l'élimination.

Un chien doit obtenir quatre parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour obtenir le titre de Chien sauteur expert du Canada (MJDC). *Le titre MJDC est un élément obligatoire du titre ATChC.*

3.8 – SNOOKER

3.8.1 – Vue d'ensemble et comment jouer

L'objectif de ce jeu est de démontrer la stratégie du conducteur et la polyvalence du chien alors qu'ils travaillent ensemble, contre la montre, et tentent d'accumuler autant de points que possible pendant les séquences d'ouverture et de fermeture.

L'épreuve du snooker est basée sur le jeu de billard du même nom. Les boules de billard sont remplacées par des obstacles, mais la façon de jouer est très similaire. La **séquence d'ouverture** débute et le chronomètre est déclenché quand le chien traverse la ligne de départ désignée par le juge. Le chien doit franchir correctement un saut « rouge » avant de tenter de franchir un « obstacle au choix ». Chaque saut rouge ne doit être franchi qu'une fois et le chien doit tenter de franchir au moins trois sauts rouges avant de pouvoir commencer la séquence de fermeture. La **séquence de fermeture** consiste à franchir autant d'obstacles au choix que possible, dans l'ordre indiqué, avant l'expiration du temps accordé. Faire une faute sur un obstacle ou ne pas respecter l'ordre indiqué peut entraîner une pénalité (ne pas obtenir la valeur en points de l'obstacle) ou signifier la fin du passage signalée par un coup de sifflet du juge. Le chien ayant le plus grand nombre de points est déclaré le gagnant.

3.8.2 – Exigences visant le parcours et les obstacles

Tous les obstacles approuvés par l'AAC peuvent être utilisés sur un parcours de snooker. Une valeur allant de un (1) à sept (7) est attribuée aux obstacles. Les obstacles valant un point ou « rouges » sont toujours des sauts droits avec ou sans ailes et doivent être clairement identifiés. Tous les autres obstacles, appelés « obstacles au choix » ont une valeur allant de deux (2) à sept (7) points et sont identifiés par un numéro indiquant leur valeur. Les obstacles au choix admissibles pour chaque valeur varient en fonction du niveau de performance.

La couleur traditionnelle des obstacles pour chaque valeur en points est la suivante. On recommande de numéroter les obstacles au choix de manière appropriée avec des cônes ou des drapeaux bien en vue.

- 1 point.....rouge
- 2 points.....jaune
- 3 points.....vert
- 4 points.....brun
- 5 points.....bleu
- 6 points.....rose
- 7 points.....noir

Le juge doit définir une ou plusieurs lignes de départ et un point d'arrivée qui peut être une ligne d'arrivée ou une table. Si la table est utilisée, elle doit être à la hauteur appropriée et le chronomètre sera arrêté dès que le chien est sur la table. Le chronomètre est arrêté lorsque le chien atteint le point d'arrivée ou traverse la ligne d'arrivée définie par le juge.

À compter du 1^{er} janvier 2017, les juges peuvent concevoir des parcours de snooker en utilisant un saut de départ et/ou d'arrivée. Ceux-ci ne serviront qu'à déclencher/arrêter le chronomètre et ne seront pas pénalisés pendant le passage. Un saut de départ/arrivée doit être bidirectionnel et la barre mise à la hauteur de saut appropriée. Le saut de départ/arrivée ne doit pas faire partie d'un obstacle au choix.

Un parcours de snooker peut comporter trois ou quatre sauts rouges. Les obstacles servant de leurre sont interdits. Le juge peut concevoir un parcours où le même obstacle doit être franchi plus d'une fois (p. ex. : l'obstacle portant le numéro 2 peut aussi faire partie d'une combinaison 5 A-B-C). Un saut rouge **ne doit pas** être utilisé comme obstacle au choix ni en faire partie et ce, à tous les niveaux.

3.8.2.1 – Exigences minimales quant aux obstacles sur le parcours

À tous les niveaux, le parcours doit comporter un minimum de neuf obstacles, à l'exclusion des sauts de départ/arrivée, si le juge les utilise. Parmi ceux-ci, il doit y avoir, au minimum, trois sauts valant 1 point et au moins deux éléments différents parmi les obstacles suivants :

1. Obstacle à zones de contact
2. Slalom de 12 piquets
3. Combinaison de deux obstacles
4. Combinaison de trois obstacles

Aux niveaux novice et intermédiaire, seuls des sauts (y compris le pneu) et des tunnels (y compris le tunnel souple) peuvent être utilisés dans des combinaisons.

Note : Les sauts droits qui remplacent les sauts en largeur en Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs conservent la valeur des sauts remplacés. Pour obtenir les points attribués aux sauts droits qui remplacent les barres de Spa ou le saut en longueur, il faut uniquement le franchir dans la direction requise lorsqu'il s'agissait de franchir correctement le saut initial.

3.8.2.2 - Sélection d'un obstacle

Pendant la séquence d'ouverture, un obstacle a été sélectionné afin d'être exécuté lorsque le chien a touché ou traversé l'obstacle (p. ex. : mettre une patte sur une rampe, sauter au-dessus d'une rampe de la passerelle, passer entre le pneu et son cadre, sauter une aile ou traverser la ligne des piquets de slalom). Lorsqu'un obstacle au choix a été sélectionné, le conducteur a deux options :

1. Exécuter l'obstacle au choix sélectionné. Si le chien exécute l'obstacle sans faute, la valeur des points de l'obstacle lui sera accordée. Si le chien fait une faute, aucun point ne sera accordé.
2. Ne pas exécuter l'obstacle au choix sélectionné. Si le conducteur décide de ne pas exécuter l'obstacle au choix, on considérera que le chien a fait une tentative ratée et aucun point ne sera accordé.

Dans les deux cas, le chien doit alors se diriger vers un saut rouge différent ou vers le premier obstacle de la séquence de fermeture, s'il a tenté de franchir au moins trois rouges. Le fait de sélectionner un autre obstacle au choix entraînera la fin du passage et le juge sifflera.

Exemple : Un chien franchit un rouge sans faute puis traverse le slalom au milieu. Le slalom a été sélectionné et le conducteur peut tenter d'exécuter le slalom correctement pour obtenir la valeur des points ou ne pas le faire et continuer de jouer en se dirigeant vers le rouge suivant ou en commençant la séquence de fermeture, selon le cas. Par contre, si le chien traverse le slalom et commence à exécuter un autre obstacle au choix, le jeu est terminé parce que deux obstacles au choix de suite ont été sélectionnés.

3.8.2.3 - Combinaisons

Une combinaison est un groupe de deux ou trois obstacles qui doivent être franchis dans l'ordre précisé par le juge pour obtenir la valeur en points. Une combinaison peut comprendre un obstacle qui doit être franchi plus d'une fois. Une combinaison peut être unidirectionnelle, bidirectionnelle ou multidirectionnelle. Le juge peut préciser qu'une combinaison doit être franchie d'une façon pendant la séquence d'ouverture et d'une autre façon pendant la séquence de fermeture. Toute interaction avec tout élément d'une combinaison signifie que la combinaison a été *sélectionnée* en vue de l'exécuter, tel que défini ci-dessus.

- a. *Combinaison unidirectionnelle* - Les obstacles doivent être franchis exactement dans l'ordre indiqué. Par exemple : A-B, mais non B-A, A-B-C, mais non C-B-A or B-A-C, etc.
- b. *Combinaison bidirectionnelle* - Les obstacles doivent être franchis exactement dans l'ordre indiqué ou exactement dans l'ordre inverse. Par exemple : A-B-C ou C-B-A (du côté sortie de C, selon le tracé), mais non B-C-A, ou B-A-C, etc.
- c. *Combinaison multidirectionnelle* - Les obstacles doivent être franchis dans n'importe quel ordre et de n'importe quelle direction.

On considère qu'un chien n'a pas tenté d'exécuter une combinaison qui est unidirectionnelle ou bidirectionnelle tant qu'il n'a pas franchi le premier élément dans la bonne direction. Par exemple, si le juge a précisé que la combinaison 6 A-B-C est unidirectionnelle et que le chien franchit l'élément A à l'envers, ou B ou C en premier, le chien peut tout de même tenter la combinaison à partir de l'élément A dans la bonne direction pour obtenir les points. Dans ce cas, le chien ne doit pas être expulsé pour avoir franchi deux obstacles au choix de suite (c.-à-d. sans respecter l'ordre établi du snooker).

Cela NE s'applique PAS à une combinaison **multidirectionnelle**; si un chien répète tout élément d'une combinaison multidirectionnelle que le tracé n'exige pas, il doit être expulsé car on considère qu'il a tenté d'exécuter deux obstacles au choix de suite.

3.8.3 – Snooker – règlements généraux

Les règlements ci-dessous s'appliquent à tous les niveaux de performance et toutes les catégories. Les dispositions particulières à chaque niveau de performance se trouvent dans les articles pertinents.

3.8.3.1 – Règlements pour la séquence d'ouverture

La séquence d'ouverture débute et le chronomètre est déclenché quand le chien traverse la ligne de départ désignée par le juge. Le chien doit traverser la ligne de départ avant de commencer à accumuler des points. Le binôme conducteur-chien accumule des points, signalés à voix haute par le juge, pour chaque obstacle exécuté correctement et dans l'ordre approprié. Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes applicables en agilité standard pour le niveau en question s'appliquent, sauf que les refus ne sont pas pénalisés. Tout obstacle franchi sans respecter l'ordre établi en snooker (voir ci-dessous) entraîne un coup de sifflet du juge et l'expulsion.

Séquence idéale en snooker :

Rouge - Obstacle au choix → Rouge différent - Obstacle au choix → Rouge différent - Obstacle au choix →
(Rouge différent facultatif - Obstacle au choix →} Séquence de fermeture 2-3-4-5-6-7 → Point d'arrivée

La séquence d'ouverture consiste à franchir des paires « rouge/obstacle au choix » jusqu'à ce qu'un minimum de trois paires aient été tentées. À ce point, on considère que la séquence d'ouverture est terminée. Le conducteur peut, à sa discrétion, tenter une quatrième paire rouge/obstacle au choix s'il y a quatre rouges ou passer directement à la séquence de fermeture.

Chaque saut rouge ne doit être franchi qu'une fois et peut être franchi de n'importe quelle direction et dans n'importe quel ordre. Un saut rouge doit être franchi *sans faute* avant de tenter de franchir un obstacle au choix. On considère qu'un saut rouge a été sélectionné si le chien saute l'aile ou le montant qui supporte la barre. Si, dans ce cas, aucune barre n'est déplacée, le chien **doit** franchir ce saut immédiatement et ne doit pas tenter de franchir un saut rouge différent de celui sélectionné. Si une barre est tombée, on considère qu'il y a eu tentative et le chien doit se diriger vers un autre saut rouge ou commencer la séquence de fermeture (si la séquence d'ouverture est terminée ou si tous les autres sauts rouges ont été franchis).

S'il y a faute sur un saut rouge, le chien doit exécuter correctement un saut rouge différent, *qui n'a pas déjà été franchi*, avant de passer à un obstacle au choix. Si l'exécution du saut rouge est réussie, le chien doit tenter de franchir un obstacle au choix avant de franchir un autre saut rouge. Aucun point n'est accordé s'il y a faute à un saut rouge ou à un obstacle au choix mais le jeu continue.

Les obstacles au choix peuvent être franchis plusieurs fois pendant la séquence d'ouverture. Les barres tombées et un pneu frangible brisé ne seront pas remis en place, aucun point n'est accordé pour avoir franchi un obstacle au choix dont la barre est tombée; cela sera considéré comme une tentative et le passage peut continuer.

Les obstacles au choix peuvent être franchis dans n'importe quelle direction, sauf obstacles unidirectionnels (p. ex.: barres de Spa, balançoire) ou les combinaisons pour lesquelles le juge a précisé une direction. Tous les obstacles d'une combinaison doivent être exécutés sans faute, dans l'ordre désigné, pour obtenir la valeur en points. Si le chien fait un refus à un obstacle au choix, le conducteur peut lui demander de le franchir de n'importe quelle direction, sans pénalité, sauf si l'obstacle est unidirectionnel ou qu'il s'agit d'une combinaison/d'un obstacle qu'il faut négocier dans un ordre particulier indiqué par le juge; ceux-ci doivent être franchis dans la direction désignée. S'il y a faute à un obstacle au choix, le chien doit exécuter un saut rouge et continuer le jeu ou passer à la séquence de fermeture s'il a tenté d'exécuter au moins trois paires saut rouge/obstacle au choix.

Pendant la séquence d'ouverture, le jeu prend fin pour l'une des raisons suivantes :

- franchir deux fois le même rouge;
- deux sauts rouges franchis correctement et consécutivement;
- faute sur un saut rouge suivie de l'exécution d'un obstacle au choix;
- deux obstacles au choix franchis consécutivement;
- expiration du temps accordé.

Lorsque le juge cesse de juger, le conducteur entendra un coup de sifflet; le chien doit immédiatement se rendre au point/saut d'arrivée pour arrêter le chronomètre. Il conserve les points accumulés.

3.8.3.2 – Règlements pour la séquence de fermeture

Le conducteur ne peut pas commencer la séquence de fermeture tant qu'il n'a pas tenté l'exécution d'au moins trois sauts rouges.

Si le conducteur ne tente pas d'exécuter au moins trois sauts rouges avant de commencer la séquence de fermeture, le juge cessera de juger au premier obstacle de la séquence de fermeture. Si le chien ne tente pas de franchir un obstacle au choix après le dernier saut rouge de la séquence d'ouverture mais passe directement à la séquence de fermeture, le juge cessera de juger.

Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes applicables en agilité standard pour le niveau en question s'appliquent. La séquence de fermeture doit être exécutée en ordre numérique, sans faute, tel que défini pour chaque niveau. Pendant la séquence de fermeture, le jeu prend fin pour l'une des raisons suivantes :

- faute à l'obstacle, je juge siffle;
- interruption de la séquence (un obstacle est franchi sans respecter l'ordre numérique), le juge siffle;
- expiration du temps accordé, le chronométreur siffle ou active l'avertisseur.

Les barres tombées et un pneu frangible brisé ne seront pas remis en place, le juge cessera donc de juger lorsque le chien atteint un obstacle de la séquence de fermeture qui a été déplacé pendant la séquence d'ouverture.

Lorsque le passage prend fin (parce que le juge a sifflé pour une faute ou que le chronométreur a sifflé ou activé l'avertisseur parce que le temps est écoulé), le conducteur et le chien doivent immédiatement se rendre au point/saut d'arrivée ou traverser la ligne d'arrivée pour arrêter le

chronomètre. Le chronométrateur doit attendre que le chien franchisse le point d'arrivée pour arrêter le chronomètre, même si le temps accordé s'est écoulé.

3.8.3.3 – Autres règlements relatifs au snooker

En tout temps pendant la séquence d'ouverture du snooker, si un conducteur touche délicatement le chien ou l'équipement, délibérément, pendant l'exécution du parcours (dans le but d'encourager le chien ou le diriger gentiment ou le récompenser physiquement), le juge annoncera la mention EXS (pour exhibition seulement) au scribe; le passage devient immédiatement EXS. Le binôme ne peut plus se qualifier ni se classer mais peut continuer son parcours jusqu'à la fin de la séquence de fermeture ou jusqu'à ce que le juge siffle pour signaler une faute ou jusqu'à ce que le temps soit expiré. Si le conducteur touche le chien ou l'équipement pendant la séquence de fermeture, le jugement cesse et le binôme conservera tous les points accumulés.

Si le conducteur touche le chien après qu'il ait exécuté le dernier obstacle ou après que le juge ait sifflé le binôme (c.-à-d. après que le jugement ait cessé), mais avant de traverser la ligne d'arrivée, il n'y aura pas de pénalité et le binôme conservera tous les points accumulés.

En tout temps pendant l'épreuve, on considérera qu'un conducteur qui enjambe, passe à travers ou sous un obstacle quelconque a un « comportement antisportif » entraînant l'expulsion de l'enceinte par le juge qui sifflera; les points accumulés seront annulés, le scribe inscrira « D » (dismissal) et zéro point sur la feuille de scribe.

3.8.4 – Jugement et pointage

Le juge annoncera les points à voix haute pour chaque obstacle complété et réussi. Le juge cessera de juger lorsque le chien fait une faute, tel que décrit ci-dessus, a terminé la séquence de fermeture ou lorsque le temps est écoulé. Un coup de sifflet ou le son d'un avertisseur se fera entendre indiquant que le jugement est terminé; le conducteur et le chien doivent immédiatement se rendre au point d'arrivée ou traverser la ligne d'arrivée pour arrêter le chronomètre. Le chien obtiendra les points pour tout obstacle complètement exécuté sans faute avant l'expiration du temps accordé. Le chien n'a pas à traverser la ligne d'arrivée avant l'expiration du temps accordé pour conserver les points accumulés.

Le chronométrateur doit attendre que le chien franchisse le point d'arrivée pour arrêter le chronomètre, même si le temps accordé s'est écoulé. Si le chien ne va pas au point d'arrivée ou ne traverse pas la ligne d'arrivée, aucun temps ne sera consigné et le scribe inscrira NT (aucun temps) sur la feuille dans la colonne du temps. Cela n'a pas d'incidence sur le pointage du chien et il peut se qualifier.

Le nombre maximal de points est de 51 si trois sauts rouges sont utilisés et de 59 points si quatre sauts rouges sont utilisés. Pour obtenir un parcours qualificatif, le chien doit accumuler, pendant le temps imparti, le nombre minimal de points exigés en fonction de son niveau et de sa catégorie. *Il n'est pas nécessaire de terminer la séquence de fermeture pour se qualifier.*

Tableau 3.8.4 – Points nécessaires pour se qualifier en snooker, par niveau et catégorie

Niveau de performance	Temps accordé	Catégorie	
		Régulier et Spécial	Vétéran et Jeunes conducteurs
Novice	60 sec.	37 points	32 points
Intermédiaire	60 sec.	37 points	32 points
Expert	55 sec.	40 points	34 points

Le chien qui a accumulé le plus grand nombre de points sera déclaré le gagnant. Si deux chiens ou plus de la même catégorie et de la même division sont à égalité, le chien qui a le temps le plus rapide sera le gagnant. Si deux chiens ont le même nombre de points mais qu'un seul a un temps de parcours consigné, celui-ci sera déclaré le gagnant.

Prendre note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, le nombre de points exigés pour se qualifier sera réduit de deux (2) points à tous les niveaux pour les chiens en Régulier 10 po, en Spécial 6 po et en Vétéran 6 po sautant une hauteur de saut plus bas.

3.8.6 – Snooker novice

Admissibilité : Le snooker novice est ouvert à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux du snooker définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Tous les chiens auront 60 secondes pour accumuler autant de points que possible.
- Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes applicables en agilité standard novice s'appliquent sauf que les refus ne sont jamais pénalisés.
- Pendant la séquence d'ouverture, si le chien fait un refus au slalom, le conducteur peut demander au chien de le négocier de l'une ou l'autre extrémité. Le chien peut tenter le slalom de nouveau, de l'une ou l'autre extrémité ou de l'endroit où il est sorti, s'il sort ou omet un ou plusieurs piquets. Exécuter une partie de slalom à l'envers ne sera pas pénalisé.
- Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes applicables en agilité standard novice s'appliquent sauf que les refus ne sont jamais pénalisés. Le binôme devra quitter l'enceinte pour toute faute, sauf un refus. Il conserve les points accumulés.

Tableau 3.8.6 – Valeur des obstacles en snooker novice

Valeur en points	Obstacles au choix permis
1 point	Saut droit seulement, avec ou sans ailes (trois ou quatre)
2 points	Saut droit ou saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur
3 points	Saut droit ou saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur ou combinaison de 2 obstacles
4 points	Saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur ou combinaison de 2 obstacles ou obstacles à zones de contact ou slalom de 6 piquets
5 points*	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 6 piquets
6 points*	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 12 piquets
7 points	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 12 piquets

Pointage : En snooker novice, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 37 points et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 32 points dans le temps accordé pour se qualifier.

Pour passer en snooker intermédiaire, un chien doit obtenir deux parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.8.7 – Snooker intermédiaire

Admissibilité : Le snooker intermédiaire est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en snooker novice et qui n'ont pas obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux du snooker définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Tous les chiens auront 60 secondes pour accumuler autant de points que possible.
- Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes applicables en agilité standard intermédiaire s'appliquent sauf que les refus ne sont pas pénalisés, y compris sur les obstacles d'une combinaison.
- Pendant la séquence d'ouverture, si le chien fait un refus au slalom, le conducteur peut demander au chien de le négocier de l'une ou l'autre extrémité. Le chien peut tenter le slalom de nouveau de l'une ou l'autre extrémité ou de l'endroit où il est sorti, s'il sort ou omet un ou plusieurs piquets. Exécuter une partie de slalom à l'envers ne sera pas pénalisé.
- Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes applicables en agilité standard intermédiaire s'appliquent et le binôme devra quitter l'enceinte pour toute faute, y compris les refus. Il conserve les points accumulés.

Tableau 3.8.7 - Valeur des obstacles en snooker intermédiaire

Valeur en points	Obstacles au choix permis
1 point	Saut droit seulement, avec ou sans ailes (trois ou quatre)
2 points	Saut droit ou saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur
3 points	Saut droit ou saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur ou combinaison de 2 obstacles
4 points	Saut en largeur ou tunnel rigide ou tunnel souple ou pneu ou mur ou combinaison de 2 obstacles ou obstacles à zones de contact ou slalom de 6 piquets
5 points	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 6 piquets
6 points	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 12 piquets
7 points	Combinaison de 3 obstacles ou obstacle à zones de contact ou slalom de 12 piquets

Pointage : En snooker intermédiaire, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 37 points et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 32 points dans le temps accordé pour se qualifier.

Pour passer en snooker expert, un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous deux juges différents.

3.8.8 – Snooker expert

Admissibilité : Le snooker expert est ouvert à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents en snooker intermédiaire.

Règlements : Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements généraux du snooker définis plus haut et les règlements ci-dessous s'y ajoutent :

- Tous les chiens auront 55 secondes pour accumuler autant de points que possible.
- Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes applicables en agilité standard intermédiaire s'appliquent sauf que les refus ne sont pas pénalisés, y compris sur les obstacles d'une combinaison.
- *Normes d'exécution du slalom en snooker expert :* Pendant la séquence d'ouverture, le chien doit exécuter le slalom selon les normes d'exécution en expert, énoncées à l'article 5.2, sauf que les refus ne sont pas pénalisés. Après être entré correctement dans le slalom, les fautes usuelles applicables au slalom seront pénalisées à l'exception des modifications suivantes :
 - Si le chien omet un piquet et est ramené au point **exact** où l'erreur s'est produite, on considère qu'il s'agit d'une tentative ratée et aucun point n'est accordé mais le chien peut continuer;
 - Si le chien omet un piquet et est ramené au tout début du slalom, dans l'une ou l'autre direction, on considère que le chien a pris

deux obstacles au choix de suite; le juge siffle et cesse de juger.

- Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes applicables en agilité standard expert s'appliquent et le binôme devra quitter l'enceinte pour toute faute, y compris les refus. Il conserve les points accumulés.

Tableau 3.8.8 - Valeur des obstacles en snooker expert

Valeur en points	Obstacles au choix permis
1 point	Saut droit seulement, avec ou sans ailes (trois ou quatre)
2 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison
3 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison
4 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison
5 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison
6 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison
7 points	N'importe quel obstacle, n'importe quelle combinaison

Pointage : En snooker expert, un chien en catégorie Régulier ou Spécial doit accumuler un minimum de 40 points et un chien en Vétéran ou Jeunes conducteurs doit accumuler un minimum de 34 points dans le temps accordé pour se qualifier.

Un chien doit obtenir quatre parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour obtenir le titre de Chien de snooker expert du Canada (MSDC). *Le titre MSDC est un élément obligatoire du titre ATChC.*

3.9 – STEEPLECHASE

L'objectif du steeplechase est de démontrer que le chien est capable de courir et de sauter à grande vitesse tout en restant en contrôle sur la palissade et dans le slalom. Dirigé par le conducteur, le chien doit franchir chaque obstacle dans l'ordre indiqué par le juge. Le temps de parcours standard (TPS) sera établi conformément à l'article 2.9.

Admissibilité : Le steeplechase est une épreuve à *un seul niveau*. Cette épreuve est ouverte à tous les chiens admissibles à participer aux épreuves homologuées de l'AAC de n'importe quel niveau et de n'importe quelle catégorie.

Obstacles exigés : Le parcours doit comporter un minimum de 18 obstacles et un maximum de 20 obstacles, y compris les obstacles obligatoires suivants :

- un minimum de six sauts droits;
- un tunnel rigide (le tunnel souple est facultatif);
- une palissade;
- douze piquets de slalom (à savoir un slalom de 12 piquets consécutifs ou deux séries de 6 piquets)

Le pneu, le mur et les sauts en largeur sont facultatifs. La passerelle, la balançoire et la table sont interdits. Les obstacles servant de leurre sont interdits. **Note :** Si un club possède deux palissades (ou deux slaloms de 12 piquets), ils peuvent être utilisés sur le parcours, en respectant les exigences mentionnées ci-dessous.

Un parcours de steeplechase doit être conçu de manière qu'un slalom de 12 piquets ou la palissade soit exécuté deux fois. Par exemple, la palissade est franchie deux fois et 12 piquets de slalom sont exécutés une fois ou la palissade est franchie une fois et 24 piquets (2 x 12) de slalom sont exécutés. Un parcours ne doit pas comporter plus de deux entrées de slalom.

Règlements et pointage : Le steeplechase est une épreuve où le temps est combiné aux fautes. Elle est jugée comme suit :

- les refus ne sont pas pénalisés;
- le slalom est jugé comme au niveau novice, les refus et les piquets omis ne sont pas pénalisés;
- chaque barre tombée est pénalisée de 5 fautes;
- chaque zone de contact ratée est pénalisée de 5 fautes;
- chaque erreur de parcours, y compris l'exécution à l'envers du slalom, est pénalisée de 20 fautes;
- chaque non-exécution entraîne l'élimination;
- un total de 30 fautes (fautes d'obstacle et de temps) entraîne l'élimination.

Pour se qualifier, le chien doit exécuter le parcours et, une fois le temps mis pour exécuter le parcours combiné aux fautes, le total des deux doit être inférieur ou égal au TPS établi par le juge. Le chien dont le total du temps combiné aux fautes est le plus bas sera déclaré le gagnant et les autres chiens seront classés en ordre ascendant, selon leur pointage temps plus fautes. En cas d'égalité (temps combiné aux fautes), le chien ayant le moins de fautes sera classé devant un chien ayant plus de fautes, autrement, ils resteront à égalité.

Un chien doit obtenir dix parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour obtenir le titre de Chien de steeplechase expert du Canada (MSCDC).

3.10 – RELAIS

L'objectif de cette épreuve est de démontrer l'esprit d'équipe, la stratégie et l'esprit sportif des concurrents ainsi que le fait que le chien accepte de travailler lorsqu'un autre chien est dans l'enceinte. En relais, une équipe se compose de deux chiens, chacun ayant un conducteur distinct. Pendant l'exécution du parcours de relais, les co-équipiers peuvent s'aider verbalement l'un l'autre sans être pénalisés, conformément à l'esprit de l'épreuve.

Admissibilité : Le relais est une épreuve à *un seul niveau*. Cette épreuve est ouverte à tous les chiens admissibles à participer aux épreuves homologuées de l’AAC de n’importe quel niveau et de n’importe quelle catégorie. Il n’est pas nécessaire que les chiens aient le même niveau ou appartiennent à la même catégorie pour participer ensemble au relais. Les règlements et les directives relatives à la conception de parcours du relais sont ceux définis pour l’agilité standard expert.

Comment jouer : Dans cette épreuve, chaque binôme conducteur-chien exécute une partie du parcours. Le parcours doit comporter deux zones d’échange, marquées au sol et clairement identifiées A et B. Au début du passage, le deuxième chien (chien B) et son conducteur sont dans la zone B et doivent y rester pendant que le premier co-équipier court. Le premier chien (chien A) déclenche le chronomètre en traversant la ligne de départ désignée par le juge (le chien A n’a pas à partir de la zone A à moins que le juge l’exige) et effectue sa partie du parcours puis le chien A et son conducteur entrent dans la zone A où ils doivent rester pendant que le deuxième chien effectue sa partie de parcours. Les conducteurs peuvent signaler verbalement ou de la main qu’ils sont dans leur zone respective.

Une fois le binôme A dans sa zone, le chien et le conducteur B peuvent effectuer leur partie de parcours puis traverser la ligne d’arrivée pour arrêter le chronomètre. Pendant qu’il est dans sa zone d’échange, le chien peut être en laisse ou dans les bras de son conducteur.

En consultation avec leur co-équipier, les conducteurs choisiront la partie de parcours qu’ils vont courir. Il incombe aux conducteurs d’aviser le préposé à l’entrée de leur choix immédiatement après avoir fait la reconnaissance du parcours pour que les barres soient mises à la hauteur appropriée.

Obstacles exigés et directives relatives à la conception de parcours : Le parcours doit comporter 24 obstacles au maximum et un minimum de 12 obstacles utilisés, chaque chien de l’équipe franchissant dix à douze obstacles dont la hauteur correspond à leur hauteur de saut. Seuls les obstacles approuvés pour les catégories Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs seront utilisés; c.-à-d. aucun saut en largeur et une palissade dont le sommet est à 5 pi pour tous les chiens, peu importe la catégorie du chien. La table ne doit pas être utilisée en relais et les obstacles servant de leurre sont interdits.

Le parcours doit être conçu de façon à ce qu’aucun saut ou pneu ne soit exécuté communément par les deux chiens, ceci afin que les chiens d’une équipe mixte puissent sauter leur propre hauteur de saut. Un parcours de relais doit comporter au moins deux obstacles à zones de contact à exécuter et au moins un des chiens doit négocier une slalom de 12 piquets. Le parcours doit comprendre deux zones d’échange, séparées de 10 pieds au minimum, clairement marquées au sol, et identifiées A et B. Ces zones ne comptent pas parmi les obstacles.

Calcul du temps de parcours standard : Le TPS sera déterminé conformément à la vitesse d’évolution pour les épreuves d’agilité standard expert figurant à l’article 2.9. Une équipe comportant un chien en division ouverte aura le TPS de la division ouverte, comme si les deux chiens appartenaient à cette division. Une équipe formée de deux chiens en division mini aura le TPS de la division mini. Le temps accordé doit être majoré de 10 % pour chaque chien de catégorie Vétéran ou Jeunes conducteurs de l’équipe, conformément à l’article 2.9.

Tableau 3.10A- Calcul du TPS en relais, par division et catégorie

Calcul du TPS en relais, par division et catégorie		Chien A			
		Ouverte Rég/Spéc	Ouverte Vét/JC	Mini Rég/Spéc	Mini Vét/JC
Chien B	Ouvert Rég/Spéc	Ouverte	Ouverte <i>mixte*</i>	Ouverte	Ouverte <i>mixte*</i>
	Ouvert Vét/JC	Ouverte <i>mixte*</i>	Ouverte <i>Vét</i>	Ouverte <i>mixte*</i>	Ouverte <i>Vét</i>
	Mini Rég/Spéc	Ouverte	Ouverte <i>mixte*</i>	Mini	Mini <i>mixte*</i>
	Mini Vét/JC	Ouverte <i>mixte*</i>	Ouverte <i>Vét</i>	Mini <i>mixte*</i>	Mini <i>Vét</i>

*Le temps mixte est le temps en Régulier, division ouvert ou mini, majoré de 10 %

Le juge doit mesurer séparément la longueur de chaque partie du parcours puis les additionner pour déterminer la longueur totale et pouvoir calculer le TPS. Il mesurera d’abord la première partie, en partant de la ligne de départ pour se rendre à l’endroit où on peut s’attendre raisonnablement que le chien entre dans la zone A. La distance entre les deux zones n’est pas mesurée. Il mesure ensuite la deuxième partie en partant de l’endroit où on peut s’attendre raisonnablement que le chien sorte de la zone B pour se rendre à la ligne d’arrivée. Il faut ajouter trois secondes au TPS calculé pour permettre aux équipiers d’entrer/de sortir en toute sécurité de leur zone respective.

Le chronomètre est déclenché lorsque le premier chien traverse la ligne de départ désignée par le juge et il est arrêté lorsque le deuxième chien traverse la ligne d’arrivée désignée par le juge. Le premier chien termine sa partie de parcours en entrant dans la zone A et le deuxième chien commence sa partie de parcours de l’intérieur de la zone B.

Règlements et pointage : Les règlements et les directives relatives à la conception de parcours du relais sont ceux définis pour l’agilité standard expert et les fautes sont celles applicables à l’épreuve d’agilité standard expert.

L’épreuve est jugée en cumulant le temps et les fautes des deux chiens. Les fautes de chaque chien sont additionnées afin de déterminer le nombre total de faute de l’équipe. Il n’y a pas de limite quand au nombre de fautes mais l’équipe peut être éliminée car l’épreuve est jugée comme l’agilité standard expert. Si l’un membre de l’équipe est éliminé, l’équipe est éliminée. Trois refus par équipe entraînent l’élimination. Si le chien A est éliminé ou expulsé, le chien B peut courir sa partie de parcours même s’il ne peut pas se qualifier.

Le temps pris par l’équipe sera consigné et les fautes de temps, le cas échéant, seront ajoutées aux fautes de parcours pour obtenir le total des

fautes. Les fautes suivantes, particulières au relais, s'appliquent également.

Tableau 3.10B – Fautes particulières au relais

Action	Fautes
Chien d'un des équipiers qui entre en tout temps dans la zone désignée de l'autre équipier	20 fautes
Chien B ou conducteur B qui n'est pas dans la zone désignée quand le chien A commence son parcours	10 fautes
Chien A ou conducteur A qui n'est pas dans la zone désignée quand le chien B quitte sa zone B pour exécuter son parcours	10 fautes

Pour se qualifier, les deux chiens doivent exécuter le temps de manière que le total du temps combiné aux fautes soit **égal ou inférieur** au TPS établi par le juge. L'équipe ayant le moins de fautes accumulées sera déclarée la gagnante. Si deux équipes sont à égalité, l'équipe ayant le temps de parcours le plus rapide sera déclarée la gagnante.

Si un nombre impair de chiens sont inscrits, dans ce cas **seulement**, un chien qui a déjà couru peut courir une deuxième fois pour que le chien sans partenaire puisse courir et obtenir un parcours qualificatif. Le chien qui court une deuxième fois doit exécuter la partie du parcours qu'il n'a pas déjà couru et ce chien n'est pas admissible à se qualifier sur ce deuxième passage.

Un chien doit obtenir quatre parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents pour se mériter le titre de Chien de relais expert du Canada (MTRDC). Les chiens peuvent combiner aux parcours qualificatifs obtenus après le 1^{er} janvier 2010 tous les parcours qualificatifs de relais, peu importe le niveau de performance, obtenus avant le 1^{er} janvier 2010.

CHAPITRE 4 - PROGRAMME POUR JEUNES CONDUCTEURS

4.1 – Philosophie et règlements généraux

Le programme pour jeune conducteur est ouvert à tous les jeunes jusqu'à l'âge de 17 ans inclusivement au 1^{er} janvier de l'année en cours. Le conseil de direction de l'AAC peut, à sa discrétion, changer l'âge plafond dans certains cas individuels.

Les buts du programme sont les suivants :

- a. encourager les jeunes à participer à l'agilité et de faire de ce sport un événement familial amusant;
- b. encourager les jeunes à entraîner leur chien et à participer aux compétitions d'agilité.

Nous encourageons les jeunes conducteurs à progresser d'un niveau de performance à l'autre, niveaux conçus pour démontrer leurs accomplissements avec leurs chiens.

4.2 – Enregistrement

Chaque jeune conducteur doit verser un frais unique afin de recevoir un numéro d'identification de jeune conducteur. Le système est semblable à celui de la carte d'identité de chien. Ce numéro permet d'effectuer le suivi des accomplissements du jeune conducteur. Il faut noter que si le chien participe à des épreuves du programme régulier et du programme pour jeune conducteur de l'AAC, il faut un numéro d'identification de jeune conducteur et une carte d'identité du chien. Le formulaire de demande de numéro d'identification de jeune conducteur et les frais applicables doivent être envoyés au coordinateur responsable de l'approbation des concours.

4.3 – Admissibilité

Le programme pour jeune conducteur est ouvert à tous les jeunes de 17 ans et moins. Les jeunes et leurs chiens peuvent concourir sans égard aux niveaux de performance dans les épreuves d'agilité normales de l'AAC ou de leurs accomplissements dans d'autres organisations. Un jeune conducteur peut conduire un chien différent d'une épreuve à l'autre. Le chien n'a pas à être la propriété du jeune conducteur. Un chien inscrit avec un jeune conducteur ne peut pas courir le même parcours deux fois.

Les obstacles, le temps de parcours et les exigences en matière de pointage de la catégorie Vétéran s'appliquent aux jeunes conducteurs qui choisissent de conduire un chien en vertu des règlements relatifs aux jeunes conducteurs, tel que défini à l'article 4.8. Il n'y aura pas de saut en largeur et le sommet de la palissade sera à 5 pi. Le chien DOIT sauter une hauteur de saut plus bas que sa hauteur de saut en catégorie Régulier et peut sauter une hauteur de saut plus bas que la hauteur à laquelle il normalement inscrit en catégorie Spécial ou Vétéran.

Les jeunes conducteurs peuvent participer et obtenir des parcours qualificatifs (JHQ) dans toutes les épreuves d'agilité, y compris les jeux, et peuvent accumuler des parcours qualificatifs avec des chiens différents en vue d'obtenir des brevets Jeunes conducteurs. Les jeunes conducteurs ne peuvent conduire qu'un chien par épreuve sous leur numéro d'identité de JC pour obtenir un parcours qualificatif (JHQ). Un jeune conducteur peut toutefois conduire plus d'un chien sous le numéro d'identité du chien, comme le peuvent les autres conducteurs, selon les règlements usuels.

Les formulaires d'inscription au concours d'un compétiteur de moins de 18 ans doivent être signés par un parent ou le tuteur légal.

4.4 – Description des épreuves et brevets

La description des épreuves et les niveaux de performance de la catégorie Jeunes conducteurs figurent au chapitre 3. Chaque épreuve est jugée conformément aux règlements particuliers s'appliquant à l'épreuve et au niveau en question, sauf tel que mentionné ci-dessous, à l'article 4.5 Règlements généraux.

Pour encourager la participation des jeunes et leur permettre d'acquérir de l'expérience lorsqu'ils courent avec un chien ayant moins d'expérience, un jeune conducteur n'est pas obligé de passer au niveau suivant lorsqu'il a satisfait aux exigences d'un brevet, mais il n'est permis d'obtenir un brevet particulier qu'une seule fois à chaque niveau de performance.

De plus, un jeune conducteurs peut s'inscrire au programme JC au niveau que lui et ses parents/son tuteur et le propriétaire du chien jugent approprié. Par exemple, si un jeune a obtenu des parcours qualificatifs en conduisant un chien à un niveau de performance supérieur sous les règlements normaux et désire courir à ce niveau sous les règlements pour jeunes conducteurs, il peut le faire. Les brevets et récompenses Jeunes conducteurs seront alors obtenus à partir du niveau auquel le jeune s'inscrit au programme.

Le programme pour Jeunes conducteurs offre trois niveaux de performance : novice, intermédiaire et expert. Les compétences en agilité seront testées à plusieurs niveaux et entraîneront l'obtention de brevets distincts lorsque les exigences minimales de chacun ont été satisfaites, tel que décrit ci-dessous. Il faut noter que ces certificats d'accomplissement sont décernés aux conducteurs et qu'aucun brevet n'est décerné aux chiens.

4.4.1 Brevets de Jeune conducteur novice

Jeune conducteur novice du Canada (SJHC) – Un jeune conducteur doit exécuter trois parcours sans faute (d'obstacle et de temps) sous au moins deux juges différents en agilité standard novice à un ou plusieurs concours homologués par l'AAC et tenus conformément aux présents règlements. Le brevet de Jeune conducteur novice du Canada atteste que le jeune a démontré ses compétences en conduite en réussissant l'exécution d'un parcours répondant aux normes minimales permises en agilité.

Jeune conducteur en jeux novices du Canada (SGJHC) – Un jeune conducteur doit obtenir deux parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents dans chacun des trois jeux au niveau novice (sauteur, enjeu et snooker). Le brevet de Jeune conducteur – jeux novices – du Canada certifie que le jeune a démontré sa polyvalence en réussissant des parcours répondant aux normes minimales permises dans chacun des trois jeux. Pour passer en intermédiaire dans un jeu quelconque, le jeune conducteur doit avoir obtenu deux parcours qualificatifs JC en novice pour le jeu en question sous deux juges différents.

4.4.2 Brevets de Jeune conducteur intermédiaire

Jeune conducteur intermédiaire du Canada (AJHC) - Un jeune conducteur doit exécuter trois parcours sans faute (d'obstacle et de temps) sous au moins deux juges différents en agilité standard intermédiaire à un ou plusieurs concours homologués par l'AAC et tenus conformément aux présents règlements. Le brevet de Jeune conducteur intermédiaire du Canada atteste que le jeune a démontré ses compétences de conduite en agilité en réussissant à satisfaire à des normes plus rigoureuses en agilité.

Jeune conducteur en jeux intermédiaires du Canada (AGJHC) - Un jeune conducteur doit obtenir trois parcours qualificatifs sous au moins deux juges différents dans chacun des trois jeux au niveau intermédiaire (sauteur, enjeu et snooker). Le brevet de Jeune conducteur – jeux intermédiaires – du Canada certifie que le jeune a démontré une polyvalence supérieure, l'accent étant mis sur la conduite, la vitesse et l'uniformité en offrant une performance supérieure aux normes minimales dans chacun des trois jeux. Pour passer en expert dans un jeu quelconque, le jeune conducteur doit avoir obtenu trois parcours qualificatifs JC en intermédiaire pour le jeu en question sous deux juges différents.

4.4.3 Brevets de Jeune conducteur expert

Jeune conducteur expert du Canada (MJHC) - Un jeune conducteur doit réussir trois (3) parcours sans faute sous au moins deux juges différents dans une épreuve d'agilité standard expert à un ou plusieurs concours de l'AAC tenus conformément à ces règlements. Le brevet de Jeune conducteur expert du Canada atteste que le jeune a démontré ses compétences à conduire un chien d'agilité qui mettent l'accent sur le contrôle, la vitesse et la régularité de la performance en satisfaisant à des normes supérieures.

Jeune conducteur en Défi du Canada (CCJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir cinq (5) parcours qualificatifs en Défi de l'AAC sous au moins deux juges différents. Prenez note que seuls les jeunes conducteurs qui sont admissibles à courir des épreuves d'agilité standard expert peuvent s'inscrire au Défi.

Jeune conducteur – enjeu expert – du Canada (MGJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir quatre (4) parcours qualificatifs en enjeu expert sous au moins deux juges différents.

Jeune conducteur – sauteur expert – du Canada (MJJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir quatre (4) parcours qualificatifs en sauteur expert sous au moins deux juges différents.

Jeune conducteur – snooker expert – du Canada (MSJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir quatre (4) parcours qualificatifs en snooker expert sous au moins deux juges différents.

Jeune conducteur en steeplechase du Canada (SCJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir cinq (5) parcours qualificatifs en steeplechase sous au moins deux juges différents.

Jeune conducteur en relais du Canada (TRJHC) - Pour obtenir ce brevet, un jeune conducteur doit réussir quatre (4) parcours qualificatifs en relais sous au moins deux juges différents.

Jeune conducteur Champion du Canada - Ce titre est décerné à un jeune conducteur qui a obtenu les brevets de Jeune conducteur expert du Canada, de Jeune conducteur - enjeu expert du Canada, de Jeune conducteur - sauteur expert du Canada et de Jeune conducteur - snooker expert du Canada.

Les jeunes conducteurs peuvent aussi obtenir des titres d'expertise et de versatilité postérieurs au ATChC, tel qu'expliqué dans l'article 3.1 traitant des autres catégories.

4.5 – Règlements généraux

Les directives suivantes s'appliquent à tous les jeunes conducteurs qui courent dans le cadre du programme pour jeunes conducteurs :

- Le chien DOIT sauter une hauteur de saut plus bas que sa hauteur de saut en Régulier ou, à la discrétion du conducteur/propriétaire, peut sauter une hauteur de saut inférieure à celle à laquelle il concourt présentement en catégorie Spécial ou Vétéran.
- Il n'y aura pas de saut en largeur et le sommet de la palissade sera à 5 pi. Les temps de parcours et les points seront les mêmes que ceux de la catégorie Vétéran pour l'épreuve et le niveau de performance.
- Dans les limites décrites dans la présente, concernant toutes les décisions concernant la hauteur de saut du chien ou la catégorie, la décision du parent/tuteur aura préséance.
- Les formulaires d'inscription aux concours doivent être signés par le parent/tuteur du jeune.
- Le préposé à l'entrée DOIT informer le juge que le chien/conducteur doit être jugé selon les règlements s'appliquant aux JC.

Les jeunes conducteurs exécuteront le même parcours sous le même juge dans chaque épreuve et niveau de performance que les autres compétiteurs.

Les fautes imputées dans les épreuves pour jeunes conducteurs sont les mêmes que celles décrites dans les règlements de l'AAC pour chaque épreuve et niveau de performance à l'exception de ce qui suit :

- Dans l'éventualité où il y a trois tentatives infructueuses pour le même obstacle, le juge demandera au conducteur de passer à l'obstacle suivant. Une pénalité de 20 fautes pour non-exécution sera imputée à tous les niveaux.
- Aux niveaux novice et intermédiaire, toutes les pénalités entraînant l'élimination doivent s'appliquer sauf que des non-exécutions cumulatives n'entraîneront pas l'élimination.
- Aux niveaux novice et intermédiaire, les refus ne seront jamais pénalisés.
- Aux niveaux novice et intermédiaire, le fait de toucher accidentellement le chien ne sera pas pénalisé.
- Aux niveaux novice et intermédiaire, le fait de toucher accidentellement l'équipement ne sera pas pénalisé.
- Au niveau novice, la répétition d'obstacle sera pénalisée comme une erreur de parcours.
- Au niveau novice, 10 fautes seront imputées si le parent/tuteur entre dans l'enceinte ou aide le conducteur de l'extérieur de l'enceinte. Une seule pénalité de 10 fautes peut être imputée par passage.
- Pendant la séquence d'ouverture de l'enjeu et du snooker novice, le passage deviendra EXS si le parent/tuteur aide le conducteur de l'extérieur de l'enceinte.
- Aux niveaux intermédiaire et expert, le fait que le parent/tuteur entre dans l'enceinte ou aide le conducteur de l'extérieur de l'enceinte entraînera l'élimination. En relais, une telle assistance extérieure entraînera l'élimination de l'équipe, même si l'autre conducteur n'est pas un JC.
- En enjeu et en snooker novice et intermédiaire, toucher gentiment le chien n'entraînera pas un passage EXS.
- Dans l'épreuve du Défi, la répétition d'obstacle entraînera l'élimination.

4.6 – Juges

Les épreuves pour jeunes conducteurs seront jugées par le même juge qui est en fonction pour la partie de l'épreuve ne s'adressant pas aux jeunes conducteurs. Le juge peut, à sa discrétion, tenir un briefing distinct pour les jeunes conducteurs.

4.7 – Prix et récompenses

Chaque jeune conducteur qui se qualifie doit recevoir le même ruban (rosette) rouge et blanc pour parcours qualificatif que celui offert dans les autres épreuves du concours. Les épreuves pour jeunes conducteurs doivent être considérées comme étant distinctes des autres épreuves en ce qui concerne le classement. Un club, à sa discrétion, peut présenter à tous les jeunes conducteurs un ruban ou un prix de participation.

4.8 – Résultats du concours

La même procédure de soumission des résultats du concours et des parcours qualificatifs à l'AAC s'applique. Il faut par contre inscrire le numéro d'identification du jeune conducteur plutôt que celui de la carte d'identité du chien. Les niveaux de performance sont les suivants : novice, intermédiaire et expert. Ce formulaire doit être envoyé au coordinateur responsable des résultats des concours avec les autres résultats du concours.

CHAPITRE 5 – NORMES D'EXÉCUTION DES OBSTACLES

5.1 – Généralités

Ce qui suit s'applique à tous les obstacles :

- À moins d'indication contraire dans l'article relatif à chaque obstacle, toutes les pénalités stipulées dans l'article 2.10, Exécution du parcours et fautes - Généralités, sont appliquées.
- L'équipement doit être assujéti en cas de vents forts et pour empêcher qu'il roule ou se torde, par contre, il est **interdit** d'utiliser des piquets pour assujéti les montants des sauts ou **la manche en tissu du tunnel souple**. Au besoin, les montants des sauts peuvent être stabilisés avec des petits sacs de sable ou d'autres poids mous placés de manière à ne pas interférer avec le trajet du chien.
- La hauteur et la largeur des sauts doivent être celles figurant au Tableau C2.8 de l'annexe C.
- La non-exécution d'un obstacle entraîne une pénalité de 20 fautes.
- Un conducteur qui touche un obstacle sera pénalisé de cinq fautes. Un conducteur peut agiter ses mains au-dessus d'un obstacle ou entre les piquets du slalom sans être pénalisé, tant qu'il n'y a pas contact.
- La pénalité pour un conducteur qui touche délibérément son chien va de cinq fautes au minimum à l'expulsion à moins qu'il le fasse pour s'assurer que le chien n'est pas blessé après une chute.
- Un conducteur qui bloque son chien en se plaçant de façon à se retrouver sur son trajet sera pénalisé de cinq fautes s'il **entre en contact** avec son chien.
- Lorsqu'un chien prend un obstacle sans respecter l'ordre du parcours, il doit être pénalisé pour une erreur de parcours.
- Lorsqu'un chien prend un obstacle dans la mauvaise direction, il doit être pénalisé pour une erreur de parcours.
- Une pénalité pour non-exécution sera imputée à un chien qui omet le dernier obstacle et traverse la ligne d'arrivée à moins qu'il revienne pour franchir l'obstacle.
- Une pénalité pour non-exécution ne doit pas être imputée à un chien qui a « exécuté » un obstacle. Voir les définitions dans ce chapitre.
Note: Il revient aux conducteurs de déterminer si un obstacle a été exécuté ou non et d'agir en conséquence.

5.1.1 - Le plan de refus

En matière de refus, le plan de refus des obstacles se définit comme suit :

- Slalom - le premier piquet si le chien n'entre pas correctement (entrée à gauche) et le deuxième piquet lorsque le chien entre correctement (entrée à droite); le chien n'a pas à entrer dans le slalom pour être pénalisé d'un refus.
- Obstacles avec zones de contact - l'endroit où la rampe ascendante touche le sol.
- Tunnels - l'ouverture du tunnel, à l'extrémité où le chien doit y entrer.
- Pneu - la face avant du pneu.
- Table - le bord arrière par rapport au tracé du parcours.
- Saut en longueur - le bord avant de la première planche.
- Tous les sauts - l'avant de la barre et, dans le cas de l'oxer et des barres de Spa, l'avant de la première barre.

5.1.2 - Fautes d'exécution en novice

En plus des fautes énumérées dans l'article 5.1, les fautes suivantes s'appliquent à tous les obstacles dans les épreuves novices, sauf lors d'indication contraire pour les jeux :

- les refus sont pénalisés sauf sur les obstacles à zones de contact, le slalom et la table;
- une seule erreur de parcours sera pénalisée par obstacle (le jugement cesse jusqu'à ce que le chien reprenne le bon parcours, à moins que, de l'avis du juge, le conducteur n'ait pas l'intention de revenir à l'obstacle omis);
- trois obstacles omis ou non exécutés entraînent l'élimination.

5.1.3 - Fautes d'exécution en intermédiaire

En plus des fautes énumérées dans l'article 5.1, les fautes suivantes s'appliquent à tous les obstacles dans les épreuves intermédiaires, sauf lors d'indication contraire pour les jeux :

- tous les refus doivent être pénalisés;
- toutes les erreurs de parcours doivent être pénalisées;
- deux obstacles omis ou non exécutés entraînent l'élimination;
- trois refus entraînent l'élimination.

5.1.4 - Fautes d'exécution en expert

En plus des fautes énumérées dans l'article 5.1, les fautes suivantes s'appliquent à tous les obstacles dans les épreuves experts, sauf lors d'indication contraire pour les jeux :

- tous les refus doivent être pénalisés;
- une erreur de parcours entraîne l'élimination;
- un obstacle omis ou non exécuté entraîne l'élimination (y compris en steeplechase);
- trois refus entraînent l'élimination.

5.2 – Slalom

Le chien doit entrer dans le slalom de droite à gauche, entre le premier et le deuxième piquet, et se faufiler entre tous les piquets, dans l'ordre, dans la direction désignée par le juge.

5.2.1 – Généralités

- Si le chien n'entre pas correctement dans le slalom, le chien doit retourner au début du slalom et entrer correctement. Dans ce cas, une pénalité de cinq fautes s'applique pour un refus en fonction du niveau.
- Aucune faute n'est imputée à un chien qui bouscule les piquets en exécutant le slalom.
- Une erreur de parcours sera imputée à un chien qui exécute le slalom dans le sens inverse de celui indiqué par le tracé du parcours. L'exécution en sens inverse se définit comme un chien passant consécutivement entre trois piquets, soit deux espaces, faisant un S.
- Une pénalité de cinq fautes pour avoir bloqué sera imputée chaque fois que le conducteur pousse le chien dans le slalom ou le bloque délibérément.
- Une pénalité de cinq fautes pour erreur de parcours sera imputée au chien qui traverse le slalom, qui touche aux piquets ou place une partie de son corps entre deux piquets hors de séquence.
- Une pénalité pour non-exécution sera imputée au chien qui n'exécute pas complètement le slalom.
- Le conducteur peut utiliser ses mains entre les piquets pour encourager le chien sans toutefois toucher les piquets ou le chien.

5.2.2 – Exécution du slalom en novice

- Aucune faute n'est imputée pour une entrée incorrecte.
- Le chien doit exécuter le slalom correctement avant de passer à l'obstacle suivant, sinon, il sera pénalisé d'une non-exécution.

5.2.3 – Exécution du slalom en intermédiaire

- Le chien sera pénalisé d'un refus pour chaque mauvaise entrée, sauf qu'une fois qu'il est entré correctement, il ne sera pas pénalisé pour une mauvaise entrée subséquente (refus).
- Le chien doit exécuter le slalom correctement avant de passer à l'obstacle suivant, sinon, il sera pénalisé d'une non-exécution.

5.2.4 – Exécution du slalom en expert

- Le chien sera pénalisé d'un refus pour chaque mauvaise entrée, sauf qu'une fois qu'il est entré correctement, il ne sera pas pénalisé pour une mauvaise entrée subséquente (refus).
- Le chien doit exécuter le slalom correctement avant de passer à l'obstacle suivant, sinon, il sera pénalisé d'une non-exécution.
- Le chien sera pénalisé de cinq fautes chaque fois qu'il omet un piquet ou plus et qu'il doit reprendre le slalom au début ou à un endroit quelconque.
- En **snooker expert**, pendant la séquence d'ouverture, si le chien omet un piquet *après être entré correctement* dans le slalom, on considère que l'obstacle n'a pas été exécuté correctement et aucun point n'est accordé :
 - si le chien est ramené à l'endroit **exact** où il est sorti pour terminer le slalom, aucun point n'est accordé mais le chien peut continuer;
 - si le chien est ramené au début du slalom pour le reprendre de n'importe quelle direction, on considère qu'il a pris deux obstacles au choix de suite et le passage est terminé.

5.3 – Obstacles à zones de contact

Le chien doit monter dans la direction indiquée par le juge et redescendre de l'autre côté, touchant à la zone de contact à la sortie avec au moins une patte ou partie d'une patte.

5.3.1 – Généralités

- Si un obstacle à zones de contact n'a pas été exécuté tel qu'il est défini ci-dessous, le chien doit reprendre l'obstacle ou il sera pénalisé pour non-exécution.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée pour chaque zone de contact manquée.
- Si le chien passe sous la rampe d'un obstacle à zones de contact alors qu'il fait un refus, seul le refus sera pénalisé.
- Si le chien passe sous la rampe d'un obstacle à zones de contact alors qu'il fait un refus à *un tunnel placé sous cet obstacle*, seul le refus sera pénalisé.
- Si le chien met une patte ou plus sur une rampe, sans respecter l'ordre du parcours, il sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Si le chien saute en bas de la rampe **ascendante** après y avoir mis les quatre pattes, il peut reprendre l'obstacle ou passer à l'obstacle suivant. S'il reprend l'obstacle, il recevra cinq fautes pour un refus en intermédiaire et expert uniquement, s'il passe à l'obstacle suivant, la pénalité pour non-exécution sera imputée.

5.3.2 – Palissade

- Le chien doit escalader le panneau ascendant dans la direction indiquée par le juge, passer au-dessus du sommet et redescendre de l'autre côté, touchant à la zone de contact à la sortie avec au moins une patte ou partie d'une patte.
- On considère que la palissade a été exécutée lorsque le chien a les quatre pattes sur le panneau descendant.

5.3.3 – Passerelle

- Le chien doit monter la rampe ascendante dans la direction indiquée par le juge, traverser la planche horizontale et descendre la rampe descendante en touchant la zone de contact à la sortie avec au moins une patte ou partie d'une patte.
- On considère que la passerelle a été exécutée lorsque le chien a les quatre pattes sur la rampe descendante.

5.3.4 – Balançoire

- Le chien doit monter sur la planche dans la direction indiquée par le juge, faire basculer la planche en dépassant le point central et redescendre (voir la définition d'une envolée ci-dessous) en touchant la zone de contact à la sortie avec au moins une patte ou partie d'une patte.
- On considère que la balançoire a été exécutée lorsque le chien a mis une patte ou plus au-delà du milieu de la balançoire, même si elle n'a pas commencé à basculer.

5.3.4.1 – Fautes particulières à la balançoire

- Si, après avoir mis une patte ou plus sur la planche, le chien saute de la balançoire avant le point central, le chien peut reprendre l'obstacle ou passer à un autre obstacle. Si le chien reprend la balançoire, il sera pénalisé d'un refus (en intermédiaire et en expert seulement). S'il passe à un autre obstacle, il sera pénalisé d'une non-exécution.
- Les zones de contact ascendantes de « sécurité » sont seulement jugées lorsque le chien monte sur la balançoire par le côté. Si l'approche est rectiligne (= ou - 30 degrés par rapport à la planche), le juge n'a pas à tenir compte de la zone de contact du point de vue exécution. Lorsque le chien monte sur la balançoire par le côté, il doit toucher à la zone de contact ou il sera pénalisé (5 fautes) pour ne pas l'avoir touchée.
- Si le chien quitte la balançoire après avoir mis une patte ou plus au-delà du point central et que ses quatre pattes sont au sol avant que la planche touche le sol, il sera pénalisé d'une envolée (10 fautes) et on considérera que la balançoire a été exécutée. Le chien ne peut reprendre la balançoire sans être pénalisé pour une répétition d'obstacle. Si le chien fait une envolée et rate la zone de contact, seule l'envolée sera signalée par le juge.
- Le chien ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté la planche avant qu'elle touche le sol à condition que la planche touche le sol avant que les quatre pattes du chien touchent le sol. Si le chien ne quitte pas la balançoire d'une manière contrôlée, le juge peut signaler une faute pour exécution dangereuse.
- Si le chien quitte la balançoire après que la planche ait touché le sol mais sans qu'il touche la zone de contact à la sortie avec une patte ou partie d'une patte, il sera pénalisé de 5 fautes pour ne pas avoir touché la zone.

5.4 – Tunnel rigide

Le chien entre dans le tunnel, dans la direction désignée par le juge, et sort à l'autre extrémité.

Les fautes suivantes s'appliquent :

- Si le chien met une patte ou plus dans le tunnel sans respecter l'ordre du parcours, il sera pénalisé pour une erreur de parcours. Le chien ne sera pas pénalisé s'il met le nez ou la tête au-delà du plan de l'entrée du tunnel à condition qu'aucune patte ne touche le tunnel et que celui-ci ne soit pas déplacé par rapport à sa position initiale.
- Un chien qui saute par-dessus le tunnel sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Si le chien met une patte ou plus dans le tunnel, ou y entre puis en sort à la même extrémité, une pénalité pour un refus sera imputée. Le chien doit reprendre l'obstacle, sinon il sera pénalisé pour une non-exécution.

5.5 – Tunnel souple

Prenez note que depuis le 1^{er} septembre 2016, l'utilisation du tunnel est suspendue aux concours de l'AAC.

Le chien doit entrer dans la partie rigide et se frayer un chemin dans la manche en tissu du tunnel souple et sortir.

Les fautes suivantes s'appliquent :

- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un conducteur qui marche sur n'importe quelle partie de la manche du tunnel.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui marche sur la manche en tissu du tunnel d'une manière qui n'est pas normalement requise par le tracé du parcours. Si le chien marche sur la manche tandis qu'il fait un refus au tunnel souple, seul le refus sera signalé. Il ne s'agit pas d'une erreur de parcours.
- Le chien ne sera pas pénalisé s'il met le nez ou la tête au-delà du plan de l'entrée du tunnel souple à condition qu'aucune patte ne touche le tunnel et que l'entrée ne soit pas déplacée par rapport à sa position initiale.
- Si le chien met une patte ou plus dans l'entrée du tunnel souple sans respecter l'ordre du parcours, il sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Un chien qui saute par-dessus la partie rigide du tunnel souple sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Si le chien met une patte ou plus dans l'entrée du tunnel souple, ou y entre puis en sort, il doit reprendre l'obstacle, sinon il sera pénalisé pour une non-exécution.

5.6 – Pneu

Le chien doit sauter à travers l'ouverture du pneu dans la direction désignée par le juge.

Les fautes suivantes s'appliquent :

- Un chien qui saute entre le cadre et le pneu ou qui passe sous le pneu sera pénalisé d'un refus. Il doit reprendre l'obstacle, sinon il recevra la pénalité pour un obstacle non exécuté.
- Un chien qui passe entre les montants du cadre et qui, avec la tête, frappe et sépare un pneu frangible ou auto-régénérateur sans faire l'effort de sauter sera pénalisé d'une non-exécution à moins de reprendre le pneu, auquel cas il sera pénalisé d'un refus seulement.
- Un chien qui saute le pneu dans la mauvaise direction sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Un chien qui passe sous le pneu dans la mauvaise direction sans respecter l'ordre du parcours sera pénalisé de cinq fautes (chiens passant sous ou au-dessus d'un obstacle, voir l'article 2.10) et non pas pour une erreur de parcours.

5.6.2 – Directives pour pneu frangible ou auto-régénérateur

Un pneu frangible ou à rupture est un pneu doté d'une section qui se détache et il ne peut reprendre sa forme sans l'intervention d'un préposé. Un pneu auto-régénérateur est un pneu qui se sépare et qui reprend sa forme automatiquement, sans intervention d'un préposé.

- Un pneu frangible ne peut être franchi qu'une fois sur un parcours numéroté.
- En enjeu et en snooker, le pneu frangible ne sera jamais remis en place par un préposé. Si le chien fait en sorte de déplacer le pneu, il recevra les points pour sa première exécution mais pas pour les suivantes (y compris l'enjeu final, le cas échéant).

5.7 – Table

Le chien doit sauter sur la table en y mettant les quatre pattes et rester sur la table pendant un décompte de cinq secondes consécutives. La position du chien sur la table est au choix tant que le chien reste sur la table (assis, couché, debout, en mouvement ou toute combinaison). Le juge commencera le décompte dès que les quatre pattes sont sur la table. Le juge comptera les secondes et donnera l'ordre de départ (Go).

Les fautes suivantes s'appliquent :

- Une pénalité allant de cinq fautes à l'expulsion sera imputée au conducteur qui met physiquement le chien sur la table ou l'aide physiquement à rester sur la table.
- Un chien qui saute sur son conducteur pendant le décompte sur la table sera pénalisé de cinq fautes pour blocage.
- Si le chien met une patte ou partie d'une patte sur le dessus de la table sans respecter l'ordre du parcours, il sera pénalisé pour une erreur de parcours.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui passe sous la table sans respecter l'ordre du parcours.
- Un chien qui passe sous la table en faisant un refus à cet obstacle ne sera pénalisé que d'un refus.
- Si une partie du chien (sauf la queue) touche le sol avant que le juge dise « GO » et que le chien revient pour compléter le décompte de cinq secondes consécutives, il recevra une pénalité de cinq fautes par occurrence. Si le chien ne revient pas pour compléter le décompte de cinq secondes consécutives, il sera pénalisé pour une non-exécution.
- En intermédiaire et en expert, un chien qui passe sous la table ou saute au-dessus de la table ou monte sur la table par le plan arrière (par rapport au tracé du parcours) ou qui satisfait d'une manière quelconque aux critères d'un refus sera pénalisé d'un refus.

5.8 - Sauts

Pour les sauts droits, l'oxer et les barres de Spa, le chien doit franchir les barres, entre les ailes ou montants, dans la direction désignée par le juge.

Les fautes suivantes s'appliquent :

- Si le chien passe sous les barres, franchit l'obstacle à un angle tel qu'il n'en couvre pas toute la largeur dans le cas des barres de Spa, du saut en longueur et de l'oxer, le chien doit reprendre l'obstacle, sinon il sera pénalisé pour une non-exécution.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui saute une aile. Le chien doit reprendre l'obstacle, sinon il sera pénalisé pour une non-exécution.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui fait tomber une barre quelconque d'un saut.
- Si un chien fait tomber une barre lors d'une erreur de parcours et que cette barre n'a pas été replacée, aucune faute ne sera imputée si le chien passe entre les ailes/montants dans la bonne direction sans faire tomber une autre barre lorsque cet obstacle est le suivant selon le tracé normal du parcours.
- Dans le cas du mur, un chien qui saute sur le mur ou qui y prend appui sera pénalisé de cinq fautes.

5.8.1 - Mur

Le chien doit franchir le mur, entre les piliers, dans la direction désignée par le juge.

5.8.1.1 – Fautes particulières au mur

- Si le chien fait tomber une ou plusieurs tuiles, il sera pénalisé de cinq fautes. La même pénalité s'applique si le chien fait tomber un pilier.
- Si le chien passé par un trou du viaduc, il sera pénalisé de cinq fautes si le mur est l'obstacle suivant du parcours. Le chien doit revenir pour franchir l'obstacle correctement, sinon, sera pénalisé d'une non-exécution.
- Aucune pénalité ne sera imposée si le chien touche le dessus du mur sans faire tomber de tuiles.

5.8.2 – Saut en longueur

Le chien doit sauter au-dessus des planches, entre les piquets, dans la direction désignée par le juge.

5.8.2.1 – Fautes particulières au saut en longueur

- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui touche une planche ou un piquet et le déplace lorsqu'il saute.

- Si le chien marche sur les planches, franchit l'obstacle à un angle tel qu'il l'approche par le côté ou sort sur le côté, il sera pénalisé de cinq fautes pour un refus. Le chien doit reprendre l'obstacle sinon il sera pénalisé pour une non-exécution.
- Aucune pénalité ne sera imposée si le chien touche ou déplace un piquet de coin en sautant le saut en longueur.

ANNEXE A - SOMMAIRE DES FAUTES

CE SOMMAIRE EST FOURNI POUR VOTRE COMMODITÉ SEULEMENT. En cas de contestation ou pour obtenir des explications détaillées, voir l'article 2.10 intitulé Exécution du parcours et fautes - Généralités, au chapitre 2 et le chapitre 5, Normes d'exécution des obstacles.

Les exceptions concernant les jeux figurent dans le tableau A6 et dans le chapitre 3, et, pour les jeunes conducteurs, dans le chapitre 4.

Lorsqu'une plage de pénalités est indiquée, la pénalité est à la discrétion du juge.

À moins d'indication contraire, le sommaire des fautes s'applique à tous les obstacles.

À moins d'indication contraire, les fautes énumérées doivent s'appliquer à chaque occurrence de la faute en question.

Tableau A1 – Fautes générales

Action	Fautes
Conducteur bloquant le chien (avec contact avec le chien)	5
Conducteur touchant délibérément un obstacle	5
Conducteur touchant délibérément le chien	5 fautes → expulsion
Conducteur enjambant ou passant sur ou sous un obstacle	5
Quitter la boîte d'échange trop tôt (relais) - chien ou conducteur	10
Entrer dans la mauvaise boîte d'échange (relais) - chien ou conducteur	20
Exécution dangereuse	5 fautes → expulsion
Chien hors de contrôle sur le parcours	Expulsion
Chien qui se soulage dans l'enceinte	Expulsion
Dépasser le temps de parcours maximum	Expulsion
Nourriture, jouet ou accessoire d'entraînement (y compris chrono) sur le parcours, sauf si passage EXS avec jouet	Expulsion ou EXS
Chien qui quitte l'enceinte	Expulsion
Répétition d'obstacle (agilité standard, sauteur, steeplechase, relais)	Él, puis Ex au TPS Ouv. Rég.
Répétition d'obstacle (Défi) <i>jusqu'au 1^{er} juillet 2017</i>	Expulsion immédiate
Comportement antisportif	5 fautes → expulsion
Chien portant un collier dans l'enceinte	Élimination
Aide extérieure	Élimination
Retarder le départ (après 1 ^{er} jan. 2015)	Déclenchement du chrono

Tableau A2 – Faute d'exécution d'un obstacle

Action	Fautes
Faire tomber une barre ou un tuile du mur	5
Zone de contact descendante ratée (tous les obstacles à zones)	5
Zone de contact ascendante de balançoire ratée – entrée de côté	5
Zone de contact ascendante de balançoire ratée – entrée en ligne droite	Aucune faute
Envolée (balançoire)	10
Quitter la table avant la fin du décompte de 5 secondes, le chien revient terminer	5
Chien qui sort du slalom – en expert seulement	5
Chien qui saute SUR le mur	5
Chien qui passe sous obst. à zones/table/pneu/ marche sur la manche du tunnel souple, <i>sans suivre le tracé du parcours</i>	5

Tableau A3 - Refus

Action	Fautes
Refus–en novice (PAS signalé sur tous les obstacles à zones, la table et le slalom)	5
Refus - en intermédiaire (signalé sur tous les obstacles)	5
Refus - en expert (signalé sur tous les obstacles)	5
Trois refus en intermédiaire et expert	Élimination
Note 1: Pour être pénalisé d'un refus, le chien doit être ramené pour franchir l'obstacle, sinon, on considère qu'il y a non-exécution plutôt qu'un refus.	
Note 2: Un chien qui passe sous obstacle à zones/table/pneu/ marche sur la manche du tunnel souple <i>lorsqu'il fait un refus à cet obstacle</i> sera seulement pénalisé d'un refus. Si le chien passe sous un obstacle à zone tandis qu'il fait un refus à un tunnel placé sous cet obstacle, seul le refus sera signalé.	

Tableau A4 - Non-exécution

Action	Fautes
--------	--------

Non-exécution – en novice	20
Trois non-exécutions en novice	Élimination
Non-exécution – en intermédiaire	20
Deux non-exécutions en intermédiaire	Élimination
Non-exécution – en expert et en steeplechase	Élimination

Tableau A5 – Erreur de parcours

Action	Fautes
Erreur de parcours – en novice (une seule par obstacle)	5
Erreur de parcours – en intermédiaire	5
Erreur de parcours – en expert	Élimination

Tableau A6 - Fautes par épreuve

Action	Épreuve					
	Agilité standard, Sauter, relais	Steeplechase	Défi	Snooker (séquence d'ouverture)	Enjeu (séquence d'ouverture)	Snooker (séquence de fermeture) Enjeu (enjeu final)
Refus	N – pas pénalisé ¹	Pas pénalisé	5 fautes	Pas pénalisé	Pas pénalisé, sauf mini enjeu I/E ²	N- pas pénalisé
	I- 5 fautes					A- Coup de sifflet ³
	E-5 fautes					M- Coup de sifflet ³
Faire tomber une barre	5 fautes	5 fautes	5 fautes	Aucun point	Aucun point	Coup de sifflet
Zone de contact ratée	5 fautes	5 fautes	5 fautes	Aucun point	Aucun point	Coup de sifflet
Envolée (balançoire)	10 fautes	n/a	10 fautes	Aucun point	Aucun point	Coup de sifflet
Erreur de parcours	N/I- 5 fautes ⁴ E-Élimination	20 fautes	Élimination	Coup de sifflet	n/a	Coup de sifflet
Non-exécution	N/I- 20 fautes E-Élimination	Élimination	Élimination	Aucun point	Aucun point	Coup de sifflet
Répétition d'obstacle	TPS ouvert + Élimination	TPS ouvert + Élimination	Expulsion immédiate	Coup de sifflet	n/a	Coup de sifflet
Conducteur enjambant ou passant sur, sous ou à travers un obstacle	5 fautes	5 fautes	5 fautes	Coup de sifflet	Coup de sifflet	Coup de sifflet
Chien qui passe sous obst. à zones/table/pneu/saut (<i>sans suivre le tracé du parcours</i>)	5 fautes	5 fautes	5 fautes	Pas pénalisé (obstacle sélectionné)	Pas pénalisé	Coup de sifflet
Conducteur qui touche le chien/l'équipement	5 fautes à expulsion	Avertissement à 5 fautes à expulsion	5 fautes à expulsion	Passage EXS	Passage EXS	Coup de sifflet
Comportement antisportif	5 fautes à expulsion	5 fautes à expulsion	5 fautes à expulsion	Coup de sifflet	Coup de sifflet	Coup de sifflet

1. En novice, les refus ne sont pas signalés sur les obstacles à zones de contact, le slalom et la table.

2. Les refus ne sont pas signalés sur le premier obstacle d'un mini enjeu en intermédiaire et expert mais le sont pour les obstacles suivants du mini enjeu.

3. Les refus ne sont pas signalés sur le premier obstacle de l'enjeu principal et ce, à tous les niveaux.

4. En novice, une seule erreur de parcours par obstacle.

5. Après le 1^{er} juillet 2017, la répétition d'obstacle en Défi signifie élimination et le chien doit quitter l'enceinte au TPS de la division Ouverte.

ANNEXE B - DÉFINITIONS

CES DÉFINITIONS SONT FOURNIES POUR VOTRE COMMODITÉ SEULEMENT. En cas de contestation ou pour obtenir des explications détaillées, consulter le texte approprié.

Abus : Tout acte délibéré de la part du conducteur pouvant blesser le chien (exemple : battre, fouetter, projeter le chien, lui donner des coups de pieds, le suspendre, etc.), y compris tout abus verbal ou geste menaçant.

Un langage ou un comportement grossier ou agressif envers un juge, les hôtes du concours, les préposés, les autres conducteurs/compétiteurs sont aussi considérés comme un abus.

Barre tombée : Toute interaction du conducteur ou du chien avec un saut (barre ou montant) faisant en sorte qu'une barre quelconque soit déplacée hors de ses taquets et doivent être replacée avant que le chien suivant puisse courir. Toucher/déplacer une planche du saut en longueur ou faire tomber une tuile du mur est pénalisé comme une barre tombée.

Catégorie : Le programme que le conducteur choisit pour le chien, c.-à-d. Régulier, Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs.

Catégorie Jeunes conducteurs (JC) : La catégorie à laquelle un jeune conducteur s'inscrit s'il doit être jugé selon les règlements applicables aux jeunes conducteurs. Cette catégorie à les mêmes critères relatifs aux obstacles, au nombre de points et au temps que la catégorie Vétéran.

Catégorie Régulier : La catégorie à laquelle un chien est inscrit en fonction de sa taille mesurée au garrot, soit la *hauteur de saut régulière*. Voir le tableau 2.7.2.

Catégorie Spécial – Une catégorie qui bénéficie aux chiens en exécutant un parcours comportant des sauts plus bas et une palissade plus basse. Les chiens en Spécial doivent sauter une hauteur de saut plus bas que la hauteur la plus basse qu'ils sauteraient en catégorie Régulier (voir le tableau 2.7.2). Cette catégorie est destinée à tous les chiens, quel que soit leur âge, à la discrétion du conducteur.

Catégorie Vétéran : Elle est destinée aux chiens de sept (7) ans et plus. Elle s'adresse également aux chiens de cinq (5) ans et plus qui ont été inscrits depuis douze (12) mois au minimum aux épreuves en catégorie Spécial. Les chiens en Vétéran sauteront une ou deux hauteurs de saut plus bas que celle qu'ils sauteraient en catégorie Régulier. Ils auront 20 % plus de temps pour exécuter le parcours et auront moins de points à accumuler en snooker et en enjeu.

Combinaison - Une combinaison regroupe deux à trois obstacles qui doivent être franchis dans la direction indiquée par le juge pour obtenir des points. Les combinaisons peuvent être unidirectionnelles, bidirectionnelles ou multidirectionnelles. Elles se retrouvent seulement en snooker et en enjeu.

Comportement antisportif : Infraction aux règles et normes de conduite qu'un compétiteur doit normalement respecter. Cela comprend, sans s'y limiter, un abus verbal ou physique d'une autre personne ou d'un chien, tenter de prendre avantage sur les autres compétiteurs en agissant de manière inappropriée dans l'enceinte ou à l'extérieur de celle-ci. La pénalité pour un comportement antisportif peut aller d'un avertissement à des fautes lors du passage et jusqu'à l'expulsion du concours.

Division – Un groupe de hauteurs de saut, à savoir mini et ouverte.

Division mini : Fait référence aux chiens qui sautent 10 et 16 po dans la catégorie Régulier ou 6 et 10 po dans les catégories Vétéran, Spécial et Jeunes conducteurs.

Division ouverte : Fait référence aux chiens qui sautent 22 et 26 po dans la catégorie Régulier ou 16 et 22 po dans les catégories Vétéran, Spécial et Jeunes conducteurs.

Élimination : Le mot élimination signifie qu'aucun pointage et aucun classement n'est accordé au chien dans l'épreuve. Il ne signifie pas nécessairement que le chien et son conducteur doivent quitter l'enceinte et ne pas terminer le parcours. Le temps d'un chien éliminé doit être consigné.

Envolée : Action d'un chien qui quitte la balançoire après avoir passé le point central et a posé les quatre pattes au sol avant que la planche touche le sol.

Épreuve : À un concours : agilité standard, enjeu, snooker, sauteur, relais, Défi et steeplechase.

Erreur de parcours : Le chien prend un obstacle dans le mauvais ordre ou dans la mauvaise direction.

Exécuté : Fait référence au point auquel on considère qu'un obstacle a été exécuté complètement, avec succès ou non, tel que décrit au chapitre 5.

Exécution dangereuse (Voir « Chien hors de contrôle » 2.10.1) : À la discrétion du juge, des fautes pour exécution dangereuse peuvent être imputées à un chien qui frappe répétitivement les montants/ailes des sauts d'une manière jugée non accidentelle, qui saute en bas d'un obstacle à zones de contact sur le côté, d'au-dessus de la zone, ou qui exécute le parcours d'une manière jugée dangereuse.

Expulsion : Le chien et son conducteur doivent quitter l'enceinte immédiatement au coup de sifflet et n'ont pas le droit de continuer le parcours.

Aucun pointage et aucun classement ne sont accordés, sauf en snooker et en enjeu où un chien expulsé peut se classer et même se qualifier.

Interférence extérieure : Tout geste ou parole ou mouvement par un compétiteur, un spectateur ou un officiel qui a une incidence sur la performance du chien dans l'enceinte.

Jugement : Le processus consistant, pour un juge, à observer le conducteur et le chien sur le parcours, en comparant leur performance aux normes établies par l'AAC, et à signaler les erreurs d'exécution des obstacles, tel qu'approprié selon le niveau et l'épreuve.

Niveau : Fait référence au niveau de performance atteint par le chien pendant sa carrière d'agilité. Dans l'AAC, les niveaux sont, en ordre de difficulté : novice, intermédiaire et expert.

Obstacles à zones de contact : Les obstacles à zones de contact sont : la palissade, la passerelle et la balançoire.

Parcours sans faute - Zéro (0) fautes.

Parcours qualificatif : Fait référence au résultat d'un chien qui a satisfait à tous les critères de performance pour une épreuve particulière. Voir les critères de performance particuliers à chaque épreuve.

Piquet de slalom omis : Cette faute est particulière au slalom. Un chien qui, après être entré correctement dans le slalom, omet un ou plusieurs piquets ou sort du slalom et doit être ramené ou s'arrête et recule en étant dans le slalom sera pénalisé de 5 fautes à chaque fois. Cette faute s'applique uniquement au niveau expert.

Pointage : Le processus consistant à accorder des points ou imputer des fautes à la performance du chien, tel que signalé par le juge, ainsi que le temps de parcours du chien (tel que déterminé par le chronomètre). Ceux-ci sont combinés, conformément aux règlements applicables à l'épreuve et au niveau, pour obtenir un pointage numérique et un classement.

Pour exhibition seulement (EXS) : Un chien inscrit EXS ne peut se classer ni se qualifier. Une inscription EXS doit satisfaire à tous les critères généraux d'admissibilité.

Refus : Lorsqu'un chien arrête son mouvement vers l'avant devant un obstacle, passe sous une barre, sous la table, sous le pneu, entre le pneu et son cadre ou dépasse le plan d'un obstacle et **doit décrire un cercle et/ou être ramené par son conducteur** pour tenter de nouveau de franchir l'obstacle. Voir l'article 2.10 pour de plus amples explications.

Répétition d'obstacle (RO) : Lorsqu'un conducteur demande au chien de répéter un obstacle ou une partie d'obstacle déjà exécuté, sans respecter le tracé du parcours, le juge signalera une répétition d'obstacle. Le chien est éliminé et n'obtiendra pas de pointage et, s'il est encore sur le parcours, il sera expulsé lorsque le TPS en Régulier, division ouverte, est atteint.

SCÉ - Système de chronométrage électronique

Slalom exécuté à l'envers : Se définit comme un chien qui se faufile entre trois (3) piquets de slalom consécutifs ou plus dans le sens contraire du tracé du parcours.

Temps de parcours maximal (TPM) : Le temps maximum accordé au compétiteur pour exécuter le parcours. Un compétiteur qui dépasse le temps de parcours maximal doit quitter l'enceinte et ne peut se classer. Le TPM doit être au moins 1,5 fois le TPS le plus long de l'épreuve ou 90 secondes en Défi. L'imposition d'un TPM est facultative dans toutes les épreuves, sauf le Défi.

Temps de parcours standard (TPS) : Le temps accordé au compétiteur pour exécuter le parcours sans encourir de fautes de temps.

Toucher : En rapport avec les obstacles à zones de contact, cela signifie qu'au moins une patte ou une partie d'une patte du chien doit entrer en contact avec la zone peinte en jaune. En rapport avec un conducteur, il s'agit d'un contact physique délibéré entre le conducteur et le chien sur le parcours.

Tracé du parcours : La direction que le chien doit suivre en respectant l'ordre imposé sur un parcours numéroté.

Saut en largeur : Terme général utilisé pour faire référence à l'oxer, aux barres de Spa et au saut en longueur.

Sortir de l'enceinte : Un chien qui sort physiquement de l'enceinte du parcours, ne portant plus aucune attention à son conducteur. On ne considère pas qu'un chien qui quitte l'enceinte tout en continuant de travailler et de porter attention à son conducteur soit sorti de l'enceinte.

Vétéran sautant deux fois plus bas (DDV) : désigne les chiens en Vétéran qui sautent DEUX hauteurs de saut plus bas qu'ils le feraient en Régulier. Les chiens en VDD sautant 22 po et 16 po ont le temps de la division ouverte tandis que ceux sautant 10 po et 6 po ont le temps de la division mini.

Vétéran sautant une fois plus bas (SDV) : désigne les chiens en Vétéran qui sautent UNE hauteur de saut plus bas qu'ils le feraient en Régulier. Les chiens en SDV sautant 16 po et 10 po ont le temps de la division ouverte tandis que ceux sautant 6 po ont le temps de la division mini.

Zone de contact : La zone de contact est la partie peinte en jaune d'un obstacle à zones à laquelle le chien doit toucher.

Zone de contact ratée : Lorsque le chien ne touche pas la zone de contact avec une partie ou partie de patte, tel qu'exigé.

ANNEXE C – NORMES DE CONSTRUCTION DES OBSTACLES

C 1- Généralités

Les clubs qui présentent une demande pour tenir un concours homologué par l'AAC doivent s'assurer que tout leur équipement, de même que le terrain du concours, aient été inspectés et approuvés au cours des cinq années précédant la date du concours. Vous trouverez les listes de contrôle de l'équipement et du terrain sur le site Web de l'AAC, www.aac.ca, sous l'onglet Formulaire.

Tous les obstacles doivent être construits afin d'être robustes et solides et doivent satisfaire aux normes suivantes afin que leur utilisation soit approuvée pour les concours homologués par l'AAC. De plus, tous les obstacles doivent être conçus en tenant compte tout d'abord de la sécurité des chiens. Toutes les surfaces doivent être exemptes de bords tranchants ou pointus et toutes les surfaces avec lesquelles les coussinets plantaires des chiens entrent en contact doivent être construites, peintes, etc. de façon à ne pas endommager les coussinets plantaires.

Les obstacles peuvent être de n'importe quelle couleur, sauf les obstacles à zones de contact et la table. Les zones de contact doivent être peintes en jaune, le reste de l'obstacle étant peint d'une couleur contrastante. Le dessus de la table doit être d'une couleur pâle et réfléchissante afin que sa surface ne devienne pas excessivement chaude. Ces obstacles doivent être peints avec une peinture d'extérieur et traités avec un antidérapant ou leur surface recouverte d'une pellicule caoutchoutée.

Prière de prendre note : Une tolérance de $\pm 5\%$ est acceptable en ce qui touche les dimensions spécifiées.

C 2 – Caractéristiques techniques des obstacles

C 2.1- Slalom

Le slalom se compose de piquets circulaires en matière plastique de 3/4 po à 1 ¼ po de diamètre extérieur et de 3 à 4 pi de haut. Ils sont disposés en ligne droite et espacés de 24 pouces de centre à centre (aucune tolérance). Tous les piquets doivent avoir un capuchon pour des raisons de sécurité. Les seules configurations acceptables sont 6 ou 12 piquets de slalom.

La couleur des piquets doit faire contraste avec le sol de façon que approximativement 50% du piquet soit de couleur contrastante, par bandes. La couleur contrastée doit être peinte pour réduire les risques de blessure lorsque le chien se faufile entre les piquets.

Les piquets sont tenus à la verticale par des coupes/supports rigides ou semi-rigides qui maintiennent les piquets à la verticale si le chien les touche. Les piquets doivent reposer sur une base continue, s'étendant sur la longueur du slalom lorsque fixée. La base peut être en sections. La base ne doit pas avoir plus de ½ po de haut et plus de 3 po de large. Les bases doivent toujours être construites de façon à ne pas interférer avec le chien et doivent avoir une surface antidérapante lorsque possible.

Les bases de slalom doivent être immobilisées de manière à ne pas se déplacer. Elles peuvent être immobilisées avec des piquets, du ruban adhésif (surface synthétique à l'intérieur) ou faite d'un métal lourd. Les piquets enfoncés dans le sol sont **interdits**.

Prenez note qu'après le 1^{er} janvier 2020, les bases de slalom devront avoir des étais placés de manière à ne pas être sur le trajet du chien. Les bases présentement approuvées peuvent être utilisées jusqu'à la prochaine inspection de l'équipement.

C 2.2 –Obstacles à zones de contact - Généralités

Il ne doit y avoir aucune surface en relief sur ces obstacles, sauf tel qu'il est décrit ci-dessous pour les lattes. La surface des panneaux et des rampes doit être antidérapante; elle est peinte avec une peinture d'extérieur et traitée avec un antidérapant ou recouverte de granules en caoutchouc ou d'une pellicule caoutchoutée. Les tapis de caoutchouc ou autres sont interdits.

Prenez note qu'après le 1^{er} janvier 2020, la surface de TOUS les obstacles à zones de contact devra être caoutchoutée.

Si la palissade et la passerelle sont dotées de roulettes permanentes pour en faciliter le déplacement, ces roulettes **ne doivent pas** être en saillie au-dessus et au-delà de la surface du panneau lorsque les chiens exécutent le parcours. De plus, ces roulettes ne doivent pas constituer un danger pour les conducteurs qui choisissent de courir près de l'obstacle. Dans le cas de la palissade, les roulettes doivent être principalement ou complètement sous le panneau. Dans le cas de la passerelle, les roulettes des tréteaux ne doivent pas être plus larges que les pieds du tréteau. Si les roulettes sont telles que l'obstacle repose sur celles-ci lorsque les chiens exécutent le parcours, il doit être possible de bloquer les roulettes pour assurer la stabilité de l'obstacle. Les roulettes ne doivent jamais être tellement grosses qu'elles empêchent de placer un tunnel sous les obstacles à zones de contact.

Prière de prendre note: Les palissades et les passerelles qui ont déjà été approuvées pour être utilisées à des concours de l'AAC et dont la configuration des roulettes ne répond pas aux critères ci-dessus mais sont autrement conformes aux caractéristiques techniques publiées peuvent continuer d'être utilisées aux concours homologués jusqu'au 1^{er} janvier 2018 au plus tard.

C 2.2.1 Palissade

La palissade doit être robuste. Elle se compose de deux panneaux de neuf pieds de long sur trois à quatre pieds de large. Les deux panneaux sont retenus par des charnières à la partie supérieure et il ne doit pas y avoir d'espace supérieur à ¼ po entre les panneaux au sommet. Lorsqu'elle est redressée, le sommet de la palissade doit être facilement réglable pour que son sommet soit à cinq pieds et à cinq pieds six pouces du sol.

Des chaînes ou des étais doivent être solidement fixées de chaque côté à deux ou trois pieds du sol, pour éviter que les panneaux s'écartent. Par

mesure de sécurité, on recommande d'utiliser deux chaînes indépendantes d'une robustesse adéquate (minimum de 0,188 po de calibre 5).

Autrement, une chaîne ou un étais central peut être utilisé pour relier les panneaux et permettre d'ajuster le sommet de la palissade, mais il doit y avoir une deuxième chaîne connectée indépendamment de la première. Cette deuxième chaîne est une mesure de sécurité au cas où l'autre se briserait. Les deux chaînes doivent être solidement fixées à deux ou trois pieds du sol.

Des lattes antidérapantes, espacées de 12 à 15 pouces, doivent être fixées à l'horizontale sur les deux panneaux. La dimension maximale des lattes est de ¼ po d'épais (3/8 po lorsque la surface est caoutchoutée) et de 1 ½ po de large, les bords étant arrondis. Aucune latte ne doit être posée à moins de 4 po de la zone de contact. Les lattes sont facultatives pour les palissades dont la surface est caoutchoutée.

Les 42 pouces de la partie inférieure des deux panneaux doivent être peints en jaune et constituent la zone de contact. Le reste des panneaux peut être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs à condition de présenter un contraste évident par rapport aux zones de contact.

C 2.2.2 Passerelle

La passerelle doit être construite de façon suffisamment solide et robuste pour supporter sans risque les chiens lourds et de grandes tailles et avoir une flexibilité minimale. Elle se compose de deux rampes et d'une planche horizontale, chacune ayant 12 pi de long et de 12 po de large. La planche horizontale repose à quatre pieds du sol sur des tréteaux rigides placés à chaque extrémité. Les rampes doivent être solidement fixées à la planche horizontale ou aux tréteaux afin d'éviter tout mouvement ou déplacement.

Aucune latte n'est permise sur la passerelle.

Les 36 pouces de la partie inférieure des rampes ascendante et descendante doivent être peints en jaune et constituent la zone de contact. Le reste des rampes peut être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs à condition de présenter un contraste évident par rapport aux zones de contact. Pour qu'il soit possible d'utiliser les obstacles à zones de contact pour différentes organisations, il est permis de peindre ou d'insérer une bande de couleur contrastante juste au-dessus de la zone de contact, tant que les derniers 36 po sont clairement jaunes.

C 2.2.3 Balançoire

La balançoire se compose d'une planche dont le centre repose sur un support robuste servant de pivot. Le support doit pouvoir être immobilisé avec des poids ou des piquets pour empêcher l'obstacle de se déplacer lorsqu'il est utilisé.

La planche de la balançoire mesure 12 pi de long et 12 po de large. La balançoire doit être construite de manière que la planche touche le sol en moins de trois secondes lorsqu'on dépose un poids de 3 lb à 24 po de l'extrémité relevée de la planche. À sa partie centrale (pivot), la surface de la planche doit être à 24 po du sol.

Aucune latte n'est permise sur la balançoire. Les 36 pouces de chaque extrémité de la planche doivent être peints en jaune et constituent la zone de contact. Le reste de la planche peut être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs à condition de présenter un contraste évident par rapport aux zones de contact. Pour qu'il soit possible d'utiliser les obstacles à zones de contact pour différentes organisations, il est permis de peindre ou d'insérer une bande de couleur contrastante juste au-dessus de la zone de contact, tant que les derniers 36 po sont clairement jaunes.

C 2.3 – Tunnel rigide

Le tunnel rigide est complètement fermé à l'exception d'une ouverture à chaque extrémité et suffisamment souple pour être incurvé pour qu'il ne soit pas possible de voir la sortie à partir de l'entrée. Le tunnel rigide doit avoir un diamètre de 24 po et une longueur de 15 à 20 pi. Les tunnels à pas de 4 po et de 6 po sont acceptables. Ils doivent être faits d'un matériau opaque; les tunnels transparents sont interdits. Les tunnels noirs ou très sombres ne sont pas recommandés. Les conduits d'aération utilisés dans les mines font d'excellents tunnels rigides.

Les tunnels doivent être déployés au maximum et doivent être adéquatement immobilisés contre les déplacements lorsque les chiens courent dans le tunnel. Les clubs doivent fournir au moins quatre paires de sacs à tunnel (ou autre moyen d'immobiliser le tunnel) pour chaque tunnel de 15 à 20 pi de long. La courroie reliant les sacs ne doit pas être élastique. Les supports à tunnel ne doivent pas être en saillie du tunnel ni dépasser de l'ouverture du tunnel. Ils ne doivent pas non plus réduire le diamètre du tunnel en l'écrasant car cela constitue un danger. Les sacs à tunnel ou autres supports doivent être espacés également le long du tunnel.

Le tunnel rigide de 10 pi de long est un obstacle facultatif. Les clubs doivent fournir au moins trois paires de sacs à tunnel (ou autre moyen d'immobiliser le tunnel) pour chaque tunnel de 10 pi de long et ils doivent être espacés également.

C 2.4 – Tunnel souple

Prenez note que l'utilisation du tunnel souple est suspendue, pour tous les concours de l'AAC, depuis le 1^{er} septembre 2016.

Le tunnel souple se compose d'une entrée rigide et d'une manche de tissu.

La partie rigide ou baril doit avoir approximativement 30 po de long et un diamètre de 20 à 24 po. Un baril industriel en plastique dont les deux extrémités ont été enlevées convient bien mais d'autres modèles (p. ex. au fond plat et à la partie supérieure incurvée) sont aussi acceptables. Le rebord de l'entrée de la partie rigide doit être lisse et bien rembourrée pour protéger le chien et il faut s'assurer que rien de dangereux n'est en saillie sur le trajet du chien. Le fond de la partie rigide doit être recouvert d'un matériau antidérapant qui n'est pas abrasif. Pour les entrées en forme de baril (rondes), la moitié inférieure (approx.) du baril doit être antidérapante. Dans le cas des entrées à fond plat, seul le fond doit être antidérapant. L'entrée du tunnel souple doit être immobilisée avec des piquets ou des poids.

Prendre note qu'à compter du 1^{er} juillet 2018, seules les entrées de tunnel à fond plat seront admises.

La *manche en tissu* doit être faite d'un tissu souple, léger et durable (nylon ou autre tissu similaire) cousu sur toute sa longueur pour former un tube. Le fond de la manche peut être fait d'un tissu plus robuste. Une extrémité de la manche est solidement fixée à l'entrée de façon à ne pas être délogée lorsqu'un grand chien traverse le tunnel. Le tissu de la manche doit s'évaser progressivement sur toute sa longueur et la circonférence à la sortie doit être entre 72 po et 96 po ; ce qui, en mesurant la manche à plat, donne une largeur de 36 po à 48 po à la sortie. La manche doit avoir 6 à 8 pi de long du point où elle est fixée à l'entrée jusqu'à la sortie.

La sortie du tunnel souple doit être maintenue au sol par des poids. Pour des raisons de sécurité, il est INTERDIT d'utiliser des piquets pour immobiliser la sortie. La méthode suggérée consiste à coudre des poches d'environ 6 po sur 6 po sous la manche à environ 18 à 24 po l'une de l'autre. Ces poches sont cousues sur trois côtés, le quatrième étant fermé par une bande à boucles et crochets. On remplit des sacs de plastique à fermeture à glissière de sable mouillé et on les glisse dans ces poches. D'autres solutions sont acceptables, p. ex. un tube rempli de sable ou une longueur de tuyau en plastique ou d'un matériau semblable (le métal est INTERDIT) d'une taille et d'un poids suffisant pour garder la sortie de la manche à plat. Il faut s'assurer que les sacs de sable ou les poids soient aussi plats que possible et ne risquent pas de faire trébucher les chiens qui traversent le tunnel souple.

En cas d'intempérie, le tunnel souple peut être remplacé par un tunnel rigide, dans une configuration qui ne modifie pas le défi présenté (par exemple, une légère courbe qui restreint la vue de la sortie).

C 2.4.1 Le Chute Tunnel®

Un modèle commercial de tunnel souple qui comporte une longueur de tunnel rigide comme entrée est considéré comme étant approuvé par l'AAC à condition que ce modèle satisfasse à toutes les autres spécifications du tunnel souple, sauf pour ce qui suit : la longueur de l'entrée faite d'un tunnel rigide peut avoir jusqu'à 36 po de long, le fond de l'entrée n'a pas à être doté d'un produit antidérapant et le rebord n'a pas à être rembourré.

Si un « Chute Tunnel® » est utilisé, la manche doit comporter des poids aux deux extrémités pour éviter qu'elle se déplace, s'enroule sur elle-même ou s'emmêle.

C 2.5 –Pneu

Le pneu se compose d'un objet circulaire semblable à un pneu suspendu dans un cadre robuste. Le diamètre interne du pneu ne peut être inférieur à 19 po ni supérieur à 24 po. Les flancs du pneu doivent avoir au moins quatre pouces de large mais pas plus de six pouces. Le pneu doit être décoré de couleurs contrastantes afin d'en améliorer la visibilité. On suggère d'utiliser une bouée de sauvetage, un pneu de moto, un conduit de drainage incurvé pour former un cercle, etc. Si on utilise un pneu, il doit être enveloppé ou rempli ou ses bords internes fermés afin d'éviter que le chien se coince les pattes dans l'espace réservé à la jante.

En général, trois genres de pneus sont présentement utilisés aux concours de l'AAC : le pneu solide, le pneu frangible ou à point de rupture et le pneu auto-régénérateur.

- a. *Pneu solide* : le modèle initial de pneu, un pneu d'une seule venue, qui ne s'ouvre pas.
- b. *Pneu frangible ou à point de rupture* : Le pneu frangible (ou à point de rupture) se compose de deux parties qui sont jointes, à l'horizontale ou à la verticale, par un aimant. Si un chien frappe le pneu avec une force suffisante, le pneu se « brise » comme mesure de sécurité. Un préposé doit reconstituer ce genre de pneu avant qu'il puisse être franchi de nouveau.
- c. *Pneu auto-régénérateur* : Le pneu auto-régénérateur est semblable au pneu frangible sauf que les parties du pneu sont toujours jointes en haut du pneu et que, s'il est « brisé », le pneu auto-régénérateur reprendra de lui-même sa forme.

Le pneu frangible (à point de rupture) ne peut être utilisé qu'une fois sur un parcours numéroté (y compris l'enjeu final et la séquence de fermeture du snooker) tandis que le pneu solide et le pneu auto-régénérateur peuvent être utilisés plus d'une fois, lorsque permis.

Le cadre doit être robuste et solide afin de ne pas basculer lorsque le chien saute à travers le pneu. Le pneu est suspendu solidement et de façon qu'il puisse rapidement être réglé à la hauteur de saut désirée, soit 6, 10, 16, 22 et 26 po. La hauteur est mesurée du sol au bord interne de l'ouverture du pneu. Il doit y avoir un espace d'au moins 8 po et d'au plus 16 po entre le pneu et le cadre.

Le cadre doit être immobilisé par des piquets enfoncés dans le sol aux quatre coins afin de ne pas basculer s'il est frappé par un gros chien. Si la surface utilisée ne permet pas d'enfoncer des piquets, il faut mettre des poids adéquats aux quatre coins. Il peut ne pas être nécessaire d'utiliser des piquets ou des poids sur des cadres dont la base est très lourde.

Prenez note qu'à compter du 1^{er} janvier 2018, le pneu solide sera interdit aux concours de l'AAC.

C 2.6 - Table

La table doit être robuste et solide et avoir une surface de 3 pieds carrés. La surface de la table doit être antidérapante; un enduit ou pellicule de caoutchouc ou une moquette sont acceptables. Si elle est recouverte de tapis, il faut prévoir un autre dessus de table au cas où un chien se soulagerait sur la table (voir Bris d'obstacle à l'article 2).

La surface de la table peut être de n'importe quelle couleur ou combinaison de couleurs sauf le noir uni. Les couleurs peuvent former un motif tant que celui-ci ne constitue pas une distraction. La base de la table doit être construite de façon à ce que la table ne bascule pas facilement et pouvoir être ancrée ou immobilisée par des poids. La table, si utilisée, doit pouvoir être réglée aux cinq hauteurs de saut. Autrement, deux hauteurs de table peuvent être utilisées : 10 po pour les chiens sautant 6 po, 10 po et 16 po, et 22 po pour les chiens sautant 22 po et 26 po.

Le pourtour de la table doit avoir une bordure d'au moins trois pouces de haut pour en améliorer la visibilité et il ne doit pas y avoir de bords en saillie (c.-à-d. que le dessus et les côtés de la table doivent se rencontrer à angle droit).

Prenez note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, les tables recouvertes d'une moquette seront interdites aux concours de l'AAC et qu'après le 1^{er} janvier 2020, toutes les tables devront avoir une surface caoutchoutée.

C 2.7 – Carré d'arrêt

Le carré d'arrêt est une zone nettement définie sur le sol de 4 pieds carrés. Il peut être marqué par des piquets aux quatre coins. Il peut être fait d'une boîte carrée sans fond en bois, en PCV ou faite d'un autre matériau. Les bords du carré ne doivent pas avoir plus de 4 po de haut et doivent être arrondis pour ne pas constituer un danger pour le chien ou son conducteur.

C 2.8 – Sauts – Généralités sur leur construction

Ce qui suit s'applique à tous les sauts.

Tableau C 2.8 - Dimensions, sauts droits et sauts en largeur

Hauteur d'un saut droit	Oxer*		Barres de Spa*			Saut en longueur*		
	Hauteur	Largeur	Hauteur	Largeur	Nbre de barres	Hauteur maximale	Largeur	Nbre de planches
26 po	26 po	15 po	26 po	26 po	5	8 po	52 po	5
22 po	22 po	15 po	22 po	22 po	4	8 po	44 po	5
16 po	16 po	12 po	16 po	16 po	3	6 po	32 po	3
10 po	10 po	8 po	10 po	10 po	2	4 po	20 po	2
6 po	6 po _f	8 po _f	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.	s.o.

*En catégorie Régulier seulement. Doivent être remplacés par des sauts droits dans les autres catégories.

_f Seulement utilisé pour placer les barres inférieures croisées pour l'oxer en Régulier 10 po.

Notes :

- La hauteur du saut est mesurée du sol à la partie supérieure de la barre.
- La largeur des sauts en largeur est mesurée de l'extérieur de la barre à l'extérieur de la barre et non de centre à centre.
- Les sauts doivent avoir des taquets à 6 po pour accommoder les catégories Vétéran, Spécial et Jeunes conducteurs.

C 2.8.1 Sauts droits

Tous les sauts doivent être solidement construits et être dotés de barres ayant entre 4 pi et 5 pi de long. Les montants ou les ailes qui soutiennent les barres doivent être solidement construits de manière à ne pas basculer si un chien les bouscule légèrement au passage; par contre, ils ne doivent pas être si lourds qu'ils ne tomberaient pas lorsqu'un chien les frappe avec force. Au besoin, les montants peuvent être stabilisés avec des poids mous, amovibles, placés de manière à ne pas interférer avec le trajet du chien. Il est interdit d'utiliser des piquets pour immobiliser les montants..

Les ailes ou les montants des sauts ne doivent pas avoir d'arêtes tranchantes ou pointues ni être autrement dangereuses et doivent avoir une hauteur d'au moins six pouces de plus (on recommande au moins 10 po) que la barre la plus haute à l'endroit où la barre et l'aile/le montant sont en contact pour que le chien identifie clairement le tracé à prendre. Les hauteurs/largeurs des sauts sont celles indiquées dans le tableau C1.

Les montants peuvent être dotés d'ailes ou non. Les clubs doivent disposer d'au moins quatre sauts avec ailes par enceinte qui respectent les normes ci-dessous. Il n'y a pas d'exigence quant au nombre de sauts sans ailes.

Une aile se définit comme un prolongement horizontal d'un montant qui sert à rendre le saut plus visible pour le chien tout en demandant au chien de travailler à une plus grande distance de son conducteur qu'un saut sans ailes.

Les ailes peuvent être intégrées aux montants ou amovibles, les deux sont acceptables. Les ailes amovibles doivent pouvoir être solidement fixées aux montants. Les ailes doivent avoir entre 16 po et 30 po de large et au moins 32 po de haut à leur point le plus élevé. Elles doivent être solidement construites et ne pas avoir de bords dangereux ou en saillie. En respectant ces spécifications, plusieurs modèles et matériaux peuvent être utilisés pour construire des ailes, par exemple : des panneaux de treillis, des tuyaux en PVC, du tissu ou du bois. L'aile doit être conçue de manière à créer une barrière visuelle pour le chien, c.-à-d. qu'elle ne peut être un cadre vide.

Toutes les barres et palanques doivent pouvoir être facilement déplacées. Les barres doivent mesurer 4 à 5 pi de long et avoir un diamètre extérieur qui n'est pas inférieur à 1¼ po et n'est pas supérieur à 2 po. Toutes les barres doivent être décorées avec un motif en alternance ou répétitif, de couleur contrastante, sur toute la longueur de la barre (des bandes, par exemple) pour être bien visibles.

La palanque ou la barre supérieure de tous les sauts doit être parallèle au sol à la bonne hauteur de saut. À la discrétion du juge, les sauts droits peuvent avoir une ou deux barres dans toutes autres épreuves et à tous les niveaux. Il faut tenir compte de la sécurité et de la visibilité des obstacles. Il est possible d'utiliser une barre placée en diagonale, une extrémité reposant au sol, pour servir de point d'appel.

Les taquets supportant les barres ne doivent pas être plus larges que les barres et leur profondeur ne doit pas être supérieure à ¼ po.

Prenez note qu'à compter du 1^{er} juillet 2017, les palanques et les barres carrées ne seront plus permises. De plus, à compter du 1^{er} juillet 2017, les chevilles en bois servant à soutenir les barres seront interdites; le dessous de tous les taquets doit être plein.

C2.8.2 Mur

Le mur se compose de deux piliers et d'une partie centrale massive que le chien doit franchir. Le mur doit paraître solide et massif. Les matériaux de construction sont au choix, mais tous les éléments doivent pouvoir être déplacés facilement si le chien frappe le mur. Il ne doit pas avoir d'arrêtes tranchantes et il est interdit d'immobiliser une partie du mur avec des piquets. Les éléments décoratifs sont facultatifs tant qu'il n'interfèrent pas avec le trajet du chien et qu'il ne créent pas une distraction ou un défi imprévu et inusité. Le mur est un obstacle bidirectionnel. Il n'est **pas retiré ni** remplacé pour les catégories Spécial, Vétéran et Jeunes conducteurs.

Dimensions et construction du mur :

- Largeur du mur entre les piliers : 4 à 5 pi (48 à 60 po)
- Hauteur des piliers : 3 à 4 pi (36 à 48 po), la hauteur supérieure étant recommandée
- Largeur des piliers : 8 à 16 po
- Il doit être possible d'ériger le mur à toutes les hauteurs de saut de l'AAC, la tolérance permise étant de +/- 5 %
- Les tuiles sur le dessus du mur doivent être amovibles, avoir des bords arrondis ou être en forme de demi cercle, et tomber si le chien les touche. Ces tuiles font partie de la hauteur total du mur.
- Viaduc : S'il s'agit d'un viaduc, il peut avoir 1 à 3 trous placés au moins 4 po sous la hauteur de saut.
- Largeur du mur à l'endroit où le chien saute : maximum de 4 po
- Largeur de la base du mur, à l'endroit où le chien saute, de l'avant à l'arrière (varie selon la hauteur de saut) :

Hauteur de saut	Largeur à la base
6 po	4 po ou moins
10 po	6 po ou moins
16 po	8 po ou moins
22 po	12 po ou moins
26 po	12 po ou moins

C 2.8.3 Sauts en largeur

C 2.8.3.1 Oxer

L'oxer se compose de deux paires de barres parallèles. Une paire est placée à la hauteur de saut appropriée (barres parallèles au sol) et l'autre paire sous cette première. La paire de barres inférieures doit être croisée (bout gauche dans le taquet, bout droit au sol et l'inverse pour l'autre barre) pour indiquer la profondeur et servir de barre d'appel à condition que ces barres soient parallèles lorsque vues d'en haut. Noter que la largeur entre les barres est mesurée de l'extérieur à l'extérieur de chaque barre et représente la largeur totale de l'obstacle. Voir le tableau C 2.8 pour la hauteur et la largeur de l'oxer. On recommande que l'oxer soit doté d'ailes, celles-ci étant placées au milieu de la largeur car ce saut est bidirectionnel.

Il est aussi permis d'utiliser deux sauts droits pour former un oxer. Lorsque l'oxer est unidirectionnel, le saut placé à l'arrière est doté d'ailes et le saut à l'avant n'a pas d'ailes. Si l'oxer doit être bidirectionnel (p. ex. : en snooker ou en enjeu, ou sur un parcours où il est franchi des deux côtés) les deux sauts seront sans ailes. Les barres sont placées de la même manière que pour l'autre oxer et le club doit trouver un moyen de s'assurer que la largeur est correcte pour chaque hauteur de saut.

C 2.8.3.2 Barres de Spa

Les barres de Spa se composent de deux à cinq barres parallèles placées de façon que chaque barre soit plus haute que la précédente. Des barres sont ajoutées à mesure que la largeur augmente. La première barre est à 6 po du sol, la seconde à 10 po, la troisième à 16 po, la quatrième à 22 po et la dernière à 26 po. La barre la plus haute correspond à la hauteur à laquelle le chien doit sauter normalement. La largeur correspond à la hauteur de saut. Le chien doit franchir cet obstacle de la barre la plus basse vers la barre la plus haute. Voir le tableau C 2.8 pour la largeur correspondant à chaque hauteur et le nombre de barres. On recommande que les barres de Spa soient dotées d'ailes, celles-ci étant placées à l'arrière du saut pour indiquer la profondeur.

C 2.8.3.3 Saut en longueur

Le saut en longueur se compose de deux à cinq planches ayant de 4 à 5 pi de long et de 6 à 9 po de large. Les planches peuvent avoir des longueurs différentes, pour s'emboîter, et elles sont fixées à des pieds qui élèvent chaque planche (pour ne pas offrir une apparence massive). La hauteur maximale des planches individuelles varie de 4 po à 8 po. Quatre piquets entre $\frac{3}{4}$ po et $1\frac{1}{4}$ po de diamètre extérieur et de 4 pi de haut doivent être placés à chaque coin du saut et doivent être autoportants. Ces piquets doivent être décorés d'une couleur contrastante (bandes plus pâle ou plus foncée, selon le cas) sur approximativement 50 %.

Le saut en longueur se présente sous deux modèles : le saut en longueur en dos d'âne et le saut en longueur ascendant. Les deux sont acceptables mais la configuration du saut ascendant est préférable dans toutes les épreuves, spécialement le Défi, car c'est celle utilisée aux compétitions internationales. Lorsque la configuration est celle d'un dos d'âne, le saut peut être bidirectionnel; lorsque la configuration est ascendante, le saut en largeur est unidirectionnel.

- Le saut en longueur en dos d'âne* : Deux planches auront 4 po de haut, deux planches auront 6 po de haut et une planche aura 8 po de haut. Les planches les plus élevées sont placées au centre pour former un dos d'âne.
- Le saut en longueur ascendant* : Chaque planche est ascendante et doit avoir une inclinaison de 1 à 2 pouces de l'avant vers l'arrière. Aucune planche n'aura moins de 2 po de haut à l'avant et plus de 8 po de haut à l'arrière. Les planches les plus basses sont placées à l'avant, les plus hautes à l'arrière, de manière progressivement ascendante.

Le tableau C2.8 indique le nombre de planches à utiliser pour chaque hauteur de saut. Les planches les plus élevées sont retirées en premier lorsque la longueur diminue pour les chiens de petite taille.

C 2.8.4 Autres sauts

Plusieurs genres de sauts peuvent être utilisés à condition qu'ils respectent les normes et les spécifications de base décrites dans les présents règlements.

La partie supérieure (barres, palanques, etc.) des sauts doit pouvoir facilement être déplacée par le chien. Les obstacles ne doivent pas être dangereux pour les chiens. Il est possible de décorer les ailes avec des arbustes ou des fleurs. En aucune circonstance des obstacles impliquant du feu, de l'eau (rivière artificielle) ou d'autres éléments jugés dangereux ne seront tolérés.

ANNEXE D - PROGRESSION DES BREVETS ET TITRES DE L'AAC

D1- Abréviations des brevets et titres de l'AAC

ADC	Chien d'agilité du Canada
SGDC	Chien de jeux novice du Canada
AADC	Chien d'agilité intermédiaire du Canada
AGDC	Chien de jeux intermédiaire du Canada
MADC	Chien d'agilité expert du Canada
MCDC	Chien de défi expert du Canada
MGDC	Chien d'enjeu expert du Canada
MJDC	Chien de sauteur expert du Canada
MSDC	Chien de snooker expert du Canada
MSCDC	Chien de steeplechase expert du Canada
MTRDC	Chien de relais expert du Canada
ATChC	Champion d'agilité du Canada
Bronze	Prix d'honneur bronze
Silver	Prix d'honneur argent
Gold	Prix d'honneur or
LAA	Prix d'excellence, réalisation à vie
ExB (épreuve)	Expertise bronze (décerné séparément pour chaque type d'épreuve)
ExS (épreuve)	Expertise argent (décerné séparément pour chaque type d'épreuve)
ExG (épreuve)	Expertise or (décerné séparément pour chaque type d'épreuve)
VBA	Prix de versatilité bronze
VSA	Prix de versatilité argent
VGA	Prix de versatilité or
VLA	Prix de versatilité à vie

Brevet Niveau ¹	Nombre de qualifications exigées, par épreuves ²							Prix de versatilité ³
	Agilité standard	Défi	Enjeu	Sauteur	Snooker	Steeplechase	Relais	
Novice	3 ADC	n.d.	2 de chacun des jeux → SGDC			n.d.	n.d.	n.d.
intermédiaire	3 AADC	n.d.	3 de chacun des jeux → AGDC			n.d.	n.d.	n.d.
Expert	3 <i>MADC*</i>	5 MCDC	4 <i>MGDC*</i>	4 <i>MJDC*</i>	4 <i>MSDC*</i>	10 MSCDC	4 MTRDC	n.d.
Expert Bronze ³	10 Bronze ExSt	25 Bronze ExC	10 Bronze ExG	10 Bronze ExJ	10 Bronze ExS	25 Bronze expertise	10 Bronze expertise relais	N'importe quel des 3 → VBA
Expert Silver ³	25 Argent ExSt	50 Argent ExC	25 Argent ExG	25 Argent ExJ	25 Argent ExS	50 Argent expertise	25 Argent expertise relais	N'importe quel des 4 → VSA
Expert Gold ³	50 Or ExSt	100 Or ExC	50 Or ExG	50 Or ExJ	50 Or ExS	100 Or expertise	50 Or expertise relais	N'importe quel des 5 → VGA N'importe quel des 6 → VLA
Prix d'honneur Bronze ⁴	10 Agilité standard expert/Défi ⁵		25 Jeux en expert ⁶					n.d.
Prix d'honneur Argent ⁴	25 Agilité standard expert/Défi ⁵		50 Jeux en expert ⁶					n.d.
Prix d'honneur Or ⁴	50 Agilité standard expert/Défi ⁵		100 Jeux en expert ⁶					n.d.
Prix de Réalisation à vie ⁴	100 Agilité standard expert/Défi ⁵		125 Jeux en expert ⁶					n.d.

Notes:

* Brevets nécessaires pour obtenir un ATChC.

1. Les chiens passent d'un niveau à l'autre dans chaque type d'épreuves sans égard à leur performance dans les autres épreuves et peuvent combiner les qualifications obtenues en catégories Régulier, Spécial et Vétéran.
2. Pour toutes les épreuves et tous les niveaux, les parcours qualificatifs exigés doivent être obtenus sous au moins deux juges différents. Cela comprend les qualifications exigées pour chaque jeu des brevets SGCD et AGDC.
3. Il est possible d'obtenir des prix d'expertise et de versatilité avant que le chien ait obtenu son ATChC.
4. Les prix d'honneurs ne peuvent être obtenus qu'après que le chien ait obtenu son ATChC.
5. Il est possible de satisfaire aux exigences en agilité standard expert pour les prix postérieurs au ATChC avec des parcours qualificatifs en agilité standard expert et en défi et ce, après le 1er janvier 2011.
6. Il est possible de satisfaire aux exigences en jeux de niveau expert pour les prix postérieurs au ATChC avec des parcours qualificatifs en jeux expert, en steeplechase et en relais à tous les niveaux de performance, et avec les qualifications en Défi obtenues avant le 1^{er} janvier 2011.

ANNEXE E – MODIFICATIONS PROPOSÉES AUX RÈGLEMENTS

Lorsque connues, les modifications proposées aux règlements et leur date d'entrée en vigueur sont comprises dans les articles pertinents du livre des règlements.

Pour plus de commodité, les modifications proposées aux règlements sont résumées ci-dessous. Les modifications à venir peuvent être téléchargées à partir du site Web de l'AAC et insérée ici, ou copiées du site Web à mesure qu'elles sont adoptées. Une fois la date d'entrée en vigueur d'une modification passée, la modification sera supprimée de cette annexe dans la prochaine édition.

Date d'entrée en vigueur	Modification aux règlements	Numéro de motion
1 ^{er} juillet 2017	Le tapis ou moquette sera interdit sur la table.	160917
1 ^{er} juillet 2017	Les taquets faits de chevilles ou de boulons et écrous sont interdits.	160503
1 ^{er} juillet 2017	Les palanques et barres carrées seront interdites	160916
1 ^{er} juillet 2017	- Temps additionnel ajouté au TPS en Mini et moindre nombre de points exigés (ouverture de l'enjeu et snooker) pour les chien sautant 10 po en Régulier, 6 po en Spécial et 6 po en Vétéran.	161010, 161222, 161223
1 ^{er} juillet 2017	La répétition d'obstacle en Défi n'entraînera plus une expulsion immédiate de l'enceinte (161011).	161011
1 ^{er} janvier 2018	Les bases de slalom nouvellement approuvées doit avoir des étais qui ne sont pas sur le trajet du chien.	161008
1 ^{er} janvier 2018	Entrée en vigueur des nouvelles hauteurs de saut et tailles de démarcation	161230
1 ^{er} juillet 2018	Interdiction des roulettes de transport ne correspondant pas aux normes sur la palissade et la passerelle.	130507
1 ^{er} janvier 2018	Les pneus solides (qui ne s'ouvrent pas) sont interdits.	160210
1 ^{er} juillet 2018	Les barils servant d'entrée de tunnel souple seront interdits.	160510
1 ^{er} janvier 2020	Tous les obstacles à zones de contact et la table doivent avoir une surface caoutchoutée.	141222
1 ^{er} janvier 2020	Les sauts en métal d'un seul venant (monobloc) seront complètement éliminés de la liste des obstacles approuvés par l'AAC.	141212

--	--	--