



CENTRALE
CANINE

LE PETIT REGLEMENT D'AGILITY EN IMAGES



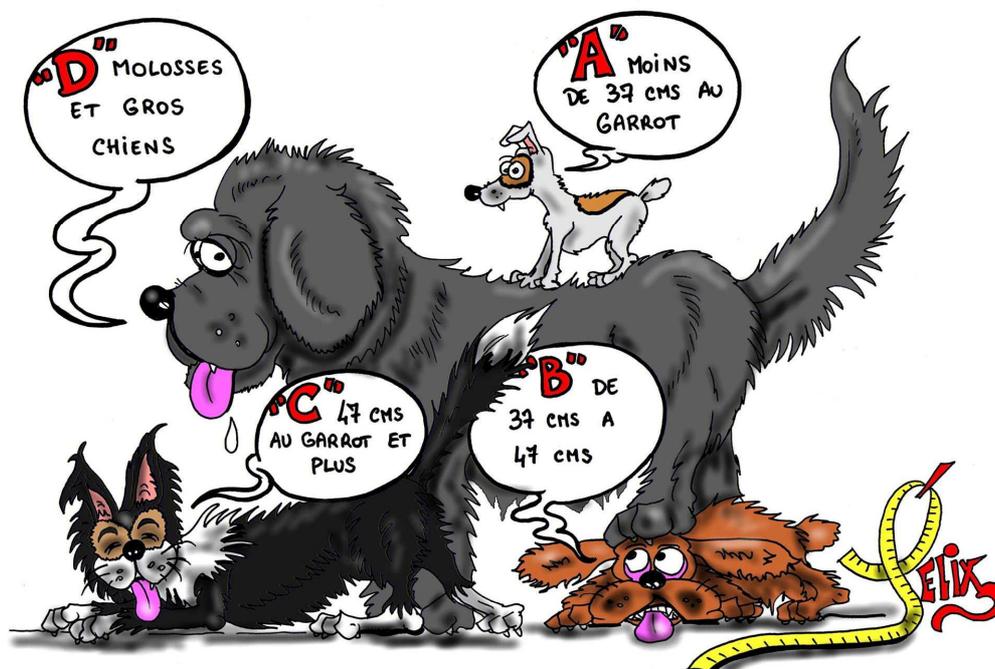
Ce petit règlement d'Agility en images est celui actuellement en vigueur en France. Il est susceptible de subir de nouvelles modifications, vous en serez informés sur le site de la CNEAC.

Réalisé par
Le Groupe de Travail Agility
Illustrations : Fabrice Pelix

♦ LES CATEGORIES

Il existe quatre catégories :

- Catégorie A : Pour les chiens mesurant moins de 37 cm au garrot
- Catégorie B : Pour les chiens mesurant de 37cm à moins de 47 cm au garrot
- Catégorie C : Pour les chiens mesurant 47 cm au garrot et plus.
- Catégorie D : Si le chien est un molosse ou s'il pèse plus de 40 kg et court avec une vitesse inférieure à 2,40 m/s sur un parcours d'agility.



♦ LES REGLES DU JEU

Votre objectif est d'amener votre chien à passer l'ensemble des obstacles, dans l'ordre prescrit par le juge, sans effectuer de faute ni de refus, et ceci dans la limite du Temps de Parcours Standard (TPS). Le TPS (en secondes) s'obtient en divisant la longueur du parcours (en m) par la vitesse d'évolution (en m/s). Cette vitesse d'évolution est déterminée par le juge, elle dépend de la nature du terrain, des conditions météorologiques et de la difficulté présumée du parcours.

$$\text{TPS} = \text{Longueur parcours [m]} / \text{Vitesse [m/s]}$$

Sur certaines épreuves (épreuves "plus", finales...) le TPS est déterminé à la fin de l'épreuve en ajoutant un certain pourcentage au temps réalisé par le chien le plus rapide ayant le moins de pénalités.

Le TMP est le « Temps Maximum de Parcours » autorisé pour que votre chien franchisse l'ensemble du parcours. En règle générale, le TMP est compris entre 1,5 et 2 fois le TPS.

♦ PENALITES

Deux types de pénalités sont appliqués :

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

FAUTE : Pénalité de 5 points, vous continuez le parcours.

REFUS : Pénalité de 5 points, il faut reprendre l'obstacle raté sinon c'est l'élimination.

ELIMINATION : Si le juge vous l'autorise, vous pouvez terminer votre parcours pour le fun.

DEPASSEMENT du TPS : Chaque seconde de dépassement vous pénalise de 1 point, chaque dixième de dépassement de 0,1 point et chaque centième de 0,01 point.

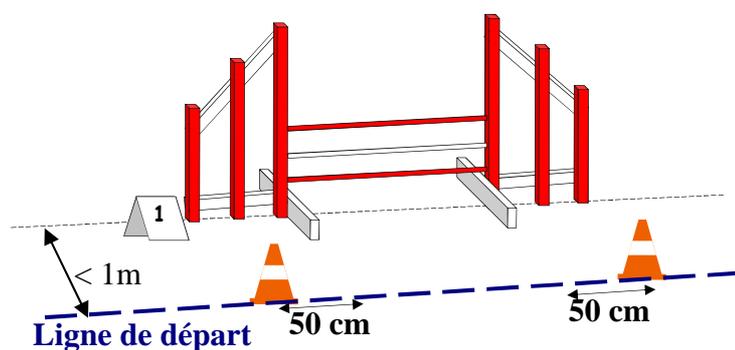
LE DEPART

♦ DANS LE SAS DE DEPART

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

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

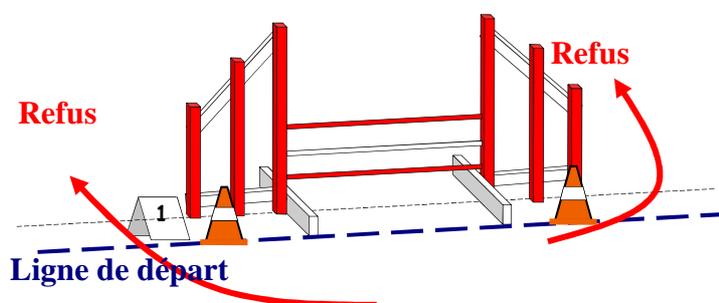
♦ POUR LE CHIEN



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

Si votre chien franchit la ligne de départ et passe à côté de la première haie, il y a refus, même s'il est passé à côté des plots puisque le chronomètre est en route.

Le refus annoncé signifie que le chien doit revenir sur ses pas pour sauter cette haie. C'est une pénalité qui est comptabilisée par 5 points (et bien sûr une perte de temps !)



Le chien passe à côté du 1^{er} obstacle = Refus

Il doit revenir franchir la haie de départ. Le chrono démarre lors du 1^{er} franchissement de la ligne de départ.

♦ POUR VOUS

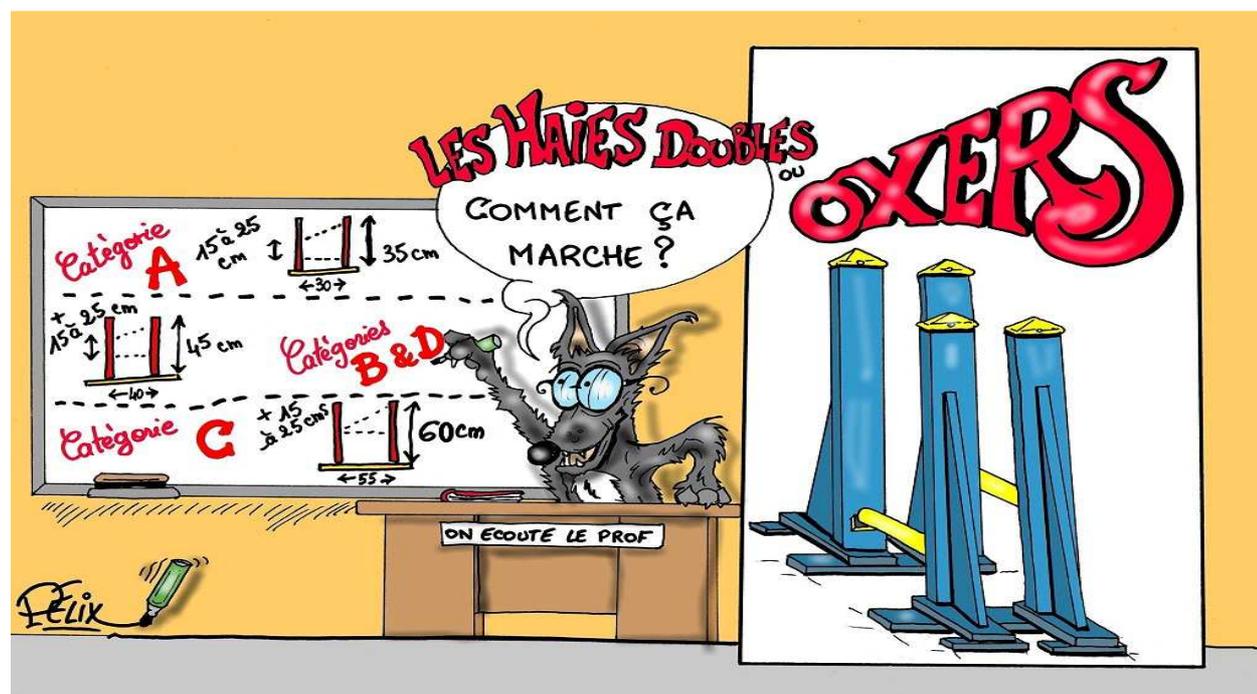
Vous ne devez rien tenir dans vos mains. Vous pouvez vous placer où vous voulez pendant que votre chien attend au départ. Vous connaissez le parcours puisque vous avez bénéficié de quelques minutes de reconnaissance sans votre chien avant l'épreuve. Vous allez le guider à la voix et aux gestes tout au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

LES HAIES DOUBLES OU OXERS

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



Distances maximales entre les deux haies d'un Oxer (mesurée depuis l'extérieur des barres) : A : 30 cm – B et D : 40 cm – C : 55 cm.



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

LE VIADUC (OU MUR)

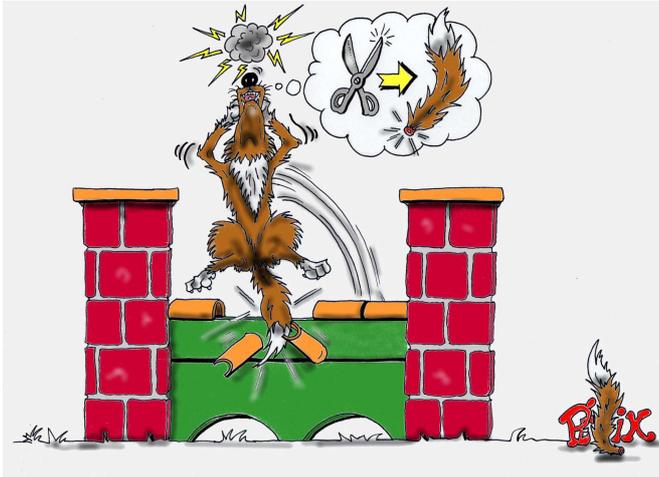
Largeur minimale : 120cm - épaisseur : 20cm (environ)

Il peut être constitué d'un panneau plein ou comporter une ou deux ouvertures en forme d'arche.

Sur la partie supérieure du mur sont posés des éléments amovibles en forme de Ω : ce sont les tuiles.

Hauteur de saut en fonction de la catégorie : A : 35 cm – B et D : 45 cm – C : 60 cm

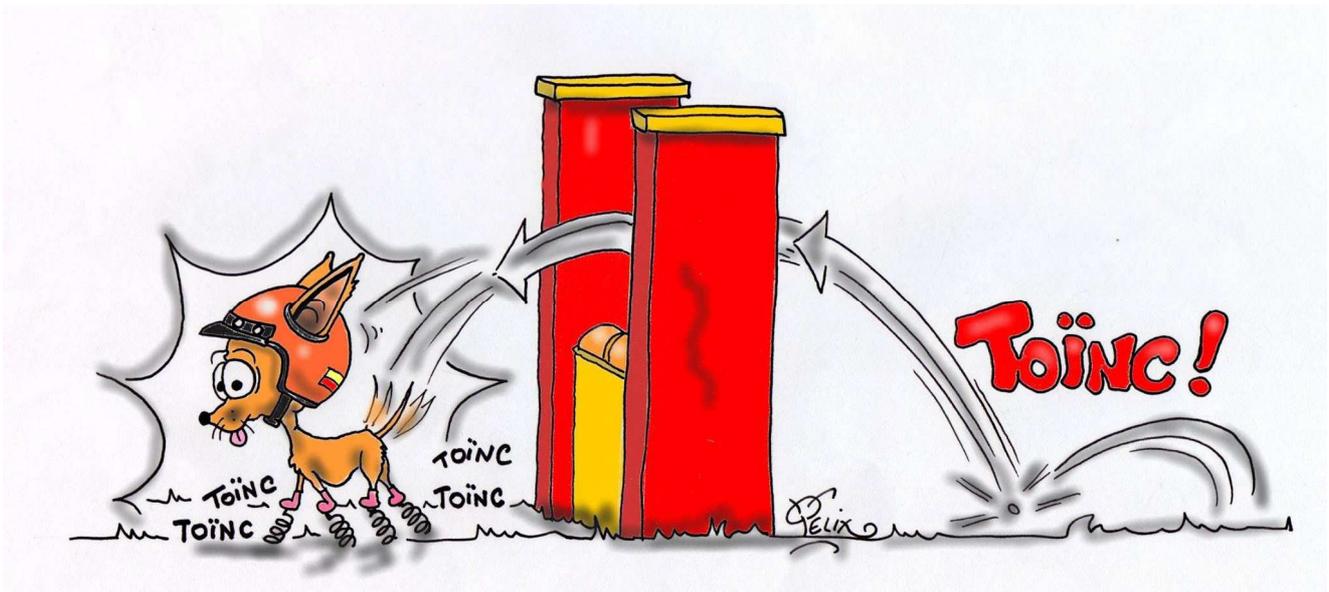
Faute pour tombé de tuile



Faute ou élimination pour destruction d'obstacle (cf. haie).



Franchissement correct



LE PNEU

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

Par mesure de sécurité, la partie intérieure du pneu doit être obturée.

Le pneu est réglable en hauteur par un système de chaînes, cordes ou câbles gainés (pas de fixations rigides).

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



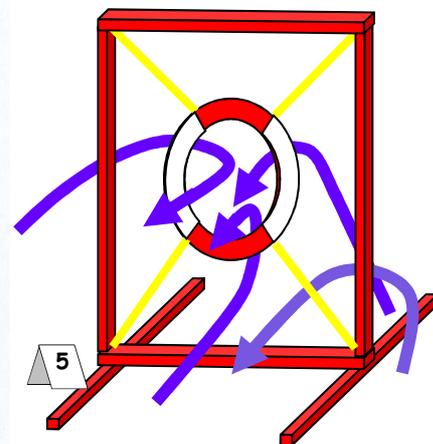
À partir du 1^{er} janvier 2019, le pneu ouvrant, garantissant une meilleure sécurité aux chiens sera obligatoire.

Si le pneu s'ouvre en cas de refus : **élimination**.

Si le pneu s'ouvre quand le chien le franchit : **faute**. (Mise en vigueur le 1^{er} janvier 2019. Avant cette date, aucune faute ne sera comptée).



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



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

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

LE SAUT EN LONGUEUR

Longueur des éléments : 120 cm minimum.

Hauteur du plus grand élément : 28 cm.

Hauteur du plus petit élément : 15 cm.

Largeur des éléments (légèrement inclinés) : 15 cm.

Les quatre coins du saut en longueur sont matérialisés par des piquets avec protection supérieure. Ces piquets, indépendants des éléments au sol, ont une hauteur d'environ 120 cm.

Longueur en A : 40 à 50 cm (2 éléments)

Longueur en B et D : 70 à 90 cm (3 ou 4 éléments)

Longueur en C : 120 à 150 cm (4 ou 5 éléments)



◆ REFUS :

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



◆ FAUTE :

- 1) Le chien renverse un ou plusieurs élément(s). Quelque soit le nombre d'éléments renversés : une seule faute.
- 2) Le chien prend appui et marche sur un ou plusieurs éléments.

NB : Le chien pose une patte sur un élément. Dans ce cas de figure, le juge fait une distinction entre le cas où le chien **prend appui** sur un élément : « **faute** » et le cas où il touche un élément sans le renverser : sans conséquence.



◆ ATTENTION :

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

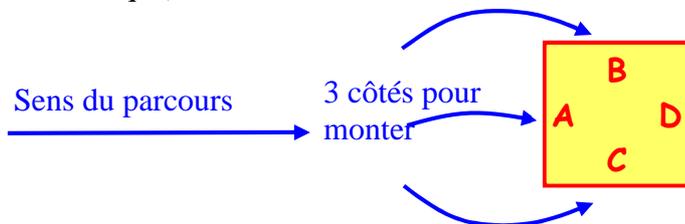
Dans tous les cas de refus, le chien doit reprendre l'obstacle sous peine d'être éliminé.

LA TABLE

Surface : mini 90 x 90 cm - maxi 120 x 120 cm.

Hauteur : A : 35 cm, B-C-D : 50 cm

Le chien doit marquer un temps d'arrêt de 5 secondes sur la table, peu importe sa position (le décompte est fait par le juge à moins que la table soit équipée d'un comptage électronique)

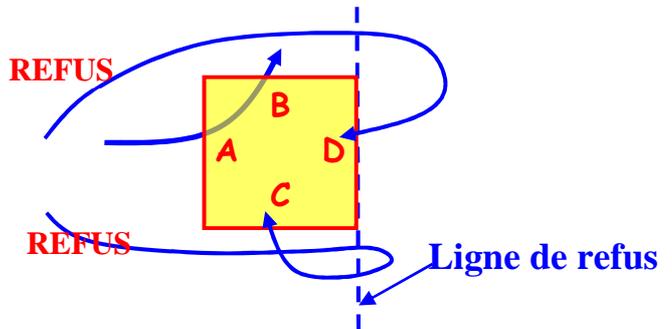


Si le chien descend (ou glisse) de la table avant la fin du décompte : FAUTE.

Il devra alors remonter sur la table par n'importe quel côté et le décompte recommence pour 5 secondes (et ceci est répété autant de fois que le chien descend de la table avant la fin du décompte).

Si le chien passe sous la table : REFUS

(S'il monte ensuite par le côté D, il n'y a qu'un seul **REFUS** qui sera compté).



Si le chien franchit la ligne arrière de la table avant de monter dessus : REFUS

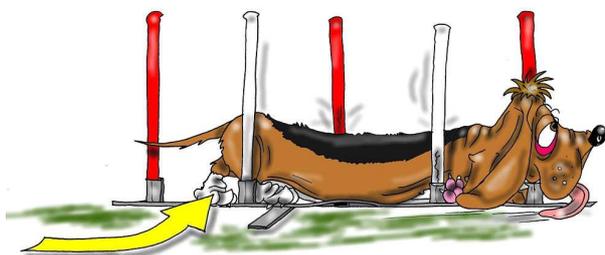
Que ce soit, pour monter par le côté D ou, pour revenir sur ses pas et monter sur la table par les côtés A, B ou C, la sanction est la même, c'est un refus.

Si le chien quitte la table avant la fin du décompte et franchit un autre obstacle : ELIMINATION.

◆ ATTENTION :

- Si c'est vous (et non votre chien) qui déclenchez le comptage électronique, vous serez éliminé.
- Si le chien monte sur la table par le côté D, il sera pénalisé d'un refus mais **n'aura pas à descendre** de la table pour monter par un des trois côtés A, B ou C (seul cas de refus où l'on n'a pas à reprendre correctement l'obstacle).
- La table est le seul obstacle qui, pris à l'envers, n'entraîne pas l'élimination.

LE SLALOM



Nombre de poteaux : 12.

Intervalles entre chaque poteau : 60 cm

Les poteaux ont un diamètre de 3 à 5 cm et une hauteur de 1 m à 1,20 m.

Les poteaux doivent être rigides. Les poteaux souples en Polyéthylène (non cassant) sont autorisés alors que les poteaux en PVC (cassant) sont dangereux donc interdits. Les poteaux articulés sont également interdits.

La base supportant les barres doit avoir une épaisseur maximale de 8 mm.

♦ FAUTE :

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

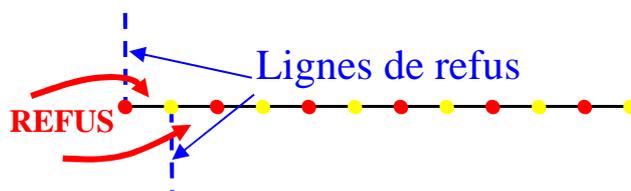
Remarque : Le risque de reprendre le slalom au début pour reprendre une faute est de faire un refus.



♦ REFUS :

Dès que le museau du chien dépasse l'une des deux lignes de refus.

Il doit alors reprendre correctement l'entrée.



♦ ATTENTION :

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

LE TUNNEL SOUPLE OU CHAUSSETTE

Entrée en arche rigide : Longueur : 90 cm - Hauteur : 60 cm Largeur : 60 à 65 cm

Sortie en matériau souple : Longueur : 300 cm. Diamètre : 60 à 65 cm

La sortie du tunnel sera lestée dans sa partie inférieure de manière à garder une ouverture de 50cm de large, permettant le passage de tous les chiens.

◆ REFUS :

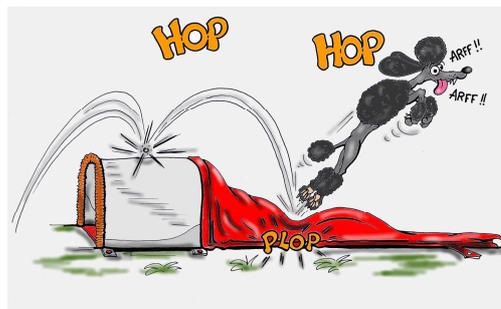
1) Le chien fait une dérobaie latérale.



2) Il s'immobilise devant l'obstacle.



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



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



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

◆ FAUTE :

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

◆ ELIMINATION

- Si le chien saute ou marche sur la chaussette quand ce n'est pas l'obstacle à négocier, c'est une **élimination**.
- Si vous marchez ou enjambez la chaussette, c'est une **élimination** dans tous les cas.
- Si le chien pose une patte dans la chaussette alors que ce n'est pas l'obstacle à prendre, c'est une élimination. Même une moustache ou un bout de museau dans l'entrée suffit pour être éliminé.



LE TUNNEL RIGIDE

Diamètre intérieur : 60 cm

Longueur : 3 à 6 m

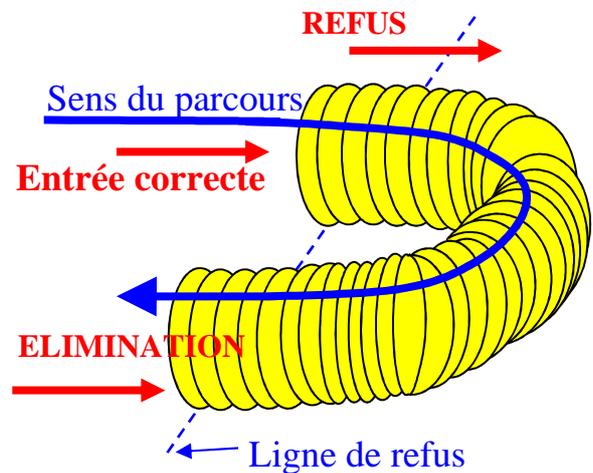
Flexible, il permet de former une ou plusieurs courbes.

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

♦ ELIMINATION :

Prendre le tunnel dans le mauvais sens entraîne l'élimination.

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



♦ ATTENTION

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

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

LA PASSERELLE

Hauteur : minimum : 1,20 m ; maximum : 1,35 m.

Largeur de la planche de marche : 30 cm.

Longueur de chaque élément : minimum 3,60 m, maximum 3,80 m.

Les rampes sont pourvues de petits liteaux fixés à espaces réguliers (environ tous les 25 cm). Ces liteaux ont une hauteur de 5 à 10 mm et une largeur maximum de 20 mm. Les arêtes sont chanfreinées. Un liteau ne peut être posé en limite supérieure de cette zone mais au moins à 10 cm.

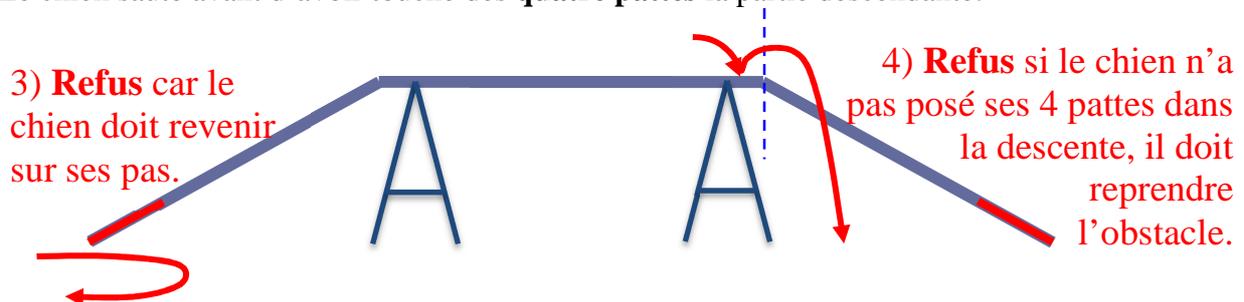
Les parties inférieures des rampes sont peintes (sur le dessus et sur les chants sur une longueur de 90 cm par rapport au sol pour marquer la zone de contact.



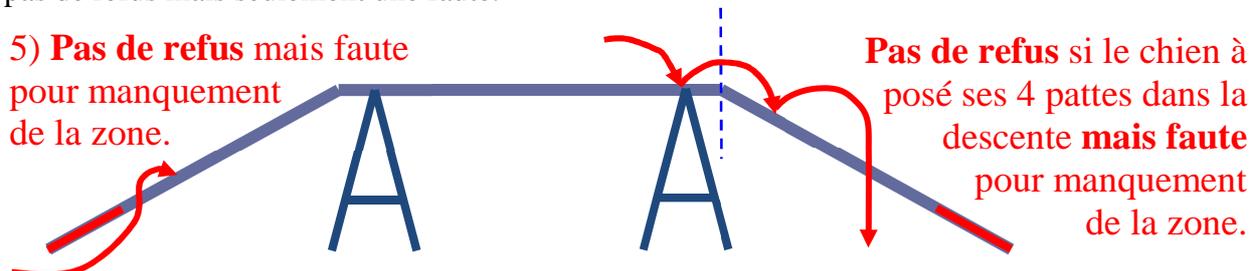
Votre chien doit poser au moins une patte dans les zones de contact à la montée comme à la descente.

◆ REFUS :

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

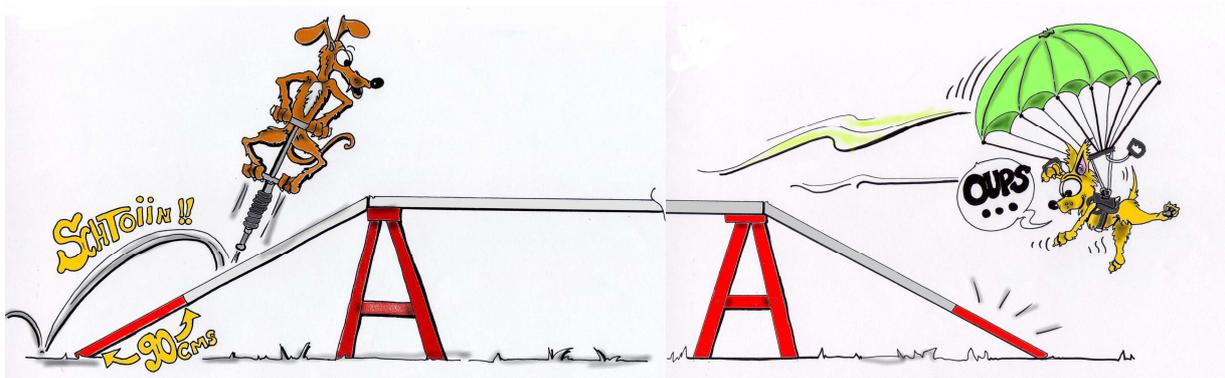


- 5) Si le chien passe à côté de la passerelle mais arrive à monter de biais sans marquer la zone : il n'y a pas de refus mais seulement une faute.



◆ FAUTE :

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



2) Vous touchez l'obstacle.

◆ **ATTENTION :**

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

LA PALISSADE

Elle est composée de deux rampes formant un A.

Largeur minimale : 90 cm qui peut être portée en partie basse à 115 cm.

Hauteur du point le plus haut : 1,70 m.



La longueur des rampes est comprise entre 2,65 m et 2,75 m

Les rampes sont pourvues de liteaux fixés tous les 25 cm pour faciliter l'accès et éviter les glissades.

Les parties inférieures des rampes doivent être peintes (sur le dessus et sur les chants) sur une longueur de **106 cm** par rapport au sol pour marquer la zone de contact.

Un liteau ne peut être posé en limite supérieure de cette zone mais au moins à 10 cm. Ces liteaux ont une hauteur de 5 à 10 mm et une largeur maximum de 20 mm. Les arêtes sont chanfreinées.

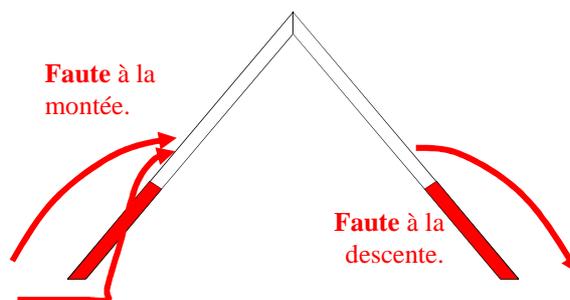
Le sommet de la palissade ne doit présenter aucun danger pour le chien, au besoin on peut fixer une faîtière de protection en caoutchouc.

♦ FAUTE :

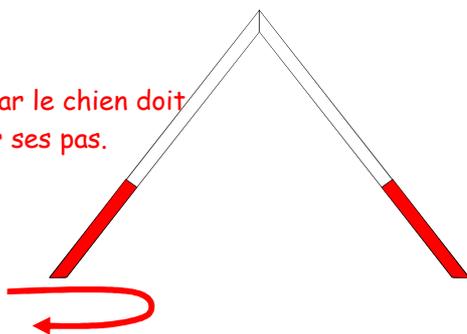
- 1) Pas de patte dans la zone (à la montée ou à la descente).
- 2) Vous touchez l'obstacle.

♦ REFUS :

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



3) Refus car le chien doit revenir sur ses pas.



♦ **ATTENTION** :

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

LA BALANÇOIRE

Largeur : 30 cm

Longueur : minimum 3,65 m, maximum 3,80 m.

Hauteur du pivot central par rapport au sol : 60 cm.

Les extrémités de la balançoire sont peintes (dessus et chants) sur une longueur de 90 cm. Sa surface doit être stable et antidérapante mais ne comporte pas de liteaux. La balançoire doit être équilibrée, son basculement ne doit être ni trop rapide ni trop dur pour permettre aux petits chiens de pouvoir la faire basculer. Moyen de contrôle : Placer une charge d'un kilo **entre le pivot et l'extrémité haute de la balançoire**, son basculement jusqu'au sol doit s'effectuer entre **2 et 3 secondes**. Si cela n'est pas le cas, régler le point de basculement.

◆ REFUS :

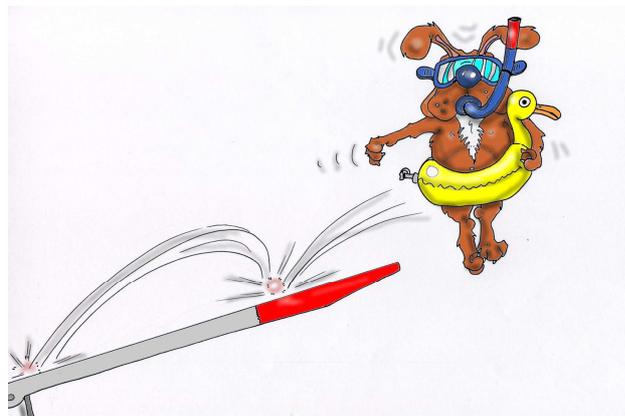
- 1) Dérobade latérale.
- 2) Arrêt ou "pirouette" devant l'obstacle.
- 3) Passage sur le côté de la balançoire obligeant le chien à revenir sur ses pas pour prendre l'obstacle.



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

◆ FAUTE :

- 1) Pas de patte dans la zone (à la montée ou à la descente).
- 2) Le chien quitte la balançoire avant qu'elle ne touche le sol.



- 3) Vous touchez l'obstacle.

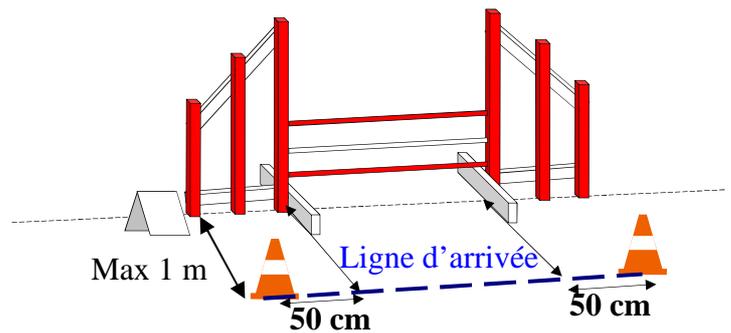
◆ ELIMINATION :

Mêmes cas que pour la passerelle.

L'ARRIVEE

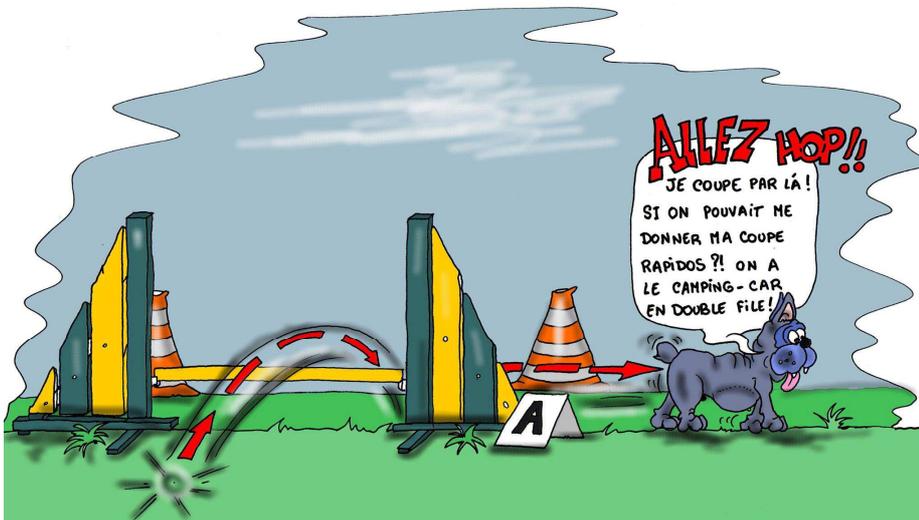
Comme pour le départ, les piquets matérialisant l'arrivée sont installés au **MAXIMUM** à 1 mètre de l'obstacle mais il est recommandé de les coller à l'obstacle et sont écartés de la largeur de la barre de saut de 50 cm à gauche et 50 cm à droite.

La ligne d'arrivée est ici uniquement la ligne entre les plots, pour les matheux : le segment.



♦ ATTENTION

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



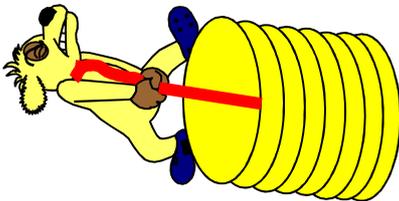
Dans un autre cas de figure, le chien peut sauter la haie correctement mais en tournant court (sans doute pour obtenir vos félicitations pour ce parcours fait ensemble) et si les plots ne sont pas collés à la haie, il peut ne pas franchir la ligne entre les plots. Dans ce cas, il faut l'amener à franchir uniquement cette ligne pour que le chrono s'arrête !

En aucun cas, vous ne devez passer entre les plots d'arrivée. Si vous le faites, vous êtes pénalisé de 5 points.

LES CAS D'ELIMINATION

1) Dépassement du TMP (Temps Maximum du Parcours)

2) Le chien porte un collier.



3) Vous tenez quelque chose dans votre main. (Même pour une casquette ou pour le brassard qui est tombé, c'est l'élimination.)

4) Incorrection envers le juge ou un autre concurrent.



5) Vous passez vous même un obstacle ou enjambez un obstacle (passerelle, chaussette, etc....)



6) Vous manipulez votre chien pour qu'il franchisse un obstacle. (Exemple : Vous le portez sur la table.)

7) Le chien effectue 3 refus sur le parcours.

$$1 + 1 + 1 = 3 \text{ refus}$$

$$= \text{Éliminé}$$

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

9) Vous donnez un jouet ou une friandise sur le terrain. (Même après avoir franchi la ligne d'arrivée ! Attendez plutôt d'avoir quitté le terrain.)

10) Le chien s'oublie sur le terrain.



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



- 12) Destruction par le chien ou le maître d'un obstacle qu'il faut encore négocier.



- 13) Le chien prend un obstacle à l'envers.



- 14) Le chien porte un collier à pointes dans l'enceinte ou l'environnement du concours.

- 15) Le chien ne prend pas l'obstacle souhaité.



- 16) Prendre le départ avant le signal du juge.
17) Oublier de passer un obstacle.
18) Déclenchement par le conducteur du décompte électronique à la table.
19) Replacer le chien au départ après que celui-ci ait franchi la ligne de départ.
20) Arrêt définitif du parcours et sortie du terrain sans ordre du juge.
21) Le chien mordille constamment le conducteur.

LE CLASSEMENT

Comment serez-vous classé ?

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

Le gagnant sera celui qui aura le moins de pénalités. En cas d'égalité de pénalités entre deux équipes, on place l'équipe qui a fait le moins de pénalités de parcours devant l'autre. Et c'est seulement en cas d'égalité de pénalités de parcours (et bien sûr d'égalité de pénalités au total) que le temps départagera les équipes, c'est à dire que le plus rapide sera déclaré vainqueur.

Et voici, un exemple de classement : bien entendu, le dossard 17 vous est attribué !



Dossard	Chrono	Pénalités Parcours	Pénalités Temps	Total pénalités	Classement	Qualificatif
17	56,45	0	0	0	1	EXC
19	56,45	5	0	5	2	EXC
11	57,18	5	0	5	3	EXC
13	65,32	0	5,32	5,32	4	EXC
18	60,32	5	0,32	5,32	5	EXC
15	70	5	10	15	6	T. BON
16	63,25	15	3,25	18,25	7	BON
12	53,25	25	0	25	Non classé	Non classé
14	92,45	0	Éliminé pour dépassement du TMP			

REMARQUES :

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

LA DEMANDE DE LICENCE

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

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

L'INSCRIPTION EN CONCOURS

Les formalités varient sensiblement d'une région à l'autre, d'un club à l'autre mais dans les grandes lignes, voilà comment cela se passe.

Les responsables des clubs canins d'une même association canine territoriale se réunissent pour planifier et harmoniser ensemble le calendrier des concours pour l'année à venir.

- Au plus 2 mois avant la date du concours, le club organisateur envoie les invitations aux autres clubs.
- Dès lors vous pouvez envoyer votre demande d'engagement signée par votre Président de club. Ce document doit obligatoirement comporter une copie de votre licence d'Agility. Attention, le plus souvent les places sont limitées et les demandes d'inscription sont prises en compte suivant leur ordre d'arrivée. Il faut donc être réactif pour envoyer votre demande d'engagement.
- Vous ne pouvez pas vous engager à deux concours sur deux jours consécutifs et encore moins sur 2 concours le même jour.
- Lorsque vous êtes inscrit, votre présence est très fortement conseillée sauf cas de force majeure exceptionnel. En cas d'empêchement, vous devez prévenir dès que possible le club organisateur afin qu'il puisse éventuellement vous remplacer.
- Avant de vous inscrire, sachez que la journée de concours commence le plus souvent à 7h30 et se termine à la fin de la remise des prix (environ 19 h). Par respect pour les autres concurrents et les organisateurs, il est de bon ton d'arriver à l'heure et de ne pas partir avant la fin. En cas de force majeure, demandez l'autorisation à l'organisateur et au juge.

LA JOURNEE DE CONCOURS

Code de déontologie :

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

Règle n°1 : Le juge a toujours raison. Ses jugements sont sans appel.

Règle n°2 : Si vous pensez que le juge s'est trompé, référez-vous à la règle n°1.

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

Déroulement d'une journée type:

Accueil des concurrents : Le matin, à votre arrivée, sur présentation de votre licence d'Agility on vous remettra votre n° de dossard (ou brassard) et peut être même un petit café de bienvenue.

Open : Epreuve ouverte à tous les chiens (mais on peut choisir, lors de l'inscription au concours, de faire à la place l'épreuve "Open +").

Open + : Epreuve réservée aux équipes confirmées qui souhaitent évoluer sur des parcours plus techniques. L'une des particularités c'est que le TPS est calculé en fonction du temps du premier augmenté de 15 %.

1^{er} degré : Epreuve homologuée réservée aux chiens inscrits au LOF. Le parcours ne présente pas de difficulté technique particulière puisqu'il s'adresse aux jeunes équipes débutantes.

2^{ème} degré : Epreuve homologuée réservée aux chiens inscrits au LOF qui ont déjà obtenu leur brevet (cf. glossaire). Le tracé du parcours présente quelques difficultés techniques.

3^{ème} degré : Epreuve homologuée réservée aux chiens inscrits au LOF qui ont un niveau technique et une vitesse d'évolution plus élevés, et ayant une licence en 3^{ème} degré (cf. glossaire).

Pause repas

Grand Prix de France (GPF) : C'est l'épreuve sur laquelle tout le monde se rencontre puisqu'elle est ouverte à tous les chiens sans aucune discrimination ni critère de niveau.

Jumping : On enlève les obstacles à zones, ceux qui ont participé à l'Open, courent également sur le jumping.

Jumping + : Comme son nom l'indique son tracé doit être plus technique que le jumping. Il est réservé à ceux qui ont concouru sur l'Open +. Le TPS est également calculé à partir du temps réalisé par le premier augmenté de 15 %.

Remise des prix.

Fin de journée.