



Association d'agilité du Canada RÈGLEMENTS OFFICIELS

Version 4.0 – en vigueur le 1^{er} janvier 2010

© 2007, 2008, 2010. 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.
Imprimé au Canada.

1. Philosophie et règlements généraux

- 1.1 - Association d'agilité du Canada
- 1.2 - Philosophie
- 1.3 - Adhésion
- 1.4 - Admissibilité
- 1.5 - Mesures disciplinaires

2. Concours d'agilité

- 2.1 - Demande pour tenir des concours homologués par l'AAC
- 2.2 - Responsabilités des clubs ou groupes hôtes d'un concours
- 2.3 - Juges, commissaires et préposés
- 2.4 - Mesure du chien

Tableau I – Hauteurs de saut

- 2.5 - Terrain et tracé du parcours
- 2.6 - Temps de parcours standard

Tableau II – Temps de parcours standard

- 2.7 - Exécution du parcours et fautes
- 2.8 – Système de chronométrage électronique
- 2.9 - Pointage et classement
- 2.10 - Prix et récompenses

3. Brevets et épreuves de l'AAC

- 3.1 - Brevets de l'AAC
- 3.2 - Niveau de performance et passage au niveau supérieur
- 3.3 - Catégories
- 3.4 - Épreuve d'agilité standard Novice
- 3.5 - Épreuve d'agilité standard Intermédiaire
- 3.6 - Épreuve d'agilité standard Expert
- 3.7 - Épreuve d'enjeu - Vue d'ensemble
- 3.8 - Épreuve d'enjeu Novice
- 3.9 - Épreuve d'enjeu Intermédiaire
- 3.10 - Épreuve d'enjeu Expert
- 3.11 - Épreuve de snooker - Vue d'ensemble
- 3.12 - Épreuve de snooker - Vue d'ensemble
- 3.13 - Épreuve de snooker Intermédiaire
- 3.14 - Épreuve de snooker Expert
- 3.15 - Épreuve de relais

- 3.16 - Épreuve de sauteur - Vue d'ensemble
- 3.17 - Épreuve de sauteur Novice
- 3.18 - Épreuve de sauteur Intermédiaire
- 3.19 - Épreuve de sauteur Expert
- 3.20 - Steeplechase
- 3.21 - Épreuve du Défi

4. Programme pour Jeune Conducteur

- 4.1 - Philosophie et règlements généraux
- 4.2 - Enregistrement
- 4.3 - Tenue d'épreuves pour jeune conducteur
- 4.4 - Admissibilité
- 4.5 - Certificats
- 4.6 - Prix et récompenses
- 4.7 - Juges
- 4.8 - Résultats des épreuves
- 4.9 - Règlements généraux
- 4.10 - Description des épreuves

5. Normes d'exécution des obstacles

- 5.1 - Généralités
- 5.2 - Slalom
- 5.3 - Obstacles avec zones de contact - Généralités
- 5.4 - Palissade
- 5.5 - Passerelle
- 5.6 - Balançoire
- 5.7 - Tunnel rigide
- 5.8 - Tunnel souple
- 5.9 - Pneu
- 5.10 - Table
- 5.11 - Saut en longueur
- 5.12 - Tous les sauts

Annexe A - Sommaire des pénalités

Annexe B - Définitions

Annexe C - Normes de construction des obstacles Tableau III – Hauteur des sauts

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.

1.2 - Philosophie

L'agilité est une aventure, un défi et une compétition divertissante, tant pour les spectateurs que les compétiteurs humains et canins. 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, en aucun cas, mettre en danger la sécurité des chiens, des compétiteurs et des spectateurs. Ce sport s'adresse à tous les chiens, sans égard aux origines du chien.

1.3 - Adhésion

Tous 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 le bulletin électronique On Course.

Les personnes peuvent également devenir membre individuel. Tous les membres recevront le bulletin électronique On Course les informant des activités de l'AAC.

Nous encourageons tous les membres à participer et à appuyer les concours d'agilité de l'AAC. Les membres ont également le droit de vote, conformément aux règlements administratifs, à condition d'avoir été membre pendant la période minimale indiquée.

1.4 - Admissibilité

Les concours d'agilité homologués par 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. Un chien est admissible quelles que soient ses origines.

Les chiens de moins de dix-huit (18) mois, les femelles en chaleur, 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 homologués par l'AAC. Ces mesures comprennent les chiens participant pour exhibition seulement (EXS).

Un chien handicapé peut être admis à participer.

Pour participer aux concours homologués, tous les chiens doivent être inscrits auprès de l'AAC en obtenant une carte d'identité du chien.

Un chien ne peut être inscrit dans une hauteur de saut inférieure à celle pour laquelle il est admissible en fonction de sa taille et de la catégorie dans laquelle il court.

Les inscriptions pour exhibition seulement (EXS) peuvent être permises, à la discrétion des clubs. Un chien inscrit pour exhibition seulement peut concourir dans la hauteur de saut à laquelle il appartient ou dans une autre hauteur supérieure ou inférieure à tous les niveaux de performance et dans toutes les épreuves.

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 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 le parcours, sauf en s'inscrivant pour exhibition seulement.

1.5 - Mesures disciplinaires

Si un juge en fonction de l'AAC arrive à la conclusion qu'un conducteur a abusé d'un chien de quelque manière que ce soit lors d'un concours homologué par l'AAC, ce conducteur sera expulsé du terrain du concours. En cas d'abus ou d'agression alléguée d'un chien envers un autre chien ou une personne dans le cadre d'un concours homologué par l'AAC, il FAUT rapporter l'incident au juge et au comité organisateur du concours, ceux-ci feront enquête et évalueront l'incident. S'ils arrivent à la conclusion que l'abus est avéré, ils expulseront le conducteur du terrain du concours et présenteront un rapport écrit incluant les déclarations écrites des personnes impliquées, y compris les témoins, au comité de Discipline de l'AAC qui examinera le rapport et déterminera si des sanctions plus sévères sont justifiées.

Note : Quiconque est témoin d'un abus ou d'une agression peut porter plainte auprès du club hôte ou de l'AAC.

CHAPITRE 2

Concours d'agilité

2.1 - Demande pour tenir des concours 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 d'approbation par écrit. Un club ou un groupe qui n'a jamais été l'hôte d'un concours d'agilité homologué par l'AAC doit présenter sa demande au moins quatre mois avant la date prévue pour le concours. Un club ou un groupe qui a déjà été l'hôte d'un concours peut présenter sa demande et réserver une date sans préciser l'information sur les juges et les épreuves jusqu'à un an avant la date prévue pour le concours. Cette demande doit être approuvée au moins trois mois avant la date du concours, moment auquel toute l'information exigée doit avoir été fournie. Lorsqu'une épreuve est offerte à un concours homologué par l'AAC, elle doit l'être dans toutes les catégories, soit Régulier, Spécial et Vétéran.

La demande écrite doit être envoyée au Coordinateur responsable de l'homologation des concours de l'AAC. Pour obtenir un formulaire de demande, s'adresser au Coordinateur, faire une copie de la demande publiée dans chaque bulletin de nouvelles On Course ou télécharger le formulaire du site Web de l'AAC www.aac.ca.

Les clubs ou groupes qui tiennent leur premier concours homologué doivent envoyer leur demande au moins quatre 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. Étant donné que le directeur régional doit approuver l'équipement et tous les nouveaux terrains, il incombe au club ou groupe hôte de communiquer avec son directeur en vue d'obtenir cette approbation avant l'échéance de quatre mois. De plus, il incombe au club ou groupe hôte de payer tous les frais encourus par le directeur régional (ou son délégué) en vue de l'inspection et de l'approbation. La permission de tenir un concours homologué ne sera accordée qu'une fois que l'équipement du club et le terrain auront été inspectés et approuvés par le directeur régional (ou son délégué).

Les clubs ou groupes qui changent de juges, qui 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 doivent en aviser le Coordinateur responsable de l'homologation des concours.

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.

2.2 - Responsabilités des clubs ou groupes hôtes d'un concours

Le Coordinateur doit, lorsqu'il a approuvé le concours, envoyer la documentation pertinente au président du concours. Cette documentation contient le formulaire des résultats du concours (des chiens ayant obtenu un parcours qualificatif), le rapport sur la tenue du concours, l'état des frais perçus pour le concours et le formulaire d'enregistrement des cartes d'identités complétées. Dans les deux semaines suivant la date du concours, le président ou le secrétaire du concours doit retourner ce qui suit au Coordinateur responsable de la compilation des résultats des concours de l'AAC :

- une copie du formulaire des résultats du concours dûment remplie;
- une copie dûment remplie du programme/catalogue du concours, signée par le président du comité organisateur du concours;
- une copie de l'état des frais perçus pour le concours avec un chèque ou un mandat couvrant la somme prescrite par le Conseil de direction de l'AAC;

Note : Les clubs hôtes peuvent déduire des frais remis à l'AAC une somme égale aux frais par passage perçus pour le nombre de chiens participant pour exhibition seulement (EXS) au concours mais les clubs doivent payer les frais par passage normaux aux juges pour le nombre de chiens participant pour exhibition seulement (EXS).

- une liste complète des compétiteurs, y compris le no de carte d'identité du chien, le nom du chien, la race, le nom du maître, son adresse complète et le code postal.
- une copie dûment remplie du formulaire d'enregistrement des cartes d'identités complétées.

Note : Les organisateurs de concours sont encouragés à soumettre les résultats de manière électronique par courriel ou sur CD/DVD. Les formats acceptables sont doc (2003 ou version inférieure), xls (2003 ou version inférieure), rtf, pdf et txt. Une copie de chaque parcours exécuté comportant la distance réelle en verge et les temps de parcours standard, signée par le juge, doit être envoyée au réviseur dans une enveloppe pré-adressée fournie par le juge. Tout manquement à ce règlement peut entraîner la retenue des brevets et/ou le refus d'accorder la permission de tenir un concours homologué par l'AAC à l'avenir. De plus, le club hôte doit conserver une copie des renseignements susmentionnés pendant au moins deux ans.

Le club ou groupe doit nommer un comité organisateur qui s'occupera du concours. Le comité est responsable de la conduite du concours et des toutes les questions s'y rapportant autres que les responsabilités qui incombent au juge conformément à ces règlements.

Ces responsabilités consistent, sans s'y limiter :

- à accepter les inscriptions;
- à préparer le programme des épreuves, le formulaire

d'inscription, l'ordre de passage et le catalogue du concours;

- à fournir des préposés compétents, à savoir des scribes, des chronomètres, une équipe chargée de monter les parcours dirigée par un chef de parcours, des commissaires et une secrétaire au pointage connaissant leurs tâches;
- à fournir des obstacles d'agilité conformes aux exigences de l'AAC.

Note : *Les clubs qui possèdent un pneu à points de rupture doivent informer les juges et les compétiteurs qu'un pneu à points de rupture sera utilisé. Les clubs qui possèdent un système de chronométrage électronique doivent informer les juges et les compétiteurs qu'un tel système sera utilisé.*

- à fournir les outils et les accessoires nécessaires à la conduite d'un concours de qualité, y compris une toise, une roue pour mesurer les parcours et des chronomètres;
- à résoudre tous les problèmes de discipline soumis au comité;
- à engager un juge approuvé par l'AAC et à envoyer au juge une lettre de confirmation incluant la liste des obstacles (y compris les dimensions), une carte du terrain d'agilité (configuration de l'enceinte et caractéristiques inusitées), les épreuves offertes, les niveaux, l'ordre des épreuves et tous autres renseignements pertinents;
- à s'occuper des dépenses pour le déplacement, les repas et l'hébergement du(des) juge(s);
- à verser les honoraires de juge selon les directives de l'AAC;
- si un chien **n'a pas** participé à un concours du club hôte en ayant une carte d'identité dûment remplie, vérifier les cartes d'identité du chien avant le début du concours pour s'assurer qu'elles comportent le nombre de signatures nécessaires et que le chien avait deux ans faits au moment où les mesures ont été prises;

Note : *Il n'est pas obligatoire que les conducteurs de chiens dont la carte d'identité est dûment remplie et qui ont déjà participé à un concours tenu par le club en question produisent leur carte d'identité. Toutefois, un club hôte et/ou un juge peut, à sa discrétion, demander à voir la carte d'identité s'il le juge nécessaire.*

- à s'assurer, dans le cas de chiens qui ont une carte d'identité que le conducteur ne peut pas produire, que le juge mesure ces chiens pour déterminer la hauteur de saut appropriée;
- à s'assurer qu'un exemplaire des règlements officiels de l'AAC, l'horaire, une trousse de premiers soins, de la sciure de bois ou du sable pour réparer le terrain et un désinfectant sont disponibles en tout temps pendant le concours; et
- à s'assurer qu'un vétérinaire est en devoir le jour du concours.

Un concours homologué doit être annoncé en publiant un programme des épreuves. Le programme des épreuves doit contenir les renseignements suivants :

- La date proposée, l'heure, l'endroit 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.
- Les frais d'inscription.
- Une mention, à la discrétion du comité organisateur, 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. (Un chien inscrit qui a obtenu un brevet à un concours précédent peut passer au niveau suivant si son conducteur en avise le secrétaire du concours par téléphone au moins une (1) semaine avant la date du concours.)

- 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.
- 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 si les inscriptions seront acceptées après la date de clôture.
- Une description des épreuves offertes.
- Le nom de tous les juges.
- Une mention à l'effet que les obstacles satisfont aux exigences de l'AAC.

Note : *Les clubs qui possèdent un pneu à points de rupture doivent informer les juges et les compétiteurs qu'un pneu à points de rupture sera utilisé.*

- Une description des critères d'admission et des restrictions s'appliquant aux inscriptions.
- Une déclaration précisant que le comité organisateur se réserve le droit de refuser une inscription.
- Une déclaration précisant que les épreuves seront tenues conformément aux Règlements de l'AAC.
- Un formulaire d'inscription officiel permettant d'inscrire tous les renseignements sur le maître et le chien, y compris le no de carte d'identité du chien.
- Un déni de responsabilité qui doit être signé par le concurrent avant que l'inscription soit acceptée (remarque qu'un des parents ou le gardien d'un mineur (moins de 18 ans) doit signer ce déni de responsabilité).
- Une mention à l'effet que les inscriptions doivent être accompagnées des frais appropriés afin d'être valide.
- Une description de la surface utilisée (herbe, terre battue, etc).
- Un formulaire de Demande de carte d'identité du chien qui doit être envoyée directement à l'AAC.

Il incombe également au club ou groupe hôte de produire un programme/catalogue du concours qui sera envoyé à l'AAC (envoi par courriel acceptable) et qui peut être distribué ou vendu aux concurrents, à la discrétion du club ou groupe. Ce catalogue doit comprendre:

- le nom du club ou groupe;
- la date du concours;
- l'endroit où se déroule le concours;
- le(s) juge(s),
- les épreuves, par hauteur de saut pour chaque épreuve;
- le nom du chien et son no de carte d'identité de l'AAC;
- la liste des concurrents et le nom de leur(s) chien(s);
- suffisamment d'espace pour inscrire les fautes de parcours, les fautes de temps et le classement obtenu.

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.

Après la clôture des inscriptions, le club ou groupe hôte doit envoyer une confirmation à tous les concurrents inscrits. Cette confirmation peut être écrite ou électronique, en envoyant un courriel avisant le compétiteur de l'endroit où il peut récupérer l'information (par ex. : adresse d'un site Web). Elle doit comporter le numéro de carte d'identité du chien et les épreuves auxquelles le chien est inscrit de même que l'ordre dans lequel les épreuves se dérouleront chaque jour.

Dans l'enceinte d'agilité, le juge a pleine autorité. Par conséquent, tous les problèmes de discipline découlant de la conduite des concurrents dans l'enceinte sont la responsabilité du comité organisateur et du juge. Le comité organisateur et le juge en fonction ont la responsabilité de régler tous les autres problèmes et la décision du président du concours est définitive. Cependant, le comité organisateur peut consulter tout juge de l'AAC ou une autre personne au besoin. Par conséquent, le juge ou le comité organisateur peut expulser un chien et/ou un conducteur.

De plus, le juge en fonction peut expulser unilatéralement un conducteur et/ou un chien du concours pour abus ou agression.

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. Cependant, un chien est admissible à condition d'être mesuré ou a déjà participé à un concours tenu par le club hôte en question.

Le club ou groupe peut offrir, à sa discrétion, une période de familiarisation pour les chiens et les jeunes conducteurs inscrits aux épreuves Novice avant le début du concours. Il peut également l'offrir, à sa discrétion, pour les chiens inscrits aux épreuves Intermédiaire et/ou Expert. Il ne s'agit pas d'une période d'entraînement mais d'une occasion de familiariser les nouveaux chiens avec les obstacles du club ou groupe. Les obstacles recommandés pour une période de familiarisation sont : slalom, palissade, passerelle, balançoire, tunnel souple et table. On recommande de superviser cette période de familiarisation et d'en limiter la durée. Bien que l'AAC n'impose pas de restrictions sur le matériel 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 du matériel comme des colliers étrangleurs, des colliers à pointe, des colliers électroniques ou anti-aboiement.

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. Les chiens attendant d'utiliser l'aire de réchauffement doivent être tenus en laisse.

À la discrétion du club ou groupe hôte, les chiens ayant obtenu un pointage 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. Il en va de même pour les jeux.

Les concours à inscriptions limitées sont permis. Par contre, épreuve qualificative de championnat ne peut se dérouler lors d'un concours dont les inscriptions sont limitées. Le club ou groupe offrant un concours à inscriptions limitées doit garder une liste d'attente des inscriptions reçues après avoir atteint la limite. En cas d'annulation, les places libérées seront remplies à partir de cette liste d'attente, selon l'ordre dans lequel les inscriptions initiales ont été reçues.

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) puissent concourir en plus pour des prix offerts par le club hôte.

2.3 – Épreuves non homologuées à des concours homologués

Il est interdit d'offrir des épreuves non homologuées à des concours homologués par l'AAC à moins de respecter plusieurs conditions, notamment aucun jouet, aucune nourriture et aucune correction ne sont permis dans l'enceinte pour les chiens participant aussi au concours homologué. Les chiens inscrits aux épreuves non homologuées doivent être sains et avoir plus de 18 mois (c.-à-d. être admissible à concourir). Les épreuves non homologuées doivent se dérouler avant la première épreuve ou après la dernière épreuve du concours homologué et si des épreuves non homologuées se déroulent avant la première épreuve du concours homologué, le tracé des parcours des épreuves homologuées ne doit pas être affiché ni distribué avant la fin des épreuves non homologuées. Les clubs qui ne respectent pas ces exigences mettent en péril les parcours qualificatifs obtenus pendant le concours.

2.4 Juges, commissaires et préposés

L'épreuve d'agilité doit se dérouler sous la direction d'un juge. Il n'est pas obligatoire que le même chronométrateur et le même scribe travaillent pendant toute l'épreuve; toutefois, le même chronométrateur et le même scribe doivent assumer leurs fonctions pour tous les chiens qui sont en compétition l'un contre l'autre. On peut utiliser des chronométrateurs et des

scribes différents pour les chiens en Régulier, les chiens en Spécial et les chiens en Vétérin.

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 passer l'examen (sans exception) avant d'avoir le droit de juger (ce règlement s'applique aux juges des autres organisations). Les clubs désirant utiliser un juge de renommée internationale doivent en faire la demande spéciale auprès du Conseil de direction de l'AAC.

Les responsabilités du juge sont, sans s'y restreindre :

- de concevoir les parcours et de les faire approuver par un réviseur de l'AAC.
- de fournir au secrétaire du concours une enveloppe adressée au réviseur de parcours;
- de superviser la mise en place du parcours;
- de donner des instructions au chronométrateur, au scribe, aux préposés et aux bénévoles, au besoin;
- de mesurer la distance du parcours en suivant le tracé naturel du chien et d'établir le temps de parcours standard (TPS) et le temps de parcours maximum (TPM) le cas échéant;
- de faire vérifier sur place les temps de parcours par une autre personne afin de déceler les erreurs pendant le concours;
- de s'assurer que les obstacles sont conformes aux normes;
- de mesurer tous les chiens dont la carte d'identité du chien de l'AAC n'est pas remplie;
- d'observer la performance des chiens et de signaler toutes les fautes (aucun vidéo ni autre dispositif de reprise de l'action ne doit être utilisé afin de déterminer les fautes commises pendant le parcours);
- d'envoyer un rapport du juge au délégué du Conseil de direction soulignant toute situation survenue et exigeant un suivi.

Au concours, la décision du juge, quant au pointage, 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 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 et 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.

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

- une démonstration du décompte pour la table;
- la distance du parcours, la vitesse (verges/secondes) et le temps de parcours standard (TPS) pour les divisions Ouvert et Mini dans les catégories Régulier/Spécial et

Vétérin/Jeunes conducteurs;

- la limite de fautes et/ou de temps (TPM) qui est imposée, le cas échéant;
- les exigences relatives à la performance pour cette épreuve, le cas échéant;
- une révision de 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 chronométrateur, etc.).

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.

Un juge 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 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 ou abuse un juge ou un membre du comité organisateur, qu'elle participe au concours ou non, sera expulsée du site de la compétition.

Les responsabilités du chronométrateur comprennent, sans s'y restreindre :

- 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;
- utiliser le sifflet selon les directives du juge pour indiquer que le temps de parcours maximal (TPM) est dépassé ou que le temps de parcours standard en division ouverte est écoulé si le juge a signalé une répétition d'obstacles;
- utiliser le sifflet dans l'Enjeu pour indiquer la fin de la séquence d'ouverture et le début de l'enjeu proprement dit;
- signaler au juge une défaillance du chronomètre dès que constatée.

Note : *Lorsqu'un chien est éliminé, le chronométrateur doit enregistrer le temps même si aucun classement n'est accordé.*

Les responsabilités du scribe comprennent, sans s'y restreindre :

- consigner par écrit les fautes ou les points signalés par le juge; et
- utiliser le sifflet selon les directives du juge pour indiquer que le nombre maximal de fautes a été dépassé, le cas échéant.

2.5 - Mesure du chien

Tous les chiens doivent être mesurés pour déterminer leur hauteur de saut. La hauteur et la largeur des sauts sont déterminées par la hauteur du chien, tel qu'il est énoncé dans le tableau II, annexe C. Le juge officiant 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 la carte d'identité directement auprès de l'AAC avant de concourir. Chaque chien ne peut être mesuré officiellement qu'une fois par jour. Le club hôte doit fournir la toise appropriée. Si plus d'un juge est en fonction, il

incombe au conducteur/propriétaire de choisir le juge qui mesurera son chien.

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 sera signée et un avertissement doit être envoyé au club ou groupe. Tous les chiens qui ne peuvent pas être mesurés parce que la toise des clubs ou groupes n'est pas adéquate courront pour exhibition seulement et les frais d'inscription seront remboursés aux concurrents.

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 conducteur/propriétaire d'un chien qui mesure exactement la hauteur entraînant un changement de catégorie de hauteur de saut à un pouce près peut demander que le juge mesure, à sa discrétion, le chien avec une toise fixe déposée au point le plus haut du scapulum pour vérifier la mesure. Un juge peut aussi choisir d'utiliser uniquement des toises fixes.

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. Ils peuvent se présenter 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 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, 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, peuvent concourir au concours en question dans tout niveau de performance/hauteur de saut applicable à la hauteur mesurée.

Si une toise mobile qui donne une mesure exacte est utilisée, la mesure exacte sera inscrite sur la carte d'identité et la mesure signée par le juge. Si le juge utilise des toises fixes, la mesure sera inscrite comme suit :

- < 12/16/21 (plus petit que 12, 16 ou 21 po) ou
- > 12/16/21 (plus grand que 12, 16 ou 21 po) ou
- = 12/16/21 (égal à 12, 16, 21 po).

Chaque chien doit être mesuré deux fois (sauf les chiens de plus de 23 po) par un juge différent à chaque fois. Si les deux mesures mettent le chien dans des catégories de hauteur de saut différentes, le chien doit être mesuré une troisième fois pour déterminer la hauteur de saut définitive.

Un chien peut être mesuré de nouveau une seule fois pendant sa vie s'il a plus de trois ans et si la carte d'identité signée, émise à son nom, indique une hauteur définitive de saut. Il

faudra adresser les demandes pour re-mesurer un chien au directeur régional qui assurera la coordination du processus et enverra le résultat du re-mesurage 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 re-mesurés.

Hauteurs de saut (le conducteur a le choix lorsque deux hauteurs sont indiquées)

Taille du chien	Régulier	Spécial	Vétéran
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 21 po	22 ou 26 po	16 po	10 ou 16 po
>21 po	26 po	22 po	16 ou 22 po

2.6 - Terrain et tracé du parcours

L'enceinte où se déroule les épreuves doit être un rectangle ou un carré ayant une superficie de 9 000 pi² (835 m²) au minimum et aucun des côtés ne doit avoir moins de 70 pi (21 m).

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 uniforme, sans aspérités, jamais glissante, permettra de placer les obstacles de niveau et offrira une bonne traction aux concurrents et à leur chien. Si les épreuves doivent 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'une surface/d'un terrain.

Le parcours ne peut compter moins de quinze (15) obstacles et pas plus de vingt (20) obstacles, à l'exception des épreuves de relais et du 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).

Le nombre d'obstacles varie selon l'épreuve. En général, la distance minimale entre les obstacles sera de 15 pieds, mesurée en fonction du trajet le plus court 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 (sauf pour l'épreuve du Défi ou les directives pour la conception des parcours prévoit des exceptions à la distance minimale dans certains cas). Le même obstacle peut devoir être franchi plus d'une fois selon le tracé du parcours.

Le juge doit dessiner le parcours. Le tracé du parcours doit rester confidentiel jusqu'au jour du concours et doit avoir été approuvé par un réviseur de parcours de l'AAC. Les parcours

peuvent être affichés la journée même où ils sont courus, à la discrétion du juge. Les concurrents seront admis, sans leur chien, sur le terrain lors du briefing du juge et pour reconnaître le parcours.

Il est recommandé aux juges de fournir au secrétaire du concours (ou à son délégué) des copies des parcours un jour ou deux avant le concours pour s'assurer que les parcours sont disponibles au cas où le juge aurait des difficultés à arriver sur le site du concours. (Ces parcours peuvent être envoyés 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.

2.7 - Temps de parcours standard

Cette section s'applique aux épreuves d'agilité standard, 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 d'après le tableau II ci-dessous.

En général, lorsque les conditions sont bonnes et en prévoyant un chevauchement, le TPS des chiens de la division Ouvert 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 proche en tenant compte qu'ils doivent respecter la vitesse établie dans le tableau 1.

Tableau 1 – Temps de parcours standard

ÉPREUVE	MIN. (verges/s)	MAX. (verges/s)
Standard Novice	2,0	2,5
Standard Intermédiaire	2,5	2,8
Standard Expert	2,8	3,3
Sauteur Novice	2,5	3,5
Sauteur Intermédiaire	3,0	3,9
Sauteur Expert	3,5	4,3
Steeplechase	3,5	4,3

Il faut ajouter cinq (5) secondes à tous les temps établis pour les parcours d'agilité standard pour le décompte sur la table.

Dans le cas des épreuves Vétéran, 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 principal.

Si, lors d'une épreuve de relais, une équipe se compose d'un chien en Vétéran et d'un chien en Régulier ou Spécial, le temps accordé sera accru en fonction de la participation d'un chien Vétéran. (Par exemple, on ajoutera 10% au temps d'une équipe de deux chiens ayant un chien Vétéran.)

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.

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. Le temps de parcours maximal ne doit pas être inférieur à une fois et demi (1 1/2) le temps de parcours standard. Le juge et le comité organisateur peuvent également, à leur discrétion, établir un nombre de fautes de parcours maximal après lequel le chien sera expulsé.

2.8 - Exécution du parcours et fautes

Port d'un collier dans l'enceinte - Pour des raisons de sécurité, les chiens doivent être présentés sans laisse ni collier ou tout autre équipement. Un chien portant un collier quelconque dans l'enceinte sera éliminé. Cependant, le propriétaire/conducteur peut amener son chien en laisse à la ligne de départ.

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 le parcours au coup de sifflet et la feuille de pointage portera la mention Éliminé.

À l'extérieur de l'enceinte - Tous les chiens doivent quitter l'enceinte sous contrôle et remis en laisse 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 conducteurs qui feront usage de telles aides seront expulsés de l'épreuve ou du concours pour toute la journée à la discrétion du juge.

Chronomètres - Il est interdit aux concurrents d'utiliser un chronomètre ou tout autre dispositif du même genre 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 de séquences - Tout concurrent qui installe de l'équipement sur le site du concours ou qui monte des séquences (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 la fin de semaine ou le nombre total de jours que dure le concours, selon le cas. Tous les prix, classements et qualifications seront annulés et le concurrent et son(s) chien(s) devront quitter les lieux.

Chien qui se soulage - Un chien qui se soulage (urine ou défèque) sur le terrain du parcours sera expulsé de l'épreuve et doit quitter l'enceinte.

Toucher le chien ou les obstacles - Un concurrent 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 son chien ni les obstacles. Cinq fautes sont imputées chaque fois qu'un participant touche le chien ou un obstacle. 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, à sa discrétion. Un conducteur qui touche délibérément son chien et le fait crier 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.

Durant la séquence d'ouverture de l'enjeu et du snooker, si un conducteur touche délicatement le chien, intentionnellement, 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 pour exhibition seulement (EXS); le conducteur peut continuer son parcours et le juge continuera de juger l'épreuve normalement.

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 imputer une pénalité de cinq fautes si le chien entre en contact avec le conducteur.

Conducteur passant au-dessus ou sous un obstacle - Un conducteur qui passe au-dessus, sur ou sous un obstacle sera pénalisé de cinq fautes chaque fois.

Chien passant au-dessus, sur ou sous un obstacle - Un chien qui ne suit pas normalement le tracé du parcours et qui marche sur la manche (tissu) du tunnel souple, qui passe sous un obstacle avec zones de contact, passe sous la table ou le pneu se verra imputer cinq fautes chaque fois qu'il commet une telle faute. Il ne s'agit pas d'une erreur de parcours. Voir Erreur de parcours ci-dessous dans le cas d'un chien qui saute par-dessus une partie d'un obstacle dans une situation semblable.

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

Chien qui sort de l'enceinte - 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 la corde délimitant l'enceinte ne sera pas éliminé.

Comportement antisportif - Un comportement antisportif sera pénalisé selon la gravité de l'infraction, la pénalité pouvant aller de cinq fautes à l'expulsion du terrain 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 commissaire ou de toute autre personne officiant au concours.

En tout temps pendant l'enjeu et le snooker, si un conducteur passe à travers, par-dessus ou sous un obstacle quelconque, cette acte sera jugé comme «comportement antisportif» entraînant l'expulsion de l'enceinte; les points accumulés seront annulés et aucune qualification ne sera possible.

Toute personne qui injurie ou abuse un juge ou un membre du comité organisateur, qu'elle participe au concours ou non, sera expulsée du site de la compétition.

Erreur de parcours - Un chien est pénalisé pour avoir fait une erreur de parcours lorsque :

- le chien prend un obstacle dans le mauvais ordre (une patte ou plus dans un tunnel ou sur un obstacle avec zones de contact, sauter un saut ou faire tomber la barre d'un saut) ;
- le chien saute ou traverse toute partie d'un obstacle d'une manière qui n'est pas requise, tel qu'il est défini par le tracé du parcours. Cela ne comprend pas un chien qui marche sur le tissu du tunnel souple, qui passe sous un obstacle avec zones de contact ou sous la table ou sous le pneu (voir Chien passant sous un obstacle ci-dessus) ;
- le chien prend un obstacle dans la mauvaise direction (sauf la table);
- le chien traverse la ligne du slalom dans le mauvais ordre.

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 se produit.

Note : Les erreurs de parcours subséquentes sur un même obstacle seront signalées si le chien a recommencé à suivre le parcours désigné mais a fait un refus sur cet obstacle suivi d'une erreur de parcours.

- Expert : élimination.

Lorsqu'un chien fait une erreur de parcours, le juge arrête de juger jusqu'à ce que le chien reprenne l'exécution du parcours dans la direction appropriée. Cette règle s'applique à toutes les épreuves. 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.

Note : 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.

Chien hors contrôle - Si un chien est complètement hors contrôle sur le parcours et qu'il ne terminera pas le parcours dans le temps de parcours maximal ou qu'il travaille d'une manière jugée dangereuse, 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.

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, sous le pneu, sous la table, passe entre le pneu et son cadre ou dépasse le plan avant d'un obstacle 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 arrière 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. Dans toutes les épreuves, on considère que le plan avant de l'obstacle a été dépassé lorsque le nez du chien l'a dépassé. Dans les épreuves d'agilité standard, de sauteur et de relais en équipe Novice, le juge doit signaler tous les refus sauf sur les obstacles à zones de contact, le slalom et la table. Cinq fautes sont imputées au chien pour chaque refus. Dans les épreuves Intermédiaire et Expert, cinq fautes sont imputées pour un refus et trois refus entraînent l'élimination. Les hésitations (sans mouvement vers l'arrière des pattes arrière du chien) ne doivent jamais être considérées comme un refus. Un chien qui dépasse le plan avant d'un obstacle avec 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.

Non-exécution - Lorsqu'un chien omet complètement un obstacle ou ne l'exécute pas, tel qu'énoncé au chapitre 5, une pénalité de 20 fautes est imputée. Il s'agit non pas d'une erreur de parcours, mais d'une non-exécution. Passer outre à un obstacle sans le négocier est une non-exécution, aucun refus ne sera imputé. Si un chien rate le dernier obstacle et traverse la ligne d'arrivée, une pénalité pour non-exécution s'appliquera, que le chien soit ramené ou non pour négocier cet obstacle.

Non-exécution :

- au niveau Novice, trois obstacles non exécutés entraînent l'élimination;
- au niveau Intermédiaire, deux obstacles non exécutés entraînent l'élimination; et
- au niveau Expert, un obstacle non exécuté entraîne l'élimination.

Dans les épreuves de Steeplechase, de sauteur, de relais, de Défi et d'agilité standard, la ligne d'arrivée devient opérationnelle après l'exécution de l'avant-dernier obstacle du parcours.

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

Intempéries, bris d'obstacle– Si le vent fait tomber une barre ou un obstacle et que le chien est sans faute jusque là, le juge peut accorder un parcours qualificatif à condition que le chien exécute l'obstacle dans la mesure du possible.

Si un obstacle se brise ou en cas de phénomène météorologique violent 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 nettoyer la table adéquatement, on peut utiliser le carré d'arrêt.
- 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 avec zones de contact : Aucune substitution.

Hauteur incorrecte - À la discrétion du juge, un conducteur peut se voir offrir de refaire le parcours si un obstacle est à une hauteur incorrecte et que, dans l'opinion du juge, cette hauteur incorrecte nuit à la performance du chien. Si le conducteur choisit de refaire le parcours, seul le deuxième pointage et le deuxième temps seront consignés et utilisés pour déterminer le classement.

Défaillance du chronomètre – En cas de défaillance du chronomètre manuel ou électronique ou d'erreur du chronométreur, le chronométreur doit signaler le problème au juge dès qu'il s'en rend compte et faire arrêter l'exécution du parcours. Le conducteur peut recommencer le parcours. Si le conducteur décide de courir une deuxième fois, seul le pointage et le temps obtenus lors du deuxième parcours 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'a pas bénéficié du temps prévu par le règlement, 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 par le règlement, le passage est nul et ne peut pas être utilisé aux fins du pointage. Le conducteur aura le choix de courir de nouveau.

2.9 – Systèmes de chronométrage électronique -- Directives de jugement avec chronomètre électronique

1. 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.
2. Une personne doit être désignée en tant que chronométreur manuel en cas de mauvais fonctionnement du chronomètre électronique.
3. Si un SCÉ est utilisé au départ, le premier obstacle constitue la ligne de départ. Si un SCÉ est utilisé à l'arrivée, le dernier obstacle constitue la ligne de d'arrivée. Si un SCÉ n'est pas utilisé pour déclencher ou arrêter le chronomètre, le juge doit désigner une ligne de départ et/ou d'arrivée.
4. Le parcours doit être mesuré du plan avant du premier obstacle (si un SCÉ sert à déclencher le chronomètre) ou de la ligne de départ désignée jusqu'au plan arrière du dernier

obstacle (si un SCÉ sert à arrêter le chronomètre) ou jusqu'à la ligne d'arrivée désignée.

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

- 5 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 au premier obstacle;
- non exécution si le chien ne revient pas exécuter le premier obstacle.

6. Si le chien franchit correctement le premier obstacle mais que le système de chronométrage électronique 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.

7. Lorsqu'un SCÉ est utilisé, si le chien ne franchit pas le dernier obstacle, les chronométreurs doivent arrêter manuellement le système de chronométrage électronique lorsque le chien passe le plan de l'obstacle où se trouve le faisceau du système. Le chien doit être pénalisé d'une non exécution.

Directives pour la conception de parcours

1. Le départ et l'arrivée doivent être configurés de manière qu'un chronométreur puissent être sur le parcours en cas de mauvais fonctionnement du système de chronométrage électronique.

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

- Saut (n'importe quel)
- 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.

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

- 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.

4. Un système de chronométrage électronique ne doit pas être utilisé dans les épreuves de snooker sauf pour assurer l'uniformité du temps accordé. Une ligne de départ/d'arrivée

doit être désignée et les chronométreurs doivent déclencher et arrêter manuellement le SCÉ lorsque le chien traverse la ligne de départ/d'arrivée.

5. Pour les épreuves d'enjeu, une ligne de départ sera désignée et les chronométreurs doivent déclencher manuellement le système de chronométrage électronique lorsque le chien traverse la ligne de départ.

6. Lorsqu'un SCÉ est utilisé pour les épreuves de snooker et d'enjeu, l'affichage électronique doit être placé de manière que le compétiteur sur le parcours ne puisse pas voir le temps écoulé.

Un SCÉ peut être utilisé pour le dernier obstacle de l'enjeu principal à condition que ce soit l'un des obstacles permis au paragraphe 3. Le chien doit franchir le dernier obstacle pour arrêter le chronomètre sinon la mention NT (aucun temps) sera consignée sur la feuille de pointage.

Si un conducteur interfère avec le système de chronométrage électronique d'une façon quelconque pour déclencher ou arrêter le chronomètre, il se verra imposer une pénalité. S'il s'agit du départ, il doit être pénalisé de 5 fautes. S'il s'agit de l'arrivée, une pénalité pour non exécution doit s'appliquer car le chien n'a pas traversé l'arrivée avant l'arrêt du chronomètre. Par ailleurs, le temps auquel le chronomètre a été arrêté sera le temps enregistré sur la feuille de pointage.

2.10 – 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 d'agilité. En cas d'égalité, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Un chien ou une équipe qui a été éliminé ou expulsé ne recevra ni pointage ni classement. Un chien ou une équipe qui a été éliminé mais à qui on a permis de terminer le parcours verra son temps de parcours affiché.

En aucun cas des fautes ne doivent être déduites du total des fautes d'un chien en soustrayant un nombre de fautes équivalant au temps gagné en exécutant le parcours plus rapidement que le TPS accordé.

Dans l'éventualité où deux chiens ou plus aient le même pointage et le même temps, le club peut offrir plus d'un classement ou demander un barrage pour déterminer le classement.

Agilité standard et sauteur - 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, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens aient le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage. Le chien ayant le moins de fautes au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant.

Steeplechase – 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 - Le chien ayant le plus grand nombre de points sera déclaré le gagnant de ces épreuves. En cas d'égalité, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens aient le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage. Le chien ayant le plus grand nombre de points au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant.

Relais en équipe - Les fautes de chaque chien seront additionnées et le temps de parcours sera déterminé. Si un des chiens de l'équipe est éliminé ou expulsé, l'équipe est éliminée et aucun pointage n'est inscrit. 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 - 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, le chien ayant exécuté le parcours le plus rapide sera déclaré le gagnant. Dans l'éventualité où deux chiens aient le même pointage et le même temps, il peut y avoir un barrage. Le chien ayant le moins de fautes au barrage sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité, le chien ayant exécuté le barrage le plus rapide sera déclaré le gagnant.

2.11 - Prix et récompenses

Un club ou groupe membre tenant un concours homologué par l'AAC doit offrir un ruban ou une rosette de parcours qualificatif 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 division (Ouvert 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 catégorie de hauteur de saut (6-10-16-22-26 po) peuvent le faire. Pour obtenir une définition des divisions Ouvert et Mini, voir l'annexe B.

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 po de long et de deux po de large. Le ruban ou la rosette doit comporter le logo de l'AAC, les mentions Concours d'agilité homologué 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) décernées pour le classement doivent comporter le logo de l'AAC, les mentions Concours d'agilité homologué de 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 :

Classement Couleur

1er	Ro	uge
2e	Vert	
3e	Vio	let
4e	Blan	c
5e	Jaun	e
6e	Ro	se
7e	Bourgogne	
8e	Gris	argent
9e	Turq	quoise
10e	Bleu	

Note : *Les rosettes de classement multicolores sont acceptables tant que les couleurs susmentionnées sont prédominantes. (Une rosette de première place rouge frangée de blanc est acceptable.)*

Le club peut 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 et épreuves de l'AAC

3.1 - Brevets de l'AAC

Les brevets d'agilité comportent plusieurs niveaux et des brevets distincts sont par conséquent décernés lorsque les exigences minimales pour chacun (décrit ci-dessous) sont satisfaites. Les parcours qualificatifs sont consignés sous le nom du juge qui a dessiné le parcours.

Chien d'agilité du Canada (CAC) : Un chien doit exécuter trois parcours d'agilité standard sans faute sous au moins deux juges différents dans des épreuves Novice à des 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 – Un chien doit obtenir deux parcours qualificatif dans chacun des trois jeux au niveau Novice (sauter, enjeu et snooker) sous au moins deux juges différents. Un brevet de Chien de jeux Novice du Canada certifie que le chien a fait preuve de polyvalence en réussissant un parcours dans les trois jeux, parcours répondant aux normes minimales permises. Pour passer en Intermédiaire dans un jeu quelconque, le chien doit avoir obtenu deux parcours qualificatifs Novice pour ce jeu sous deux juges différents.

Chien d'agilité Intermédiaire du Canada (CAIC) : Un chien doit exécuter trois parcours d'agilité standard sans faute sous au moins deux juges différents dans des épreuves Intermédiaire à des 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 – Un chien doit obtenir trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans chacun des trois jeux au niveau Intermédiaire (sauter, enjeu 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.

Chien d'agilité Expert du Canada (CAEC) : Un chien doit exécuter trois parcours d'agilité standard sans faute sous au moins deux juges différents dans des épreuves Experts à des concours homologués par l'AAC et tenus conformément aux présents règlements. 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.

Champion d'agilité du Canada (ChAC) : - Ce brevet est décerné à un chien qui a obtenu son brevet de Chien d'agilité Expert du Canada, et ses brevets Sauter Expert, Snooker Expert et Enjeu Expert. Le chien doit démontrer sa grande polyvalence par le biais d'un processus de qualification rigoureux.

Chien d'Enjeu Expert du Canada (CEEC) : - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs d'Enjeu au niveau Expert sous deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien Sauter Expert du Canada (CSEC) : - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs de Sauter au niveau Expert sous deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien de Snooker Expert du Canada (CSEC) : - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs de Snooker au niveau Expert sous deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien de Steeplechase Expert du Canada : Un chien doit remplir les exigences s'appliquant à l'épreuve de steeplechase dix fois sous au moins quatre juges différents pour obtenir ce brevet.

Chien de Relais en équipe Expert du Canada (CREEC) : - Un chien doit réussir quatre parcours qualificatifs de Relais sous deux juges différents pour obtenir ce brevet.

Note : *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.*

Les chiens inscrits aux épreuves de catégorie Vétéran et Spécial peuvent également obtenir tous les brevets susmentionnés. Les critères de qualification de chaque épreuve sont conformes aux règlements touchant les épreuves Vétéran et Spécial.

Pour chaque épreuve Expert (agilité standard, sauteur, snooker et enjeu) et le relais

Bronze Expertise « épreuve » – 10 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
Bronze ExSt, Bronze ExJ, Bronze ExSn, Bronze ExG, Bronze ExT

Argent Expertise « épreuve » – 25 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
Argent ExSt, Argent ExJ, Argent ExSn, Argent ExG, Argent ExT

Or Expertise « épreuve » – 50 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
Or ExSt, Or ExJ, Or ExSn, Or ExG, Or ExT

Steeplechase

Bronze Expertise Steeplechase, 25 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
BronzeExSc

Argent Expertise Steeplechase, 50 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
Argent ExSc

Or Expertise Steeplechase, 100 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum
Or ExSc

Défi de l'AAAC

Bronze Expertise Défi, 25 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum BronzeExC

Argent Expertise Défi, 25 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum Argent ExC

Or Expertise Défi, 25 parcours qualificatifs sous deux juges différents au minimum Or ExC

Prix de versatilité

Prix de versatilité bronze – trois titres Bronze Expertise quelconques VBA

Prix de versatilité argent – quatre titres Argent Expertise quelconques VSA

Prix de versatilité or – cinq titres Or Expertise quelconques VGA

Prix de réalisation à vie versatilité – six titres Or Expertise quelconques VLA

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

Pour se mériter ces prix, un chien doit avoir le titre de ChAC (ATCh). Tous les parcours qualificatifs obtenus en steeplechase, en agilité standard Expert et dans les jeux 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 combiner plusieurs épreuves en Régulier, Spécial ou Vétéran. En ce qui concerne les exigences relatives aux jeux, les parcours qualificatifs de toute combinaison de jeux - sauteur Expert, enjeu Expert, snooker Expert, steeplechase et relais - comptent, à condition que les exigences minimales d'un ChAC soient remplies

Note : *Tous les parcours qualificatifs obtenus en relais à tous les niveaux comptent pour ces titres.*

Prix d'honneur Bronze

Dix parcours qualificatifs en agilité standard Expert et 25 dans les jeux Expert

Prix d'honneur Argent

Vingt-cinq parcours qualificatifs en agilité standard Expert et 50 dans les jeux Expert

Prix d'honneur Or

Cinquante parcours qualificatifs en agilité standard Expert et 100 dans les jeux Expert

Prix d'excellence, Réalisations à vie

Cent parcours qualificatifs en agilité standard Expert et 125 dans les jeux Expert

3.2 - Niveau de performance et passage au niveau supérieur

Dans l'AAAC, il existe trois niveaux de performance en agilité : Novice, Intermédiaire et Expert. Un chien qui obtient un brevet doit passer au niveau suivant lors du prochain concours (si ce niveau est offert). Si ce niveau n'est pas offert à un concours, le chien ne peut pas concourir pour obtenir un parcours qualificatif, un classement, un prix, etc. au niveau inférieur mais peut courir pour exhibition seulement, à la discrétion du club.

3.3 - Catégories

Dans l'AAAC, il existe trois catégories : Régulier, Spécial et Vétéran. Tous les chiens qui répondent aux critères d'admissibilité de l'AAAC peuvent s'inscrire dans la catégorie Régulier, sauf tel que mentionné ci-dessous.

Catégorie Vétéran

La catégorie Vétéran 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 de catégorie Spécial. Lorsqu'un chien a été inscrit dans la catégorie Vétéran lors d'un concours homologué, il ne peut plus être inscrit dans la catégorie Régulier.

Catégorie Spécial

La catégorie Spécial est destinée à tous les chiens. Les conducteurs qui courent un chien en Spécial ont la possibilité de revenir en Régulier une fois pendant la carrière du chien. Le conducteur doit aviser l'AAAC d'un tel changement en s'adressant à son directeur régional (un formulaire est disponible sur le site Web) mais il n'a pas besoin de justification ni d'approbation. Un changement de Spécial à Régulier ne peut être fait pendant un concours. Autrement que l'unique fois susmentionnée, un chien ne peut plus être inscrit dans la catégorie Régulier. Il peut cependant passer dans la catégorie Vétéran.

Note : *Un conducteur peut demander le passage de Régulier à Spécial ou Vétéran ou de Spécial à Vétéran pendant un concours.*

Note: *Pour toutes les épreuves de catégorie Régulier, le sommet de la palissade passe à 5 pi 6 po (1,70 m).*

Les chiens qui passent à la catégorie Vétéran ou Spécial font un transfert latéral, à savoir qu'ils gardent les pattes qu'ils ont obtenues dans la catégorie Régulier.

Les catégories Vétéran et Spécial sont assujetties aux mêmes règlements que la catégorie Régulier à l'exception de ce qui suit :

- Dans la catégorie Vétéran, tous les sauts seront une ou deux hauteurs de moins que celle que le chien devrait sauter dans la catégorie Régulier. Les conducteurs peuvent, au choix, s'inscrire à une ou l'autre hauteur à un concours donné, à condition que le chien saute à la même hauteur dans toutes les épreuves d'un concours particulier.

- Dans la catégorie Spécial, tous les sauts seront une hauteur de moins que celle que le chien devrait sauter dans la catégorie Régulier.
- La table doit être à la hauteur appropriée ou on peut utiliser une table de 10 po pour les chiens sautant 6, 10 et 16 po et une table de 22 po pour les chiens sautant 22 po.
- Tous les sauts en largeur seront remplacés par des sauts simples.
- L'apex de la palissade sera à cinq pieds, mesuré du sol au sommet.
- Le TPS des épreuves Spécial sera le même que celui des épreuves régulières. Le TPS des épreuves Vétéran sera celui des épreuves régulières majoré de 20%, y compris la temps accordé pour exécuter l'enjeu final mais pas dans le cas de la séquence d'ouverture de l'enjeu ni du snooker où le temps en Vétéran est prédéterminé.
- Lorsque des valeurs sont attribuées à des sauts, comme dans l'enjeu et le snooker, les sauts simples qui remplacent les sauts en largeur conserveront la valeur des sauts remplacés. Pour obtenir les points attribués au saut simple qui remplace le saut en largeur, il faut uniquement le prendre dans la direction requise lorsqu'il s'agissait d'un saut en largeur.
- Dans les catégories Spécial et Vétéran, à tous les niveaux de performance, les sauts simples qui remplacent les sauts en largeur doivent avoir deux barres.

Les parcours de la catégorie Régulier sont utilisés pour les épreuves des catégories Vétéran et Spécial, en tenant compte des modifications susmentionnées.

Dans le cas d'une épreuve de relais, l'apex de la palissade sera à cinq pieds pour tous les chiens et il n'y aura aucune saut en largeur sur le parcours.

Note : Dans la catégorie Vétéran, un chien doit sauter au minimum une hauteur de saut plus bas que ce qu'il sautait dans la catégorie Régulier et peut passer à une hauteur de saut plus bas additionnelle à la discrétion du conducteur.

À tous les niveaux et dans toutes les catégories de performance, aucune patte ne sera décernée à un chien qui n'est pas admissible à participer en raison de son âge ou d'une erreur d'inscription relative au niveau ou à la catégorie de performance.

3.4 - Épreuve d'agilité standard Novice

L'épreuve d'agilité standard pour chien Novice est destinée aux chiens qui n'ont pas obtenu le brevet de chien d'agilité (CAC). 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'obstacle. Le juge doit signaler tous les refus sauf sur les obstacles à zones de contact, le slalom et la table. Cinq fautes sont imputées au chien pour chaque refus. Trois non-exécutions entraînent

l'élimination. Un chien doit exécuter trois parcours qualificatifs (sans faute) sous au moins deux juges différents dans ces épreuves afin que le brevet de Chien d'agilité du Canada (CAC) lui soit décerné.

Pour les épreuves Novice, les obstacles obligatoires sont : la palissade, la passerelle, la balançoire, l'oxer, le saut droit, le saut en largeur, le pneu, le tunnel rigide, le tunnel souple, le slalom (entre 6 et 12 piquets consécutifs) et la table.

Note : Le nombre maximum d'obstacles avec zones de contact est de trois (3) dans n'importe quelle épreuve.

3.5 - Épreuve d'agilité standard Intermédiaire

L'épreuve d'agilité standard Intermédiaire est destinée aux chiens qui ont obtenu le brevet CAC, mais pas le brevet CAIC. Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 17 et un maximum de 19 obstacles. Ces épreuves demandent de conduire le chien à une vitesse supérieure en exécutant un parcours plus complexe. Le chien doit démontrer un certain contrôle à distance de même que de la discrimination. Le parcours doit être fluide et permettre au conducteur de démontrer que son chien peut travailler des deux côtés. Trois refus entraînent l'élimination. Deux obstacles non exécutés entraînent l'élimination. Voir le chapitre 5 - Normes d'exécution des obstacles pour de plus amples renseignements. Un chien doit exécuter trois parcours qualificatifs (sans faute) sous au moins deux juges différents afin de se mériter le brevet CAIC.

Pour les épreuves Intermédiaire, les obstacles obligatoires sont : la palissade, la passerelle, la balançoire, le saut droit, un saut en largeur, le pneu, le tunnel rigide, le tunnel souple, le slalom (10 à 12 piquets) et la table.

3.6 - Épreuve d'agilité standard Expert

L'épreuve d'agilité standard pour chien Expert est destinée aux chiens qui ont obtenu un brevet de Chien d'agilité Intermédiaire du Canada (CAIC). Dans cette épreuve, le parcours comportera un minimum de 18 et un maximum de 20 obstacles. Le parcours doit permettre au conducteur de démontrer que son chien peut négocier rapidement un parcours complexe et travailler à gauche comme à droite en souplesse. Ces épreuves mettent l'accent sur la maîtrise et le travail à distance. Le parcours doit être fluide et permettre à l'équipe de démontrer ses compétences. Trois refus entraînent l'élimination; une erreur de parcours entraîne l'élimination. Un obstacle non exécuté entraîne l'élimination. Voir le chapitre 5 - Normes d'exécution des obstacles pour de plus amples renseignements. Un chien doit exécuter trois parcours qualificatifs (sans faute) sous au moins deux juges différents dans cette épreuve afin de se mériter le brevet de CAEC.

Pour les épreuves Expert, les obstacles obligatoires sont : la palissade, la passerelle, la balançoire, le saut droit, un saut en largeur, le pneu, le tunnel rigide, le tunnel souple, le slalom (10 à 12 piquets). La table est facultative.

3.7 - Épreuve d'enjeu -Vue d'ensemble

But du jeu

Ce jeu a pour but de démontrer la stratégie du conducteur et la capacité du chien à travailler à distance. Le jeu consiste à accumuler autant de points que possible pendant la séquence d'ouverture et à réussir l'enjeu.

Description

Le jeu comporte deux parties, la séquence d'ouverture permettant d'accumuler des points et l'enjeu où le chien doit travailler à distance.

La séquence d'ouverture commence lorsque le chien traverse la ligne de départ définie par le juge, le chronomètre est déclenché au même moment. Pour la séquence d'ouverture, le juge attribue une valeur à chaque obstacle selon l'article intitulé Obstacles requis et valeur et le concurrent doit tenter d'accumuler le plus grand nombre de points possibles en exécutant correctement le plus grand nombre d'obstacles possibles pendant le temps accordé.

À la fin de la séquence d'ouverture, un sifflet se fait entendre et le conducteur et son chien doivent immédiatement se diriger vers l'enjeu. Le chien doit franchir les obstacles dans l'ordre indiqué. Il doit les exécuter sans faute et dans le temps accordé. Pendant l'enjeu proprement dit, le conducteur doit rester dans la zone délimitée par le juge.

Le chronomètre est arrêté lorsque le chien traverse le point d'arrivée désigné par le juge.

Temps de parcours

Le temps accordé pour la séquence d'ouverture sera de 40 secondes en Régulier, Spécial et Vétéran. Le juge doit déterminer le temps accordé pour exécuter l'enjeu proprement dit (ajouter 20% pour les épreuves Vétéran). Les chiens de la division Mini doivent avoir deux secondes de plus au minimum (en ajoutant 20 % pour les chiens en Vétéran).

Le temps accordé pour l'enjeu doit tenir compte de la difficulté de l'enjeu et du type d'obstacles utilisés et de la distance que le chien doit franchir.

Obstacles requis et valeur

Une valeur sera attribuée aux obstacles de la séquence d'ouverture comme suit :

sauts droits	1	point
tunnel, pneu, moins de 10 piquets		
du slalom, sauts en largeur		2 points
obstacles avec zones de contact		3 points
obstacle de choix (à la discrétion du juge)		4 points
10 à 12 piquets du slalom ou passerelle		5 points

Note : La passerelle peut valoir 3 ou 5 points selon qu'un slalom de 10 ou 12 piquets fait partie du parcours ou non.

La valeur maximale sera de 5 points. Il y aura un seul obstacle valant 5 points et un seul obstacle valant 4 points sur le parcours. Il y aura deux ou trois obstacles valant 3 points. Les obstacles valant 3, 4 et 5 points ne doivent pas pouvoir être

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

L'enjeu lui-même se composera de trois à cinq obstacles, selon le niveau, et d'un point d'arrivée (table, ligne d'arrivée ou SCÉ placé au dernier obstacle) afin de pouvoir arrêter le chronomètre. Si le point d'arrivée désigné par le juge est la table, elle peut être de 10 po de haut pour les chiens sautant 6, 10 ou 16 po et de 22 po de haut pour les chiens sautant 22 et 26 po OU les quatre hauteurs de table peuvent être utilisées, à la discrétion du juge.

Note : Les sauts simples qui remplacent les sauts en largeur en Spécial et Vétéran conservent la valeur des sauts remplacés. Pour obtenir les points attribués au saut simple qui remplace le saut en largeur, il faut uniquement le prendre dans la direction requise lorsqu'il s'agissait d'un saut en largeur.

Règles du jeu

Pendant la séquence d'ouverture, le chien doit exécuter correctement les obstacles dans l'ordre choisi par le conducteur. Si le chien tente d'exécuter un obstacle mais ne réussit pas, il peut le reprendre. Le chien peut tenter d'exécuter chaque obstacle aussi souvent que désiré, mais il n'obtiendra la valeur des points que pour deux tentatives fructueuses au total, que l'obstacle soit exécuté individuellement ou comme partie d'un mini-enjeu. Un sifflet signalera la fin de la séquence d'ouverture, le chien doit alors se diriger promptement vers l'enjeu.

En tout temps pendant l'enjeu, si un conducteur passe à travers, par-dessus ou sous un obstacle quelconque, cette acte sera jugé comme « comportement antisportif » entraînant l'expulsion de l'enceinte; les points accumulés seront annulés et aucune qualification ne sera possible.

Durant la séquence d'ouverture de l'enjeu, si un conducteur touche délicatement le chien, intentionnellement, 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 pour exhibition seulement (EXS); le conducteur peut continuer son parcours et le juge continuera de juger l'épreuve normalement.

Note : Une fois que le juge déclare le passage EXS, l'équipe peut continuer jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou qu'un coup sifflet pour fautes pendant la séquence d'ouverture ou de fermeture lui signale de quitter le parcours.

Aucun point ne sera accordé pour un obstacle qui n'est pas complété avant le coup de sifflet. Aucun point ne sera accordé pour les obstacles pris par un chien en route vers l'enjeu. Voir la définition de « complété » à la fin de cette section. Le conducteur peut être dans la zone de l'enjeu quand le sifflet se fait entendre, toutefois, il doit quitter la zone de l'enjeu avant que le chien ne s'engage vers le premier obstacle de l'enjeu proprement dit.

De plus, le juge peut concevoir des mini-enjeux à exécuter pendant la période accordée pour la séquence d'ouverture.

Ces mini-enjeux doivent respecter les exigences d'un enjeu final, le chien devant travailler à la distance minimale et maximale exigée en fonction du niveau. Toutes les fautes s'appliquant à l'enjeu final s'appliquent aux mini-enjeux. Un mini-enjeu peut comporter de un à trois obstacles. Si le mini-enjeu est réussi, la valeur des obstacles le composant est doublée. Si le conducteur ne respecte pas la distance, mais que le chien exécute les obstacles du mini-enjeu, il obtiendra simplement la valeur initiale attribuée aux obstacles. Une séquence d'ouverture peut comporter, au maximum, deux mini-enjeux. Le conducteur n'obtiendra la valeur des points que pour deux tentatives fructueuses au total, que l'obstacle soit exécuté individuellement ou comme partie d'un mini-enjeu.

Pendant la séquence d'ouverture, le chien peut exécuter les obstacles qui font partie de l'enjeu final mais pas dans l'ordre. Un obstacle peut être pris aller-retour, toutefois il est interdit de prendre deux obstacles dans l'ordre désigné pour l'enjeu.

Pendant la séquence d'ouverture, le conducteur et son chien sont éliminés si :

- Le chien exécute deux obstacles ou plus de l'enjeu dans l'ordre, ceci qui ne s'applique pas à un obstacle exécuté aller-retour ou à deux obstacles pris en sens inverse de l'enjeu (exemple : si l'enjeu a trois obstacles, ce qui suit est permis pendant la période d'accumulation : 1-1, 2-2, 3-3, 2-1,3-2, 3-1, 3-2-1 mais ces enchaînements sont interdits : 1-2, 2-3 ou 1-2-3).
- Le 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, dans l'attente du coup de sifflet; ou
- Le conducteur utilise un chronomètre ou tout dispositif semblable.

Le chien ne peut, à aucun moment avant de commencer l'exécution de l'enjeu principal (c.-à-d. d'exécuter le premier obstacle de l'enjeu après le premier coup de sifflet) prendre dans l'ordre deux obstacles ou plus de l'enjeu principal.

Ni les barres tombées ni le pneu à point de rupture ne seront pas remis en place. Par conséquent, si un chien fait tomber la barre d'un obstacle de l'enjeu pendant la séquence d'ouverture, le chien ne pourra pas exécuter l'enjeu ni se qualifier.

Le conducteur **doit** tenter d'exécuter l'enjeu afin de conserver les points accumulés pendant la séquence d'ouverture. Le chien doit exécuter l'enjeu dans l'ordre et la direction désignés, sans faute, pour réussir l'enjeu. Si un chien fait une erreur pendant l'exécution de l'enjeu, le juge sifflera et le chien devra se diriger vers le point d'arrivée. Si le conducteur traverse la ligne délimitant la zone de l'enjeu pendant que le chien exécute l'enjeu, le juge sifflera et le chien devra se diriger vers le point d'arrivée. Dans les deux cas, on considérera que l'enjeu n'a pas été réussi.

L'enjeu doit être conçu de façon que le chien travaille à distance minimale/maximale du conducteur, distance établie en fonction du niveau. Les obstacles sont choisis parmi ceux approuvés par l'AAAC. Le juge peut concevoir un enjeu permettant d'éprouver le contrôle directionnel ou la discrimination d'obstacles du chien. Le conducteur doit rester

dans la zone désignée et diriger son chien à distance vers les obstacles. Durant l'enjeu, tous les règlements de l'épreuve d'agilité standard s'appliquent (sauf que les refus ne seront pas pénalisés en Novice). Les erreurs de parcours seront pénalisées à tous les niveaux.

Pointage

Pour obtenir un parcours qualificatif, un chien en Régulier et Spécial doit réussir l'enjeu dans le temps accordé et accumuler le nombre de points suivants pendant la séquence d'ouverture :

soit
20 points en Novice et Intermédiaire et 28 points en Expert.
Un chien en Vétéran doit accumuler 16 points en Novice et Intermédiaire et 22 points en Expert.

Les points accumulés pendant la séquence d'ouverture seront doublés si le chien réussit l'enjeu. Le chien doit toucher ou franchir le point d'arrivée afin d'obtenir les points accumulés.

Note : *En matière de pointage, on considère qu'un obstacle a été « exécuté » lorsque le chien n'est plus en mesure de faire de faute sur cet obstacle (par ex. : patte dans la zone de contact au moment du coup de sifflet).*

3.8 - Épreuve d'enjeu Novice

Admissibilité

L'épreuve d'enjeu Novice est destinée à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve ou qui n'ont pas obtenu le brevet de CAC au 1^{er} janvier 2005 ou qui n'ont pas obtenu un parcours qualificatif dans cette épreuve au 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.7, Épreuve d'enjeu -Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Le temps accordé pour exécuter l'enjeu proprement dit sera de 20 secondes ou plus (ajouter 20% pour les chiens en Vétéran). Les chiens de la division Mini doivent avoir deux secondes de plus au minimum (ajouter 20% pour les chiens en Vétéran).
- L'enjeu se composera de trois obstacles et d'un point d'arrivée (table ou ligne d'arrivée) pour pouvoir arrêter le chronomètre.
- Lors des mini-enjeux et l'enjeu final, les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 10 pi et à un maximum de 14 pi du conducteur.
- Le slalom et des obstacles avec zones de contact ne doivent pas être utilisés dans l'enjeu final et les mini enjeux.
- Les refus dans les mini enjeux ne seront pas pénalisés.
- Durant l'enjeu, tous les règlements de l'épreuve d'agilité standard Novice s'appliquent SAUF que les refus ne sont pas pénalisés.

3.9 Épreuve d'enjeu Intermédiaire

Admissibilité

L'épreuve d'enjeu Intermédiaire est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu le brevet CAC avant le 1^{er} janvier 2005 ou qui avaient obtenu un parcours qualificatif en enjeu novice après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009 mais qui

n'ont pas obtenu trois parcours qualificatifs dans cette épreuve sous deux juges différents ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005, n'avaient pas obtenu un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui n'avaient pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.7, Épreuve d'enjeu - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Pendant la séquence d'ouverture, les refus ne sont pas pénalisés, sauf dans les mini-enjeux.
- Les refus sur le premier obstacle de l'enjeu principal et des mini-enjeux ne sont pas pénalisés.
- Le juge peut utiliser le slalom et les obstacles avec zones de contact dans l'enjeu.
- Un temps de 18 secondes ou plus sera accordé pour l'enjeu (ajouter 20% pour Vétéran). Les chiens de la division Mini doivent avoir deux secondes de plus au minimum (ajouter 20% pour les chiens en Vétéran).
- Lors des mini-enjeux et l'enjeu final, les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 14 pi et un maximum de 18 pi du conducteur.
- L'enjeu se composera de trois obstacles au minimum et de quatre au maximum et d'un point d'arrivée (table ou ligne d'arrivée) pour pouvoir arrêter le chronomètre.
- Durant l'enjeu, tous les règlements de l'épreuve d'agilité standard Intermédiaire s'appliquent (à savoir que les refus et les erreurs de parcours seront pénalisés).

3.10 - Épreuve d'enjeu Expert

Admissibilité

L'épreuve d'enjeu Expert est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans l'épreuve d'enjeu Intermédiaire ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005, avaient obtenu un parcours qualificatif dans l'épreuve d'enjeu Intermédiaire et un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en enjeu Intermédiaire après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.7, Épreuve d'enjeu - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Pendant la séquence d'ouverture, les refus ne sont pas pénalisés, sauf dans les mini-enjeux.
- Les refus sur le premier obstacle de l'enjeu principal et des mini-enjeux ne sont pas pénalisés.
- Dans la séquence d'ouverture et dans les enjeux, les chiens doivent exécuter le slalom tel que défini dans les normes d'exécution de niveau Expert énoncées dans l'article 5.2. (c.-à-d. qu'ils ne peuvent pas sauter une porte ou sortir du slalom).

- Le juge peut utiliser le slalom et les obstacles avec zones de contact dans l'enjeu.
- Un temps de 15 secondes ou plus sera accordé pour l'enjeu (ajouter 20% pour Vétéran). Les chiens de la division Mini doivent avoir deux secondes de plus au minimum (ajouter 20% pour les chiens en Vétéran).

- L'enjeu se composera d'au moins trois obstacles au minimum et de cinq au maximum et d'un point d'arrivée (table ou ligne d'arrivée) pour arrêter le chronomètre
- Lors des mini-enjeux et l'enjeu final, les chiens doivent, à un point quelconque, travailler à un minimum de 18 pi et un maximum de 22 pi du conducteur.
- Durant l'enjeu, tous les règlements de l'épreuve d'agilité standard Expert s'appliquent (à savoir que les refus seront pénalisés et qu'une erreur de parcours entraîne l'élimination).

3.11 - Épreuve de snooker - Vue d'ensemble

But du jeu

Ce jeu a pour but de démontrer la stratégie du conducteur et la polyvalence du chien alors qu'ils travaillent en équipe, contre la montre. Le jeu consiste à accumuler autant de points que possible dans les séquences d'ouverture et de fermeture durant le temps accordé.

Description

Un numéro représentant sa valeur est attribuée à chaque obstacle. Les obstacles doivent être exécutés dans l'ordre désigné, soit la séquence d'ouverture suivie de la séquence de fermeture, dans le temps accordé. Le chien accumule des points pour chaque obstacle exécuté correctement.

En tout temps pendant le snooker, si un conducteur passe à travers, par-dessus ou sous un obstacle quelconque, cette acte sera jugé comme « comportement antisportif » entraînant l'expulsion de l'enceinte par le juge qui sifflera; les points accumulés seront annulés et aucune qualification ne sera possible.

La séquence d'ouverture commence lorsque le chien traverse la ligne de départ désignée par le juge et le chronomètre est déclenché en même temps. Les sauts valant un (1) point sont désignés comme obstacles « rouge » et tous les autres obstacles sont désignés comme « obstacles au choix ». La séquence d'ouverture comporte l'exécution de trois (3) paires rouge/obstacle au choix jusqu'à ce que l'exécution d'un minimum de trois paires ait été tentée. Le conducteur peut alors décider d'exécuter une autre paire rouge/obstacles au choix (si le parcours compte quatre rouges) ou de commencer la séquence de fermeture. Pendant la séquence d'ouverture, les obstacles doivent être pris dans l'ordre suivant : rouge, obstacle au choix, rouge différent, obstacle au choix, rouge différent, obstacle au choix. Les rouges peuvent être pris dans n'importe quelle direction. On ne peut exécuter un obstacle au choix tant qu'un rouge n'a pas été exécuté correctement.

Durant la séquence d'ouverture du snooker, si un conducteur touche délicatement le chien, intentionnellement, 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 pour exhibition

seulement (EXS); le conducteur peut continuer son parcours et le juge continuera de juger l'épreuve normalement.

Note : Une fois que le juge déclare le passage EXS, l'équipe peut continuer jusqu'à ce que le temps soit écoulé ou qu'un coup sifflet pour fautes pendant la séquence d'ouverture ou de fermeture lui signale de quitter le parcours.

Tous les obstacles de choix, sauf les combinaisons et les obstacles unidirectionnels (y compris ceux désignés comme tels par le juge) peuvent être pris dans n'importe quelle direction. Il faut terminer l'exécution de la séquence d'ouverture avant de passer à la séquence de fermeture. Pendant la séquence d'ouverture, un obstacle a été choisi afin d'être exécuté lorsque le chien a touché ou traversé l'obstacle (par exemple : mettre une patte sur une rampe, sauter par-dessus une rampe de la passerelle, passer entre le pneu et son cadre 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 :
 - i) Si le chien exécute l'obstacle sans faute, la valeur des points de l'obstacle lui sera accordée;
 - ii) Si le chien fait une faute (par exemple : zone de contact manquée, barre tombée, etc.), aucun point ne sera accordé.
- 2) Ne pas exécuter l'obstacle au choix :
 - i) Si le conducteur décide de ne pas exécuter l'obstacle au choix, on considérera que le chien a fait une faute et aucun point ne sera accordé pour cet obstacle au choix. L'obstacle au choix sera considéré comme ayant été « pris ».

La séquence d'ouverture se poursuit jusqu'à ce l'exécution de trois paires ait été tentée et, à ce point, le conducteur peut choisir de commencer la séquence de fermeture ou d'exécuter une autre paire rouge/obstacles au choix si le parcours compte quatre rouges.

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 franchissant 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 exécutés. L'exécution sans faute d'un rouge donne au conducteur le droit de tenter d'exécuter un obstacle au choix.

Les barres tombées pendant la séquence d'ouverture ne seront pas remises en place. La séquence de fermeture prend fin lorsque le chien atteint un saut dont la barre est tombée pendant la séquence d'ouverture.

La séquence de fermeture consiste à exécuter sans faute autant des obstacles valant 2, 3, 4, 5, 6 et 7 points que possible, dans cet ordre, avant que le temps accordé se soit écoulé. La séquence de fermeture doit être exécutée dans l'ordre et la direction indiqués par le juge.

Le chronomètre est arrêté lorsque le chien franchit le point d'arrivée désigné par le juge.

Temps de parcours

En Novice et en Intermédiaire, le chien et son conducteur ont 60 secondes et en Expert, 55 secondes au total pour réussir la séquence d'ouverture et la séquence de fermeture.

Obstacles requis

Chaque parcours de snooker doit compter neuf obstacles au minimum auxquels on a attribué une valeur de 1 à 7 et comporter au moins deux obstacles parmi les suivants : obstacles avec zones de contact, 10 piquets de slalom ou plus, combinaison de 2 ou 3 obstacles. Le juge doit concevoir un parcours ayant trois ou quatre obstacles « rouge », trois devant être exécutés correctement. Aucun leurre n'est permis. Le juge doit indiquer la ligne de départ. Le point d'arrivée peut être une ligne d'arrivée ou la table (qui peut être à la hauteur de saut appropriée ou à 10 po pour les chiens sautant 6, 10 ou 16 po et 22 po pour les chiens sautant 22 et 26 po, à la discrétion du juge).

Règles du jeu

Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes s'appliquant à l'épreuve d'agilité standard s'appliquent. De plus, il faut respecter les règles suivantes :

- un rouge peut être franchi dans n'importe quelle direction;
- un rouge doit être franchi sans faute avant de passer à un obstacle au choix;
- chaque rouge ne peut être exécuté qu'une seule fois;
- un obstacle au choix doit être exécuté avant d'exécuter un autre rouge;
- un rouge ou un obstacle au choix pris sans respecter la séquence entraîne l'élimination;
- aucun point n'est accordé s'il y a faute à un obstacle rouge ou au choix;
- les barres tombées ne seront pas remises en place;
- un chien qui touche un tunnel ou un obstacle avec zones de contact avec une patte ou plus sans respecter la séquence est éliminé;
- s'il y a faute sur un rouge, le chien doit exécuter correctement un rouge différent avant de passer à l'obstacle au choix; lorsque le parcours comporte quatre « rouge », il faut tenter d'en exécuter trois, le quatrième étant optionnel;
- s'il y a faute à un obstacle au choix, le chien doit exécuter un obstacle rouge ou passer à la séquence de fermeture s'il a tenté d'exécuter au moins trois « rouge »;
- tous les obstacles d'une combinaison doivent être exécutés sans faute, dans l'ordre désigné, pour obtenir la valeur en points de la combinaison.

Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes relatives aux épreuves d'agilité standard s'appliquent, le chien sera éliminé quelle que soit la faute. Le juge sifflera pour signaler une faute et que le chien doit se rendre au point d'arrivée pour arrêter le chronomètre.

Pointage

Pour obtenir un pointage qualificatif, un chien en Régulier et Spécial doit accumuler 37 points en Novice et en Intermédiaire et 40 points en Expert ; un chien en Vétéran doit accumuler 32 points en Novice et en Intermédiaire et 34 points en Expert.

Il n'est pas nécessaire de terminer la séquence de fermeture pour se qualifier. Les sauts « rouge » valent un point et les

obstacles numérotés de 2 à 7 ont la valeur représentée par leur numéro. La valeur des obstacles est celle de leur numéro.

Le nombre de points maximal est de 51 si trois « rouge » sont utilisés et de 59 points si quatre « rouge » sont utilisés.

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

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

Pendant la séquence de fermeture, l'accumulation des points prend fin pour l'une des raisons suivantes :

- faute à l'obstacle ;
- interruption de la séquence;
- expiration du temps accordé.

Dans de tels cas, le conducteur entendra un coup de sifflet; le chien doit immédiatement se rendre au point d'arrivée pour arrêter le chronomètre. Le chronométreur doit attendre que le chien franchisse le point d'arrivée, même si le temps accordé s'est écoulé. Le chien qui a accumulé le plus grand nombre de points sera déclaré le gagnant. Si deux chiens sont à égalité, le chien qui a le temps le plus rapide sera le gagnant. Si un chien ne se rend pas au point d'arrivée, aucun temps ne sera inscrit (NT). Le chien peut néanmoins se mériter un pointage qualificatif.

Note : *En matière de pointage, on considère qu'un obstacle a été « exécuté » lorsque le chien ne peut plus faire de faute sur cet obstacle (par ex. : patte dans la zone de contact au moment du coup de sifflet).*

Note : *Pour obtenir les points attribués au saut simple qui remplace le saut en largeur en Spécial et Vétéran, il faut uniquement le prendre dans la direction requise lorsqu'il s'agissait d'un saut en largeur.*

3.12 Épreuve de snooker Novice

Admissibilité

L'épreuve de snooker Novice est destinée à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve ou qui n'ont pas obtenu le brevet de CAC au 1^{er} janvier 2005 ou qui n'ont pas obtenu un parcours qualificatif dans cette épreuve avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.11, Épreuve de snooker - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Durant la séquence d'ouverture et la séquence de fermeture, tous les règlements de l'épreuve d'agilité standard Novice s'appliquent sauf que les refus ne sont pas pénalisés.

3.13 Épreuve de snooker Intermédiaire

Admissibilité

L'épreuve de snooker Intermédiaire est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu le brevet CAC avant le 1^{er} janvier 2005 ou qui avaient obtenu un parcours qualificatif en snooker Novice après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009 et qui n'avaient pas obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005 n'avaient pas obtenu un parcours qualificatif dans cette épreuve et un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui n'avaient pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.11, Épreuve de snooker - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes en vigueur lors d'une épreuve d'agilité standard Intermédiaire s'appliquent sauf qu'aucun refus ne sera pénalisé (y compris dans les combinaisons).
- Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes en vigueur lors d'une épreuve d'agilité standard Intermédiaire s'appliquent, quelle que soit la faute, y compris les refus. Lorsqu'un chien a fait une faute, le juge sifflera et le chien quittera le terrain.

3.14 - Épreuve de snooker Expert

Admissibilité

L'épreuve de snooker Expert est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans l'épreuve de snooker Intermédiaire ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005, avaient obtenu un parcours qualificatif dans l'épreuve de snooker Intermédiaire et un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en snooker Intermédiaire après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.11, Épreuve de snooker - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

Pendant la séquence d'ouverture, toutes les fautes en vigueur lors d'une épreuve d'agilité standard Expert s'appliquent sauf qu'aucun refus ne sera pénalisé (y compris dans les combinaisons).

Le chien doit exécuter le slalom selon les normes d'exécution Expert, énoncées à l'article 5.2, comme suit :

- Après être entré correctement, le chien rate un piquet et est ramené au point où l'erreur s'est produite : aucun point n'est accordé.
- Après être entré correctement, le chien rate un piquet et est ramené au tout début du slalom : le juge siffle et l'accumulation de points prend fin.
- Pendant la séquence de fermeture, toutes les fautes en vigueur lors d'une épreuve d'agilité standard Expert s'appliquent, quelle que soit la faute, y compris les refus. Lorsqu'un chien a fait une faute, le juge sifflera et le chien quittera le terrain.

3.15 - Épreuve de relais en équipe - Vue d'ensemble

Admissibilité

L'épreuve de relais est ouverte à tous les chiens admissibles à participer à des épreuves homologuées de l'AAC aux niveaux Novice, Intermédiaire ou Expert.

L'épreuve doit se dérouler conformément aux règlements définis dans l'article 3.15, Épreuve de relais en équipe, sauf tel que mentionné ci-dessous :

Le parcours doit respecter les règlements et les lignes directrices pour la conception de parcours définis pour les épreuves d'agilité standard Expert.

Le TPS doit être établi conformément à la vitesse exigée pour les épreuves d'agilité standard Expert.

Un minimum de douze obstacles doit être utilisé, chaque chien exécutant un minimum de dix obstacles et un maximum de douze obstacles à la hauteur correspondant à leur taille.

Chaque chien doit exécuter un obstacle à zone de contact et un slalom de 10 piquets au minimum.

Les fautes sont les mêmes que celles des épreuves d'agilité standard Expert. Trois refus par équipe entraînent l'élimination.

Nombre de coéquipiers

Une équipe se compose de deux chiens, chacun ayant un conducteur différent. Une équipe formée uniquement de chiens de la division Mini doit concourir dans la division Mini. Une équipe comportant au moins un chien de la division Ouvert doit concourir dans la division Ouvert.

But du jeu

Ce jeu a pour but de démontrer l'esprit d'équipe, la stratégie et l'esprit sportif des concurrents.

Description

Le parcours doit respecter les directives visant les parcours d'agilité standard Expert. Chaque conducteur exécutera une partie du parcours. Le parcours doit comporter deux zones espacées de dix pieds au minimum, marquées et clairement identifiées A et B. Le premier chien et son conducteur termineront leur partie du parcours en entrant dans la zone A. Le deuxième chien et son conducteur commenceront leur

partie du parcours en partant de la zone B. Les deux chiens et les deux conducteurs doivent être dans leur zone respective pour que le deuxième chien et son conducteur puissent quitter leur zone et courir leur partie du parcours. Le chronomètre est déclenché lorsque le premier chien traverse la ligne de départ et il est arrêté lorsque le dernier chien traverse la ligne d'arrivée désignée par le juge.

Note : Pendant l'exécution du parcours de relais, les co-équipiers peuvent s'aider verbalement l'un l'autre sans être pénalisés.

Temps de parcours standard

Le TPS sera déterminé conformément à la vitesse prévue pour les épreuves d'agilité standard Expert figurant au tableau I de l'article 2.6. Le TPS des équipes mixtes (Ouvert et Mini) sera celui d'une épreuve pour chien Ouvert. Le TPS du parcours Vétéran sera conforme aux directives de l'article 2.6. Le juge doit mesurer chaque partie du parcours de relais séparément et additionner les distances pour obtenir la distance totale et calculer le TPS. Le juge doit mesurer la première partie du parcours en partant de la ligne de départ et en arrêtant à l'endroit où le chien entrerait normalement dans la zone A. Il ne faut pas mesurer la distance entre les zones A et B ni celle à l'intérieur de la zone B. Le juge doit mesurer la deuxième partie du parcours en partant l'endroit où le chien sortirait normalement de la zone B et en arrêtant 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.

Obstacle requis

Le parcours doit comporter 24 obstacles au maximum et un minimum de 12 obstacles doivent être utilisés, chaque chien de l'équipe franchissant au moins dix obstacles dont la hauteur correspond à leur hauteur de saut. Les obstacles peuvent comprendre tous les obstacles approuvés sauf les sauts en largeur. Le juge peut mettre la palissade sur le parcours, à sa discrétion. Si la palissade est présente sur le parcours, celle-ci doit être à la hauteur désignée pour les catégories Vétéran/Spécial (5 pi).

Le parcours doit être conçu de façon à ce qu'aucun saut ou pneu ne soit exécuté communément par tous les chiens de l'équipe, ceci afin que les chiens d'une équipe mixte puissent sauter leur propre hauteur de saut. Il doit y avoir deux zones marquées sur le sol et identifiées A et B. Ces zones ne constituent pas un obstacle. Les sauts en largeur et la table ne doivent pas être utilisés dans cette épreuve.

Règles du jeu

Cette épreuve est disputée conformément aux règlements de l'épreuve d'agilité standard Expert. Les zones marquées sur le sol doivent être identifiées A et B. La première équipe terminera sa partie du parcours en entrant dans la zone A. La deuxième équipe commencera sa partie du parcours en partant de la zone B. Les deux chiens et les deux conducteurs doivent être dans leur zone respective pour que le deuxième chien et son conducteur puissent quitter la zone B et courir leur partie du parcours. À la discrétion du conducteur, les conducteurs peuvent signaler verbalement ou de la main qu'ils sont dans leur zone respective.

Après consultation avec leur partenaire, les conducteurs peuvent choisir la partie du parcours qu'ils exécuteront avec

leur chien. Ils doivent aviser le commissaire responsable de l'entrée de l'enceinte de leur décision immédiatement après avoir marché le parcours.

Note : *Si un nombre impair de chiens sont inscrits, dans ce cas seulement un chien qui a déjà couru peut courir une deuxième fois en exécutant 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.*

Pointage

L'épreuve est jugée en cumulant le temps et les fautes. Les fautes sont les mêmes que celles d'une épreuve d'agilité standard. Les fautes de chaque chien sont additionnées afin de déterminer le nombre total de fautes de l'équipe. 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 s'appliquent également :

Chien d'un des équipiers qui entre dans la zone désignée de l'autre équipier 20 fautes

Conducteur ou chien hors de la zone désignée lorsque le 2^e chien part 10 fautes

Chien du 2^e conducteur qui part avant que le premier chien soit dans la zone désignée 10 fautes

L'équipe ayant le moins de fautes sera déclarée la gagnante (fautes d'obstacle et de temps). En cas d'égalité, l'équipe ayant le parcours le plus rapide est la gagnante de l'épreuve.

Si l'un des membres de l'équipe est éliminé, l'équipe est éliminée.

Un maximum de 5 fautes (temps plus fautes de parcours) est permis pour obtenir un parcours qualificatif, mais pour se qualifier les chiens doivent terminer le parcours en ayant un pointage combinant le temps et les fautes inférieur ou égal au TPS établi par le juge.

3.16 - Épreuve de sauteur - Vue d'ensemble

But du jeu

Ce jeu a pour but de démontrer l'habileté naturelle du chien à l'obstacle.

Description

Le chien doit exécuter un parcours comportant des sauts et des tunnels dans l'ordre indiqué.

Temps de parcours

Le TPS est déterminé conformément à la vitesse prévue figurant au tableau I de l'article 2.6.

Obstacles requis

Le parcours doit comporter les obstacles suivants :

- huit sauts droits,
- un pneu,
- un saut en longueur ou en largeur,
- l'oxer,
- un tunnel rigide et/ou un tunnel souple.

Règles du jeu

Cette épreuve est disputée conformément aux règlements de l'épreuve d'agilité standard.

Pointage

Afin d'obtenir un parcours qualificatif, le chien doit exécuter un sans faute dans le TPS accordé. Les fautes s'appliquant à l'épreuve d'agilité standard seront imputées. Le chien ayant le moins de fautes (fautes d'obstacle et de temps) sera déclaré le gagnant. En cas d'égalité, le chien ayant le parcours le plus rapide est le gagnant de l'épreuve.

3.17 - Épreuve de sauteur Novice

Admissibilité

L'épreuve de sauteur Novice est ouverte à tous les chiens qui n'ont pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve ou qui n'ont pas obtenu leur brevet de CAC au 1^{er} janvier 2005 ou qui n'ont pas obtenu un parcours qualificatif dans cette épreuve avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.16, Épreuve de sauteur Novice, à l'exception de ce qui suit :

- Le TPS doit être établi conformément à la vitesse prévue figurant au tableau I, section 2.6.
- L'épreuve doit être jugée conformément aux règlements s'appliquant aux épreuves d'agilité standard Novice.
- Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard Novice seront imputées.
- Le parcours doit comporter un minimum de 15 obstacles et un maximum de 17 obstacles.
- Des sauts et des tunnels servant de leurre sont interdits.

3.18 - Épreuve de sauteur Intermédiaire

Admissibilité

L'épreuve de sauteur Intermédiaire est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu le brevet CAC avant le 1^{er} janvier 2005 ou qui avaient obtenu un parcours qualificatif en sauteur Novice après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009 et qui n'avaient pas obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans cette épreuve ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005 n'avaient pas obtenu un parcours qualificatif dans cette épreuve et un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui n'avaient pas obtenu deux parcours qualificatifs dans cette épreuve après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.19, Épreuve de sauteur - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Le TPS doit être établi conformément à la vitesse prévue figurant au tableau I, 2.6.
- L'épreuve doit être jugée conformément aux règlements s'appliquant à l'épreuve d'agilité standard Intermédiaire.
- Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard Intermédiaire seront imputées.
- Le parcours doit comporter un minimum de 17 obstacles et un maximum de 19 obstacles.

- Le parcours doit comporter au moins un saut en largeur.
- Le juge peut ajouter un ou deux obstacles servant de leurre.(sauts ou tunnels).

3.19 - Épreuve de sauteur Expert

Admissibilité

L'épreuve de sauteur Expert est ouverte à tous les chiens qui ont obtenu trois parcours qualificatifs sous deux juges différents dans l'épreuve de sauteur Intermédiaire ou qui, avant le 1^{er} janvier 2005, avaient obtenu un parcours qualificatif dans l'épreuve de sauteur Intermédiaire et un parcours qualificatif dans une épreuve d'agilité standard Intermédiaire ou qui ont obtenu deux parcours qualificatifs sous deux juges différents en sauteur Intermédiaire après le 1^{er} janvier 2005 mais avant le 1^{er} janvier 2009.

Cette épreuve sera jugée conformément aux règlements définis dans l'article 3.16, Épreuve de sauteur - Vue d'ensemble, à l'exception de ce qui suit :

- Le TPS doit être établi conformément à la vitesse prévue figurant au tableau I, article 2.6.
- L'épreuve doit être jugée conformément aux règlements s'appliquant à l'épreuve d'agilité standard Expert.
- Les fautes s'appliquant aux épreuves d'agilité standard Expert seront imputées.
- Le parcours doit comporter un minimum de 18 obstacles et un maximum de 20 obstacles.
- Le parcours doit comporter au moins un saut en largeur
- Le juge doit ajouter deux obstacles ou plus servant de leurre(sauts ou tunnels).

3.20 Épreuve de steeplechase

Admissibilité

Cette épreuve est ouverte à tous les chiens admissibles à participer aux épreuves homologuées de l'AAC aux niveaux Novice, Intermédiaire ou Expert.

Objet de l'épreuve

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.

Méthode d'exécution

Le chien doit négocier chaque obstacle du parcours en suivant les directives du conducteur et dans l'ordre indiqué par le juge.

Temps de parcours

Le temps de parcours standard sera établi entre 3,5 et 4,3 verges à la seconde (avec 20 % en sus pour la catégorie Vétérán).

Obstacles exigés au minimum

Le parcours doit comporter un minimum de 18 obstacles et un maximum de 20 obstacles

- minimum de six sauts,
- un tunnel (souple ou rigide),
- une palissade,
- douze piquets de slalom.

Obstacles facultatifs

- pneu,
- saut en largeur

Obstacles interdits

- passerelle,
- balançoire,
- table.

Utilisation des obstacles exigés - Le slalom et la palissade peuvent être utilisés deux fois et au moins l'un des deux doit être utilisé deux fois. (Exemple : La palissade est prise deux fois et 12 piquets de slalom sont exécutés ou la palissade est prise une fois et 24 piquets de slalom sont exécutés – maximum de deux entrées de slalom).

- Aucun saut en largeur en Spécial et Vétérán.

Règlement/jugement

Le Steeplechase est une épreuve où le temps est combiné aux fautes. Les règlements/ fautes suivantes s'appliquent :

- les refus ne sont pas pénalisés;
- erreur de parcours (y compris piquets de slalom pris à l'envers) = 20 fautes;
- barre tombée = 5 fautes;
- non-exécution = 20 fautes;
- zone de contact ratée = 5 fautes.
- Le slalom est jugé comme au niveau Novice (pas de refus, aucune faute pour une sortie du slalom).
- 30 fautes = élimination

Pour se qualifier, le chien doit exécuter le parcours et une fois le temps mis pour exécuter le parcours combiné aux fautes (le cas échéant), 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, le chien ayant le moins de fautes sera classé devant un chien ayant plus de fautes, autrement, ils resteront à égalité.

Admissibilité

L'épreuve est ouverte à tous les chiens admissibles à s'inscrire aux autres épreuves homologuées de l'AAC aux niveaux Novice, Intermédiaire ou Expert.

3.21 – Épreuve du Défi de l'AAC

Admissibilité

Seuls les chiens qui participent aux épreuves d'agilité standard de niveau Expert peuvent s'inscrire au Défi.

Objet de l'épreuve

L'objectif du Défi consiste à mettre à l'épreuve les compétences en conduite du conducteur et la vitesse d'exécution de l'équipe. La difficulté et les exigences en matière de conduite et de parcours à ce niveau doivent refléter celles rencontrées aux championnats du monde.

Méthode d'exécution

Le chien et son conducteur doivent négocier le parcours tel que conçu par le juge.

Temps de parcours et parcours qualificatif

Un temps de parcours cible pour le Défi est déterminé en utilisant la vitesse applicable aux épreuves d'agilité standard Expert et en se basant sur la longueur du parcours déterminée par le logiciel de conception de parcours pour un chien sautant 16 po. Lorsqu'un chien d'une hauteur de saut/division fait un sans faute sous le temps cible, son temps de parcours multiplié par 1,2 devient le TPS pour cette hauteur de saut/division. Un temps de parcours maximum de 1,5 minute s'applique à l'épreuve du Défi.

Obstacles exigés

Le parcours doit comporter 20 obstacles au minimum et un maximum de 23 obstacles.

Équipement nécessaire :

Pneu (utilisé une fois)
Tunnels rigides (minimum d'une et maximum de trois entrées permises)
Tunnel souple (utilisé une fois)
Passerelle (utilisée une fois)
Palissade (utilisée une fois)
Balançoire (utilisée une fois)
Slalom, configuration de 12 piquets seulement (utilisé une fois)
Sauts droits – sauts avec ailes et sans ailes nécessaires, sauts à une seule barre permis
Sauts en largeur : trois genres de sauts en largeur sont disponibles, l'oxer, les barres de Spa et le saut en longueur. Le parcours DOIT comporter deux sauts en largeur dont le genre est différent, un troisième genre est facultatif. Le nombre minimal de sauts en largeur à exécuter est de deux, chacun étant d'un genre différent, et le nombre maximal est de quatre, ceux-ci étant de trois genres différents.

Oxer : Un oxer avec ailes est préférable. Il doit être remplacé par un saut droit en Spécial et Vétéran et 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. Cet obstacle doit être remplacé par un saut droit en Spécial et Vétéran et peut être franchi plus d'une fois.

Saut en longueur : Utilisation fortement encouragée. Il doit être remplacé par un saut droit en Spécial et Vétéran. 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.

Note : *Les quatre piquets marquant les coins de ce saut sont autonomes et peuvent facilement être déplacés pour des raisons de sécurité.*

Équipement facultatif :

Table
Troisième saut en largeur

Pointage et parcours qualificatif

Tous les règlements et normes d'exécution actuels de l'épreuve d'agilité standard Expert de l'AAC s'appliquent, sauf pour l'exécution de la table. La position du chien sur la table est au choix tant que le chien reste sur la table (le chien peut être assis, debout, couché, se déplacer). Le décompte de 5 secondes commence dès que le chien a les quatre pattes sur la table. Si le chien quitte la table avant que les cinq secondes soient écoulées, la pénalité normale s'applique.

Pour l'épreuve du Défi seulement, la répétition d'obstacle sera immédiatement pénalisée par l'expulsion de l'enceinte. L'objectif du Défi consiste à mettre à l'épreuve les compétences en conduite du conducteur et la vitesse d'exécution de l'équipe et comme il n'y a pas de SCT, la répétition d'obstacle sera interdite.

Tous les chiens d'une division et hauteur de saut qui ont un sans faute et sont sous le TPS obtiendront un parcours qualificatif.

CHAPITRE 4

Programme pour jeunes conducteurs

4.1 - Philosophie et règlements généraux

Le programme pour jeune conducteur est destiné aux enfants et adolescents jusqu'à l'âge de 17 ans inclusivement à la date du concours. Le conseil de direction de l'AAC peut, à sa discrétion, changer l'âge plafond dans certains cas individuels. Le but du programme est d'encourager les jeunes à participer à l'agilité et de faire de ce sport un événement familial.

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. Tous les chiens qui participent au programme pour jeune conducteur doivent également avoir une carte d'identité de l'AAC valide. Le formulaire de demande de numéro d'identification de jeune conducteur doit être envoyé au Coordinateur responsable de l'approbation des concours.

4.3 - Tenue d'épreuves pour jeune conducteur

Un club membre de l'AAC peut offrir une ou des épreuves pour jeune conducteur, conformément à ces règlements. Les épreuves peuvent avoir lieu en même temps qu'un concours homologué par l'AAC ou être offertes de façon autonome. Si les épreuves se déroulent à l'occasion d'un concours homologué de l'AAC, il faut obtenir l'approbation de l'AAC, tel qu'il est décrit au chapitre 2 des présents règlements. Par ailleurs, sauf avis du contraire, tous les règlements s'appliquant à la tenue d'un concours de l'AAC sont en vigueur. Les résultats de ces épreuves doivent être envoyés au Coordinateur responsable des résultats des concours.

4.4 - Admissibilité

Les jeunes peuvent participer et obtenir des parcours qualificatifs dans toutes les épreuves d'agilité, y compris les jeux. Les jeunes auront le temps de parcours des chiens en Vétéran et peuvent inscrire le chien à une hauteur de saut plus basse que celle à laquelle le chien saute normalement et peuvent obtenir des parcours qualificatifs avec des chiens différents. Dans les épreuves pour jeune conducteur, il revient au conducteur de choisir de faire sauter le chien à la

hauteur de saut réglementaire ou à une hauteur de saut plus basse. Cela s'applique également aux chiens qui seraient normalement dans la catégorie Spécial ou Vétéran et qui devraient déjà sauter une ou deux hauteurs plus bas qu'en Régulier. Ils peuvent donc sauter une hauteur inférieure à celle qu'ils sauteraient en Spécial ou Vétéran.

Pour obtenir de brevet de jeune conducteur, le jeune doit d'inscrire sous son numéro d'identité de jeune conducteur et non sous le numéro d'identité du chien qu'il conduit. Les jeunes qui veulent obtenir des parcours qualificatifs pour le programme de jeune conducteur ne peuvent pas aussi courir pour que le chien obtienne de parcours qualificatifs à un même concours et aucun chien n'a le droit de courir deux fois le même parcours. (C.-à-d. que le chien ne peut pas courir sous son numéro de carte d'identité avec un conducteur qui n'est pas un jeune et aussi courir la même épreuve avec un jeune sous le numéro d'identité de jeune conducteur.)

4.5 - Certificats

Le programme pour jeune conducteur offre trois (3) niveaux : Novice, Intermédiaire et Expert et les certificats décernés sont les suivants : Prix d'honneur - Jeune conducteur novice du Canada, Prix d'honneur - Jeune conducteur intermédiaire du Canada et Prix d'honneur - Jeune conducteur expert du Canada. Ce programme s'applique aussi à tous les jeux.

Il faut noter que ces certificats d'accomplissement sont décernés aux conducteurs et qu'aucun brevet n'est décerné aux chiens.

4.6 - Prix et récompenses

Chaque conducteur qui obtient un pointage qualificatif (0 faute) 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. Le club peut également, à sa discrétion, faire inscrire une mention sur le ruban (rosette) signalant une épreuve pour jeunes conducteurs.

4.7 - 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.

4.8 - Résultats des épreuves

Il faut remplir le même formulaire que celui utilisé pour les résultats d'un concours de l'AAC. Il faut utiliser un formulaire

distinct et inscrire le numéro d'identification du jeune conducteur plutôt que celui de la carte d'identité du chien. Le nom des épreuves (Novice, Intermédiaire et Expert) doit également être inscrit. Ce formulaire doit être envoyé au Coordinateur responsable des résultats des concours avec les autres résultats du concours.

4.9 - Règlements généraux

Les fautes imputées dans les épreuves pour jeune conducteur sont les mêmes que celles imputées conformément à ces règlements pour les épreuves d'agilité standard, à l'exception de ce qui suit. Les directives suivantes s'appliquent à toutes les épreuves pour jeune conducteur :

- Les chiens peuvent sauter une hauteur de saut plus basse que celle qu'ils doivent sauter normalement, à la discrétion du conducteur. Cette mesure s'applique aux chiens qui seraient normalement inscrits en catégories Régulier, Spécial et Vétéran. Le sommet de la palissade sera à 5 pi.
- Dans l'éventualité où il y a trois (3) tentatives infructueuses pour le même obstacle, le juge demandera au conducteur de passer à l'obstacle suivant. Il faut noter qu'une pénalité de 20 fautes pour non-exécution sera imputée à tous les niveaux.
- Toutes les pénalités entraînant l'élimination s'appliquent, sauf que trois (3) non-exécutions n'entraînent pas l'élimination.
- Le parent/gardien du jeune conducteur doit signer le formulaire d'inscription.

4.10 - Description des épreuves

Épreuve jeune conducteur Novice

Cette épreuve est ouverte aux jeunes qui n'ont pas reçu un certificat Prix d'honneur - Jeune conducteur novice du Canada. Un conducteur doit réussir trois (3) parcours sans faute (obstacle et temps) dans cette épreuve conformément à ces règlements pour obtenir ce certificat. Les conducteurs qui ont déjà obtenu ce certificat peuvent s'inscrire en Novice (et être admissibles aux prix et récompenses) si l'épreuve Intermédiaire pour jeunes conducteurs n'est pas offerte. Le parcours de cette épreuve sera le même que celui utilisé pour les chiens en Novice et sera jugé par le même juge.

En plus des règlements mentionnés à la rubrique Règlements généraux, les modifications suivantes aux règlements des épreuves d'agilité standard Novice s'appliquent :

- Aucune pénalité pour un conducteur qui touche accidentellement au chien.
- Aucune pénalité pour un conducteur qui touche accidentellement à un obstacle.
- Aucune pénalité pour refus.
- Le TPS sera celui utilisé pour les chiens de la catégorie Vétéran.
- Une pénalité de 10 fautes sera imputée si le parent/gardien entre dans l'enceinte ou offre son assistance de l'extérieur de l'enceinte. Cette pénalité ne peut être imposée qu'une fois par conducteur par parcours.

Épreuve jeune conducteur Intermédiaire

Cette épreuve est ouverte aux jeunes qui n'ont pas reçu un certificat Prix d'honneur - Jeune conducteur intermédiaire du Canada. Un conducteur doit réussir trois (3) parcours sans faute (obstacle et temps) dans cette épreuve conformément à

ces règlements pour obtenir ce certificat. Les conducteurs qui ont déjà obtenu ce certificat peuvent s'inscrire en Intermédiaire (et être admissibles aux prix et récompenses) si l'épreuve Expert pour jeunes conducteurs n'est pas offerte.

Le parcours de cette épreuve sera le même que celui utilisé pour les chiens en Intermédiaire et sera jugé par le même juge.

En plus des règlements mentionnés à la rubrique Règlements généraux, les modifications suivantes aux règlements des épreuves d'agilité standard Intermédiaire s'appliquent :

- Aucune pénalité pour un conducteur qui touche accidentellement au chien.
- Aucune pénalité pour un conducteur qui touche accidentellement à un obstacle.
- Aucune pénalité pour refus.
- Le TPS sera celui utilisé pour les chiens de la catégorie Vétéran.
- Le concurrent sera éliminé si le parent/gardien entre dans l'enceinte ou offre son assistance de l'extérieur de l'enceinte.

Épreuve jeune conducteur Expert

Cette épreuve est ouverte aux jeunes qui n'ont pas reçu un certificat Prix d'honneur - Jeune conducteur expert du Canada. Un conducteur doit réussir trois (3) parcours sans faute (obstacle et temps) dans cette épreuve conformément à ces règlements pour obtenir ce certificat. Les conducteurs qui ont déjà obtenu ce certificat ne peuvent pas s'inscrire à l'épreuve Jeune conducteur Expert.

Le parcours de cette épreuve sera le même que celui utilisé pour les chiens en Expert et sera jugé par le même juge.

En plus des règlements mentionnés à la rubrique Règlements généraux, les modifications suivantes aux règlements des épreuves d'agilité standard Novice s'appliquent :

- Le TPS sera celui utilisé pour les chiens de la catégorie Vétéran.
- Le concurrent sera éliminé si le parent/gardien entre dans l'enceinte ou offre son assistance de l'extérieur de l'enceinte.

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 touchant chaque obstacle, toutes les pénalités stipulées dans l'article 2.7, 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 la manche en tissu du tunnel souple.
- La hauteur et la largeur des sauts doivent être celles figurant au Tableau II 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 qui touche délibérément son chien sera pénalisé au minimum de cinq fautes.
- 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.
- Un conducteur peut agiter ses mains au-dessus d'un obstacle.
- Lorsqu'un chien prend un obstacle sans respecter l'ordre du parcours, il doit être pénalisé pour une erreur de parcours.
- Lorsqu'un un chien prend un obstacle dans la mauvaise direction, il doit être pénalisé pour une erreur de parcours.
- Une pénalité pour non-exécution ne doit pas être imputée à un chien qui a « exécuté » un obstacle. Voir les définitions dans ce chapitre.
- Une pénalité pour non-exécution sera imputée à un chien qui omet le dernier obstacle et traverse la ligne d'arrivée.

Il revient aux conducteurs de déterminer si un obstacle a été exécuté ou non.

Dans les épreuves d'agilité standard et de de sauteur Novice, les directives suivantes s'appliquent à tous les obstacles :

- 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); et

- trois obstacles omis ou non exécutés entraînent l'élimination.

Dans les épreuves d'enjeu et de snooker Novice, les directives suivantes s'appliquent à tous les obstacles :

- les refus ne sont pas pénalisés.

Dans les épreuves Intermédiaire, les directives suivantes s'appliquent à tous les obstacles :

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

Dans les épreuves Expert, les directives suivantes s'appliquent à tous les obstacles :

- tous les refus doivent être pénalisés;
- une erreur de parcours entraîne l'élimination;
- un obstacle omis ou non exécuté entraîne l'élimination; et
- trois refus entraînent l'élimination.

En matière de refus, le plan avant 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 du saut en largeur, l'avant de la première barre.

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.

Généralités

• Si le chien n'entre pas correctement dans le slalom, le chien doit retourner au début du slalom et entrer correctement.

• Aucune faute n'est imputée pour 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.)

• Une pénalité de cinq fautes sera imputée chaque fois que le conducteur touche à un piquet du slalom.

• Une pénalité de cinq fautes pour avoir bloqué sera imputée chaque fois que le conducteur pousse le chien dans le slalom ou le bloque.

• 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.

Épreuves 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.

Épreuves 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. Une pénalité pour non-exécution sera imputée au chien qui n'exécute pas complètement le slalom avant de passer à l'obstacle suivant.

Épreuves Expert

• Le chien sera pénalisé d'un refus pour chaque mauvaise entrée, sauf qu'une fois qu'il a effectué une entrée correcte, il ne sera pas pénalisé pour une mauvaise entrée subséquente. Une pénalité pour non-exécution sera imputée au chien qui n'exécute pas complètement le slalom avant de passer à l'obstacle suivant.

• Le chien sera pénalisé de cinq fautes chaque fois qu'il omet un piquet et/ou qu'il doit reprendre le slalom.

5.3 - Obstacles avec zones de contact - Généralités

• 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 n'importe quelle patte ou partie d'une patte.

• Si un obstacle avec 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.

• Il faut considérer que l'obstacle a été exécuté lorsque les quatre pattes du chien sont sur le panneau (ou la rampe) descendant(e) approprié(e).

• Si le chien met une patte ou plus sur un panneau (une rampe) hors de séquence, il sera pénalisé de cinq fautes pour une erreur de parcours.

• Si le chien saute en bas du panneau (de la rampe) ascendant 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 (Intermédiaire et Expert uniquement), s'il passe à l'obstacle suivant, la pénalité pour non-exécution sera imputée.

5.4 - 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 n'importe quelle patte ou partie d'une patte.

5.5 - 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 n'importe quelle patte ou partie d'une patte.

5.6 - Balançoire

• Le chien doit monter sur la planche dans la direction indiquée par le juge, en touchant la zone de contact avec n'importe quelle patte ou partie d'une patte, faire basculer la planche en dépassant le pivot et redescendre en touchant la zone de contact à la sortie avec n'importe quelle patte ou partie d'une patte.

Généralités

• Une pénalité de dix fautes sera imputée pour un « fly-off » à un chien qui saute de la balançoire après avoir dépassé le pivot mais avant que la planche touche le sol. Pour qu'il y ait un « fly-off », le bout de la planche du côté de la montée doit ne plus toucher au sol, sauf dans le cas de chiens très légers qui peuvent aller au bout de la planche sans la faire se soulever.

- Il faut considérer que l'obstacle a été exécuté lorsque le chien a fait basculer la planche de façon qu'elle ait dépassé la position horizontale, que le chien ait touché ou non à la zone de contact.

5.7 - Tunnel rigide

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

Généralités

- Si le chien met une patte ou plus dans le tunnel dans la mauvaise séquence, il recevra une pénalité pour une erreur de parcours.
- Un chien qui saute par-dessus le tunnel recevra une pénalité 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, il doit reprendre l'obstacle, sinon il recevra la pénalité pour non-exécution.
- 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 recevra la pénalité pour non-exécution.

5.8 - Tunnel souple

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

Généralités

- 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. Il ne s'agit pas d'une erreur de parcours.
- Si le chien met une patte ou plus dans le tunnel dans la mauvaise séquence, il recevra une pénalité pour une erreur de parcours.
- Un chien qui saute par-dessus la partie rigide du tunnel recevra une pénalité 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, il doit reprendre l'obstacle, sinon il recevra la pénalité pour non-exécution.

5.9 - Pneu

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

Généralités

- Un chien qui saute entre le cadre et le pneu ou qui passe sous le pneu doit reprendre l'obstacle, sinon il recevra la pénalité pour un obstacle non exécuté.

- Un chien qui saute le pneu dans la mauvaise direction se verra imputer la pénalité pour une erreur de parcours.

- Un chien qui passe sous le pneu dans la mauvaise direction se verra imputer une pénalité de cinq fautes.

- Un pneu à points de rupture doit uniquement être exécuté une fois pendant un parcours.

Note: *Un pneu à points de rupture se définit comme un pneu dont une partie se détache et nécessite une intervention humaine pour être reconstitué.*

- En enjeu et en snooker, les préposés aux sauts ne doivent jamais remettre en place la partie du pneu à points de rupture qui s'est séparée. Si le chien modifie la circonférence d'un pneu à points de rupture, il recevra des points pour la première exécution mais pas pour les suivantes (y compris l'enjeu lui-même, s'il comprend le pneu).

- Un chien qui saute entre le cadre et le pneu ou qui passe sous le pneu sera pénalisé d'un refus. Le chien doit reprendre l'obstacle, sinon il recevra la pénalité pour non-exécution.

5.10 - Table

- Le chien doit sauter sur la table et prendre la position couchée pendant un décompte de cinq secondes consécutives. Le juge comptera les secondes et donnera l'ordre de départ (GO).

Généralités

- Si le chien se lève avant la fin du décompte, le juge recommencera le décompte depuis le début lorsque le chien sera de nouveau couché.
- Une pénalité allant de cinq fautes à l'expulsion sera imputée au conducteur qui met physiquement le chien en position couchée.
- Si le chien met une patte ou partie d'une patte sur le dessus de la table dans le mauvais ordre, il recevra une pénalité pour une erreur de parcours.
- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui passe sous la table hors de séquence.
- Si le chien quitte la table avant que le juge dise « GO » et revient pour compléter le décompte de cinq secondes consécutives, il recevra une pénalité de cinq fautes par occurrence. Si le chien ne revient pas à l'obstacle pour compléter le décompte de cinq secondes consécutives, il recevra la pénalité pour non-exécution.

Note : *Il est physiquement impossible pour certaines races ayant une poitrine profonde (doberman, whippet, etc.) d'avoir simultanément les deux coudes sur la table. Le juge doit en tenir compte lorsqu'il juge le couché sur la table.*

Épreuves Intermédiaire et Expert

- Une pénalité pour refus sera imputée à un chien qui saute par-dessus la table ou qui se glisse sous la table.

5.11 - Saut en longueur

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

Généralités

- Une pénalité de cinq fautes sera imputée à un chien qui touche une planche ou un piquet lorsqu'il saute.
- Si le chien marche sur les planches, franchit l'obstacle à un angle tel qu'il aborde le saut en longueur ou en sort sur le côté, le chien doit reprendre l'obstacle sinon il recevra la pénalité pour non-exécution.

5.12 - Tous les sauts

- Le chien doit franchir l'obstacle, entre les ailes, dans la direction désignée par le juge, sans déplacer les barres.

Généralités

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



ANNEXE A

Sommaire des pénalités

Ce sommaire ne doit servir qu'à des fins de consultation. En cas de contestation ou pour obtenir des explications détaillées, voir l'article intitulé Exécution du parcours et fautes - Généralités, au chapitre 2 et la description de chaque obstacle, au chapitre 5.

Les pénalités ci-dessous s'appliquent à chaque obstacle, à moins d'avis contraire.

Généralités

Aide extérieure.....	Élimination
Blocage.....	5 fautes par occurrence
Chien hors de contrôle sur le parcours.....	Expulsion
Chien se soulageant dans l'enceinte.....	Expulsion
Chien qui quitte l'enceinte.....	Expulsion
Conducteur passant par-dessus, sur ou sous un obstacle.....	5 fautes
Conducteur touchant à un obstacle.....	5 fautes
Conducteur touchant au chien.....	5 fautes à expulsion
Contact intentionnel avec le chien.....	5 fautes
Dépassement du temps de parcours maximum.....	Expulsion
Faire tomber une barre.....	5 fautes
Largeur non franchie.....	5 fautes
Marcher sur la manche en tissu du tunnel souple.....	5 fautes
Mauvais esprit sportif.....	5 fautes à expulsion
Nourriture ou aide sur le parcours.....	Expulsion
Obstacle non exécuté.....	20 fautes
Quitter la table avant la fin du décompte.....	5 fautes
Quitter de la balançoire avant qu'elle touche le sol (Fly-off).....	10 fautes
Répétition d'un obstacle.....	Élimination (+ TPS division ouverte)
Sauter par-dessus une aile.....	5 fautes
Sauter sur le mur.....	5 fautes
Zone de contact manquée.....	5 fautes

Refus

Dépassement du plan arrière de la table.....	5 fautes
Mauvais entrée dans le slalom.....	5 fautes
Passer sous les barres.....	5 fautes
Passer sous la table.....	5 fautes
Passer sous le pneu.....	5 fautes
Refus en Intermédiaire et Expert.....	5 fautes
Refus en Novice (sauf obstacles à zones, table et slalom).....	5 fautes
Sauter entre le pneu et le cadre.....	5 fautes
Trois refus en Intermédiaire et Expert.....	Élimination

Erreur de parcours

Couper à travers le slalom hors de séquence.....	5 fautes ou Élimination
Erreur de parcours en Expert.....	Élimination
Erreur de parcours en Novice (par obstacle).....	5 fautes
Erreur de parcours en Intermédiaire (chaque fois).....	5 fautes
Faire le slalom à l'envers (3 piquets, 2 espaces).....	5 fautes ou Élimination
Prendre un obstacle hors de séquence.....	5 fautes ou Élimination
Sauter par-dessus la manche du tunnel souple.....	5 fautes ou Élimination
Sauter par-dessus le tunnel, y compris l'entrée du tunnel souple.....	5 fautes ou Élimination

Snooker

Généralités

Toucher le chien.....	EXS
Comportement antisportif.....	Expulsion

Snooker Novice et Intermédiaire - Valeur des obstacles :

La valeur attribuée aux obstacles est celle correspondant à leur numéro, comme suit :

sauts droits (rouge).....	1 point
sauts droits, en largeur, tunnel et pneu.....	2 points
combinaison de 2 obstacles, sauts droits, en largeur, tunnel et pneu.....	3 points
combinaison de 2 obstacles, saut en largeur, tunnel, pneu, obstacle avec zones de contact, 5 à 9 piquets du slalom.....	4 points
combinaison de 3 obstacles, obstacle avec zones de contact, 5 à 9 piquets du slalom.....	5 points
combinaison de 3 obstacles, obstacle avec zones de contact, 10 à 12 piquets du slalom.....	6 points
combinaison de 3 obstacles, obstacle avec zones de contact, 10 à 12 piquets du slalom.....	7 points

Snooker Expert - Valeur des obstacles :

La valeur attribuée aux obstacles est celle correspondant à leur numéro, comme suit :

sauts droits (rouge).....	1 point
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	2 points
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	3 points
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	4 points
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	5 points
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	6 points
n'importe quel obstacle, combinaison d'obstacles.....	7 points

Enjeu - Généralités

Toucher le chien.....	EXS
Comportement antisportif.....	Expulsion

Enjeu - Obstacles requis et valeur

Une valeur sera attribuée aux obstacles de la séquence d'ouverture comme suit :

sauts droits.....	1 point
tunnel, pneu, moins de 10 piquets du slalom, sauts en largeur.....	2 points
obstacles avec zones de contact.....	3 points
obstacle de choix (à la discrétion du juge).....	4 points
10 à 12 piquets du slalom ou passerelle.....	5 points

Note : La passerelle peut valoir 3 ou 5 points.

La valeur maximale sera de 5 points. Il y aura un seul obstacle valant 5 points et un seul obstacle valant 4 points sur le parcours. Il y aura deux ou trois obstacles valant 3 points. Les obstacles valant 3, 4 et 5 points ne doivent pas pouvoir être exécutés l'un après l'autre.

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

ANNEXE B

Définitions

Ces définitions sont présentées à des fins de consultation. En cas de contestation, voir le texte, particulièrement l'article intitulé Exécution du parcours et fautes - Généralités, au chapitre 2 et la description de chaque obstacle, au chapitre 5.

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. Cette définition n'a pas pour but de couvrir les mesures normales prises pour discipliner un chien faisant preuve d'agression envers un humain ou d'autres chiens. Toute correction abusive administrée pour une raison autre qu'un cas d'agression (envers une personne ou un chien) sera considérée comme un abus.

Catégorie : Le programme choisi par le conducteur, à savoir Régulier, Spécial ou Vétéran.

Catégorie Vétéran

La catégorie Vétéran 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 de catégorie Spécial. Lorsqu'un chien a été inscrit dans la catégorie Vétéran lors d'un concours homologué, il ne peut plus être inscrit dans la catégorie Régulier.

Catégorie Spécial

La catégorie Spécial est destinée à tous les chiens. Lorsqu'un chien a été inscrit à dans la catégorie Spécial lors d'un concours homologué, il ne peut plus être inscrit dans la catégorie Régulier. Il peut cependant passer dans la catégorie Vétéran.

Comportement dangereux (Voir « Chien hors contrôle » 2.7) : Un chien qui, de l'avis du juge, bouscule de manière répétitive les montants et/ou les ailes des sauts d'une façon qui n'est pas accidentelle ou qui se pend dans le pneu ou qui saute en bas d'un obstacle à zone de contact par le côté et au-dessus de la zone de contact lors d'une épreuve peut être pénalisé pour une performance dangereuse.

Conducteur : Un conducteur est toute personne qui fait travailler le chien sur le parcours, qu'il soit le maître du chien ou non.

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.

Épreuve : Un événement comme l'agilité standard, l'enjeu, le sauteur, le snooker, le relais, le steeplechase et le Défi.

Erreur de parcours : Le chien prend un obstacle dans la mauvaise séquence, dans la mauvaise direction, ou traverse le plan d'un obstacle dans la mauvaise séquence.

Expulsion : Le chien et son conducteur doivent quitter l'enceinte immédiatement et n'ont pas le droit de continuer le parcours. Aucun pointage et aucun classement ne sont accordés.

Fly-off : Action d'un chien qui quitte la balançoire avant que la planche touche le sol après avoir passé le pivot.

Niveau : Fait référence au niveau de performance atteint, c.-à-d. Novice, Intermédiaire ou Expert.

Mini : Fait référence aux chiens qui sautent 10 et 16 po dans la catégorie Régulier ou 6 et 10 po dans les catégories Vétéran et Spécial.

Ouvert : Fait référence aux chiens qui sautent 22 et 26 po dans la catégorie Régulier ou 16 et 22 po dans les catégories Vétéran et Spécial.

Obstacle avec zones de contact : Les trois obstacles ayant des zones de contact auxquelles le chien doit toucher sont la palissade, la passerelle et la balançoire.

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.

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 franchir l'obstacle. Voir l'article 2.7 pour de plus amples explications.

Temps de parcours maximal : Le temps maximum accordé au concurrent pour exécuter le parcours. Un concurrent qui dépasse le temps de parcours maximal doit quitter l'enceinte et ne peut se classer. Le TPM doit être 1,5 fois le TPS de l'épreuve au minimum.

Temps de parcours standard : Le temps accordé au concurrent pour exécuter le parcours sans encourir de fautes de temps.

Toucher : En rapport avec les obstacles ayant une zone 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. Dans le cas de la zone de contact à la sortie de l'obstacle, le chien doit y toucher avec une patte ou partie d'une patte.

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

ANNEXE C

Normes de construction des obstacles

Généralités

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.

Une tolérance de $\pm 5\%$ est acceptable en ce qui touche la dimension des obstacles.

Notes :

- La hauteur de tous les sauts est mesurée du sol à la partie supérieure de la barre.
- La largeur de tous les sauts est mesurée de l'extérieur de la barre à l'extérieur de l'autre barre (ou planche).
- Il doit y avoir une coupe pour placer des barres à six (6) po pour les épreuves de catégories Vétéran et Spécial.
- La table de 10 po sera utilisée pour les chiens sautant 6 po.
- Une table de 10 po peut être utilisée pour les chiens sautant 16 po et une table de 22 po peut être utilisée pour les chiens sautant 26 po, à la discrétion du juge. Cette directive s'applique à toutes les épreuves.

Slalom

Le slalom se compose de piquets circulaires en matière plastique de 3/4 po à 1 1/4 po de diamètre extérieur environ et de 3 à 4 pi de haut, disposés en ligne droite. L'espace qui les sépare peut varier de 20 à 21 po. À compter du 1^{er} septembre 2010, l'espacement entre les piquets passera à 24 po de centre à centre. Cette longue période vise à permettre aux clubs et aux individus d'avoir le temps de faire la transition. Tous les slaloms doivent avoir un espacement de 24 po entre les piquets à compter du 1^{er} septembre mais cet espacement n'est pas permis en concours avant cette date.

Un minimum de 5 piquets et un maximum de 12 piquets sont utilisés. Tous les piquets doivent avoir un capuchon pour des raisons de sécurité.

La couleur des piquets doit faire contraste avec le sol de façon que 50% du piquet soit de couleur contrastante. La couleur contrastée doit être peinte, l'utilisation de bandes adhésives n'est plus permise pour réduire le risque de blessure lorsque le chien pousse sur 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. Un slalom de type « Weavematic » est acceptable à condition de pouvoir immobiliser solidement les piquets à la verticale. Si une base continue supporte les piquets, elle ne doit pas avoir plus de 1/2 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. Les piquets enfoncés dans le sol sont interdits. Les bases d'un slalom peuvent être immobilisées avec des piquets.

Obstacles avec zones de contact - Généralités

Il ne doit y avoir aucune surface en relief sur ces obstacles, sauf tel qu'il est décrit ci-dessous.

Lorsqu'elles sont exigées ou utilisées, les lattes antidérapantes doivent être fixées à l'horizontale, à intervalle de 12 à 15 po. La dimension maximale des lattes est de 1/4 po d'épais (3/8 po lorsque la surface est caoutchoutée) et de 1 1/2 po de large, les bords étant arrondis. Aucune latte ne doit être posée à moins de 4 po de la zone de contact. La surface des panneaux et des rampes doit être antidérapante (surface caoutchoutée acceptable), mais aucun tapis de caoutchouc ou autre n'est permis.

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 1/4 po entre les panneaux. 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 un étau) doivent être solidement posées à deux ou trois pieds du sol, à la partie intérieure des panneaux, pour éviter que les panneaux s'écartent. Des lattes antidérapantes doivent être fixées à l'horizontale sur les deux panneaux tel qu'il est décrit ci-dessus à la rubrique Généralités. Les 42 pouces de la partie inférieure des deux panneaux doivent être peints en jaune et constituent la zone de contact.

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 entre 10 et 12 po de large. La planche horizontale repose à quatre pieds du sol sur des tréteaux rigides placés à chaque extrémité. Les trois planches

doivent être solidement fixées afin d'éviter tout mouvement ou déplacement.

Aucune latte ne sera 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.

Balançoire

La balançoire se compose d'une planche (ou d'un panneau) solide de 12 pi de long, ayant entre 10 et 12 po de large. Le centre de cette planche repose sur un support robuste servant de pivot. 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 ne sera permise sur la balançoire. Les 36 pouces de chaque extrémité de la planche doivent être peints en jaune et constituent la zone de contact.

Tunnel rigide

Le tunnel rigide est complètement fermé à l'exception de l'ouverture à chaque extrémité et suffisamment souple pour prendre diverses formes. Le tunnel rigide doit avoir un diamètre de 24 po et une longueur de 15 à 20 pi. Il doit être fait d'un matériau opaque. Les conduites utilisées dans les mines font d'excellents tunnels rigides.

Tunnel souple

Le tunnel souple comporte une entrée rigide et une manche de tissu. L'entrée rigide est faite d'un baril ouvert ou d'un tube similaire fixé à un cadre permettant de l'ancrer au sol.

Note : *L'utilisation d'un tunnel rigide comme entrée rigide qui respecte toutes les normes de construction de l'entrée du tunnel souple est acceptée par l'AAC. L'entrée rigide doit avoir environ 30 po de long et un diamètre de 20 à 24 po. Un baril industriel en plastique convient parfaitement (il faut en arrondir les angles ou les rembourrer à l'entrée).*

La manche du tunnel est fabriquée d'un tissu souple, léger et durable (nylon ou autre tissu similaire) cousu sur toute sa longueur pour former un tube. Une extrémité est solidement fixée à l'entrée de façon à ne pas se dégrader lorsqu'un grand chien traverse le tunnel. Le tunnel doit aller en s'évasant 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 8 pi de long du point où elle est fixée à l'entrée jusqu'à la sortie évasée. 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.

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. Le bord du pneu doit avoir au moins quatre pouces de large mais

pas plus de six pouces. On suggère d'utiliser une bouée de sauvetage, un pneu de moto, un conduit de drainage incurvé en cercle, etc. Si on utilise un pneu, il doit être enveloppé ou rempli ou ses bords internes fermés afin d'éviter que le chien ne se prenne les pattes dans l'espace réservé à la jante. Le pneu doit être décoré de couleurs contrastantes afin d'améliorer la visibilité.

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 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 lorsqu'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.

Table

La table doit être robuste et solide et avoir une surface de 36 po sur 36 po (3 pi²). La surface de la table doit être rendue antidérapante (un tapis de caoutchouc ou une moquette sont acceptables); cependant, quelle que soit la surface, elle doit être de couleur pâle et réfléchissante pour ne pas absorber la chaleur. Elle doit être construite de façon à ne pas basculer facilement et de pouvoir être ancrée ou immobilisée par des poids. La table doit pouvoir être réglée à cinq hauteurs : 6, 10, 16, 22 et 26 po de haut mais doit être obligatoirement ajustable à 10 po et 22 po. Le pourtour de la table doit avoir une bordure d'au moins trois pouces de haut pour en améliorer la visibilité. Si la surface est recouverte de tapis, on suggère de disposer d'un autre dessus de table au cas où un chien se soulagerait sur la table. Voir l'article sur les bris d'obstacle.

Carré d'arrêt

Le carré d'arrêt est une zone nettement définie sur le sol de 48 po sur 48 po (4 pi²). Elle peut être marquée par des piquets aux quatre coins. 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.

Saut en longueur

Le saut en longueur en dos d'âne se compose de 2 à 5 planches ayant de 4 à 5 pi de long et de 6 à 9 po de large. À chaque extrémité, les planches doivent être fixées à des supports. Il doit y avoir deux planches de 4 po de haut, deux planches de 6 po de haut et une planche de 8 po de haut. Les planches les plus élevées sont placées au centre et sont retirées en premier lorsque la longueur diminue pour les chiens de petite taille.

Le saut en longueur ascendant se compose de 2 à 5 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. Les planches doivent être fixées à des supports. 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 et plus de 8 po de haut.

Voir le tableau III quant au nombre de planches nécessaires pour chaque hauteur de saut.

Hauteurs de saut

Le tableau ci-dessous présente les hauteurs et les largeurs de saut exigées.

Quatre piquets entre ¾ po et 1 1/4 po de diamètre et de 4 pi de haut doivent être fixés solidement et marquer chaque coin du rectangle formé par les planches. Ces piquets sont autonomes et leur couleur doit faire contraste avec le sol de façon que 50% du piquet soit de couleur contrastante

Sauts - Généralités

Cette section s'applique à tous les sauts.

Tous les sauts doivent comporter des poteaux ou des ailes solides qui ne basculeront pas si un chien les bouscule au passage. Les barres doivent avoir pas moins de 4 pi de long et pas plus de 5 pi de long. Les ailes doivent être semblables à celles utilisées dans les concours hippiques. Les sauts sans ailes sont permis. Voir le tableau II pour les hauteurs de saut.

La barre ou la palanque supérieure doit être à la hauteur appropriée et parallèle au sol. Un saut doit comporter au moins deux barres pour toutes les épreuves Novice. Une barre peut être mise en diagonale, une extrémité reposant sur le sol pour servir de point d'appel. Toutes les barres doivent pouvoir être facilement déplacées par les chiens. Le diamètre extérieur des barres ne doit pas être inférieur à 1¼ po et ne pas être supérieur à deux pouces. Toutes les barres doivent être décorées avec une couleur contrastante sur au moins 50%. Les coupes dans lesquelles reposent les barres ne doivent pas être plus larges que les barres et leur profondeur ne doit pas être supérieure à 1/4 po. Lorsque des chevilles sont utilisées, la cheville et sa butée doivent satisfaire à ces exigences.

Les ailes ou autres poteaux ne doivent pas avoir d'arêtes tranchantes ou pointues et doivent avoir une hauteur d'au moins six pouces de plus que la barre la plus haute à l'endroit où la barre et l'aile se touchent pour que le chien identifie clairement le tracé à prendre.

Tableau III - Hauteurs de saut

saut en haut eur	saut en longueur			oxer		saut en largeur		table
	larg eur	haut eur	nbre de planches	largeur	hauteur	largeur	barres à :	
26 po	52 po	8 po	5	15 po	26 po	26 po	26, 22, 16, 10, 6 po	22 ou 26 po
22 po	44 po	8 po	5	15 po	22 po	22 po	22, 16, 10, 6 po	22 po
16 po	32 po	6 po	3	12 po	16 po	16 po	16, 10, 6 po	10 ou 16 po
10 po	20 po	4 po	2	8 po	10 po	10 po	10, 6 po	10 po
6 po	Pas de saut en longueur			Pas d'oxer		Pas de saut en largeur		6 ou 10 po

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 peut être croisée (bout gauche dans la coupe, 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 III pour la hauteur et la largeur de l'oxer.

Saut en largeur

Le saut en largeur se compose de deux à cinq barres (voir le tableau II) placées de façon que chaque barre soit plus haute que la précédente. 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. Voir le tableau III pour la largeur correspondant à chaque hauteur et le nombre de barres. Le chien doit toujours franchir cet obstacle de la barre la plus basse vers la barre la plus haute.

Autres sauts

Plusieurs genres de sauts peuvent être utilisés à condition qu'ils respectent les normes et les spécifications de base visant les sauts inclus dans ces règlements. La partie supérieure des sauts doit pouvoir facilement être déplacée par le chien. Les murs sont acceptables, mais ils ne doivent pas avoir plus de 8 po de profondeur. 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.