

FEDERATION CYNOLOGIQUE INTERNATIONALE (AISBL)

Place Albert 1^{er}, 13 – B – 6530 Thuin, tel : +32.71.59.12.38, fax : +32.71.59.22.29, internet : <http://www.fci.be>

DIRECTIVES POUR LES JUGES D'AGILITY



1^{er} janvier 2018

TABLE DES MATIÈRES

1.	Introduction.....	3
2.	Principes généraux pour les juges	4
3.	Éthique de jugement.....	4
4.	Apparence et conduite	4
5.	Articles personnels.....	5
6.	Préparation du concours.....	5
7.	Briefing des commissaires et des assistants	5
7.1	Secrétaire de terrain	5
7.2	Secrétariat du concours	6
7.3	Commissaire aux concurrents.....	6
7.4	Chronométreur.....	6
7.5	Commissaire de terrain / assistants	6
8.	Briefing des concurrents	6
9.	Conception du parcours.....	7
10.	Mise en place du parcours	13
11.	Temps de parcours standard et temps de parcours maximum	14
12.	Jugement	14
13.	Jugement d'obstacles spécifiques	15
13.1	Saut.....	15
13.2	Obstacles à zones	15
13.3	Saut en longueur	15
13.4	Slalom	16
14.	Situations de jugement.....	17
14.1	Refus.....	17
14.2	Contacts, refus et fautes	24
14.3	Juger une envolée sur la balançoire	26
14.4	Deuxième juge à la montée de la passerelle.....	27
15.	Autre	28
15.1	Éliminations	28
15.2	Refus.....	28
15.3	Séquence de départ	28
15.4	Reprise au début pour force majeure.....	28



1. Introduction

Ces « Directives pour les Juges d'agility » sont destinées à aider les juges des pays membres de la FCI à avoir la même compréhension et la même interprétation des règles.

Les directives n'ont pas l'intention de modifier les règles existantes ni d'être en contradiction avec elles, mais elles devraient permettre de réduire les possibilités d'interprétation que leur libellé et/ou les dessins peuvent favoriser. L'application de ces directives est obligatoire lors des événements de la FCI tels que le Championnat du monde, l'European Open, l'European Open Junior et les concours CACIAG.

Le texte anglais de ces directives dans la dernière version est toujours la référence. Différentes interprétations peuvent cependant être engendrées par la traduction dans différentes langues.

Les directives sont organisées de façon à ce que de nouvelles propositions puissent toujours être ajoutées. Elles sont examinées à des intervalles de 2,5 ans à l'occasion des examens quinquennaux du règlement d'agility de la FCI et des examens intermédiaires. Les propositions doivent être envoyées selon le calendrier confirmé par la commission d'agility de la FCI. C'est la dernière version des directives qui devrait toujours être utilisée.

Programme des mises à jour

	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Mise en vigueur des règles		01.01.2018					01.01.2023
Discussion / Décisions						Février	
Propositions					01.07.2021		
Réunion du groupe de travail					Novembre	Avril	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Mise en vigueur des directives de jugement		01.01.2018		01.07.2020			
Discussion / Décisions				Février		Septembre / Octobre	
Propositions			01.09.2019			01.05.2022	
Réunion du groupe de travail			Novembre			Jour avant AWC	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Mise en vigueur des directives pour les obstacles		01.01.2018		01.07.2020			
Discussion / Décisions				Février		Septembre / Octobre	
Propositions						01.05.2022	
Réunion du groupe de travail			Novembre			Jour avant AWC	
	2017	2018	2019	2020	2021	2022	2023
Atelier des juges internationaux	Novembre			Juillet / Août			

Il est recommandé que les pays membres de la FCI appliquent les directives pour les juges d'agility et les mettent en œuvre dans les concours d'agility nationaux.



2. Principes généraux pour les juges

Un juge d'agility doit toujours se rappeler que l'agility devrait être amusant pour le chien, pour le conducteur et pour les spectateurs.

Un juge d'agility devrait pouvoir concevoir un parcours avec le bon niveau de difficulté.

Un juge d'agility devrait avoir conduit lui-même un chien afin de pouvoir apprécier ce que c'est d'être un concurrent.

Un juge agility doit toujours être juste et équitable. Les sentiments personnels ne devraient pas interférer avec ses décisions.

Un juge d'agility devrait être inébranlable, confiant et courtois.

Un juge d'agility devrait pouvoir prendre des décisions rapides et fiables.

Un juge d'agility devrait être capable de modifier la conception de ses parcours à tout moment, par exemple en raison des conditions météorologiques ou de l'état de la surface du sol.

3. Éthique de jugement

Lorsqu'il officie, le juge est strict mais juste et toujours courtois.

Le juge devrait être compétent, et agir de manière impartiale et sans théâtralisation.

Le juge ne devrait pas ergoter sur chaque détail et si doute il y a, en accorder le bénéfice au chien et au conducteur.

Un juge d'agility devrait juger tous les concurrents de la même manière.

Le juge devrait toujours se concentrer et prendre ses décisions sans aucune hésitation. Il ne change pas ses décisions.

Le juge se conforme strictement aux règlements.

Un juge ne devrait pas entrer en conversation avec un concurrent sur le terrain. Le cas échéant, il peut brièvement lui expliquer pourquoi il a été éliminé.

Le juge ne peut discuter avec les concurrents à propos de ses décisions ou de la conception de ses parcours que lorsqu'il a fini de juger.

Un juge ne critique pas ouvertement les décisions ou le comportement d'un collègue, mais tente de lui parler en privé.

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

4. Apparence et conduite

Un juge d'agility devrait porter une tenue appropriée, qui le distingue des concurrents.

Le juge ne doit porter aucun signe de lien avec des clubs, des concurrents ou des sponsors.

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

Un juge d'agility doit indiquer les fautes et les refus avec des signaux manuels. Le bras doit être clairement levé au-dessus de la tête. Le signal de départ et les éliminations devraient être clairement indiqués, de sorte que ni les conducteurs ni les spectateurs puissent avoir de doute sur la décision. Un juge d'agility ne devrait pas discuter avec les concurrents ou les spectateurs au sujet d'une décision de jugement.



5. Articles personnels

Il est conseillé à un juge d'agility d'être en possession des éléments suivants :

- Tampon de signature
- Dessins des parcours
- Sifflet (2 - un en remplacement)
- Chronomètre (au cas où celui du chronométreur tombe en panne)
- Roue de mesure
- Les règlements qui s'appliquent dans le pays où le concours se déroule
- Mètre
- Toise pour mesurer les chiens (en catégories Small et Medium)

6. Préparation du concours

Le juge d'agility devrait communiquer avec l'organisateur du concours pour vérifier ce qui suit :

- Les règles et les directives qui s'appliquent.
- La disposition et les dimensions du terrain sur lequel les épreuves se dérouleront.
- L'emplacement du secrétariat du concours et les zones d'accueil du public (peut-être même une tribune).
- Une liste des obstacles disponibles et la confirmation que tous les obstacles sont conformes au règlement.
- Les catégories et classes qui devront être jugées et le nombre de concurrents dans chaque classe.
- Le nombre de personnes qui vont aider sur le terrain.
- Le programme horaire.
- Si le chronométrage sera manuel ou électronique.
- Si le départ et l'arrivée seront séparés, et leur emplacement sur le terrain.
- Si le juge doit mettre à disposition des copies de ses parcours. Un plan de parcours ne doit être mis à disposition des organisateurs qu'une demi-heure (maximum) avant le début de l'épreuve.

7. Briefing des commissaires et des assistants

Les commissaires et les assistants devraient être pleinement informés de ce qui leur est demandé. Le briefing peut être moins élaboré ou même laissé à l'organisation si les organisateurs et les assistants sont expérimentés.

Important : le secrétaire de terrain et le chronométreur ne peuvent être remplacés que lorsque l'épreuve en cours est terminée.

Les commissaires/assistants et les responsables du concours devraient être informés de ce qui suit :

7.1 Secrétaire de terrain

- De la façon dont le juge indiquera les fautes, les refus et les éliminations.
- De la façon dont une feuille de terrain ou fiche de jugement doit être remplie.
- De la nécessité de toujours regarder le juge jamais le chien, et de continuer à le regarder jusqu'à ce qu'il cesse de juger le chien.
- Du positionnement du juge sur le parcours pendant l'épreuve.
- De son positionnement afin qu'il puisse toujours voir le juge – se déplacer si nécessaire.
- De la façon dont il indiquera au juge qu'il y a eu trois refus.



7.2 Secrétariat du concours

- Que le juge vérifiera les résultats de la compétition.
- Que les fiches de jugement doivent être conservées dans l'ordre de passage.
- Que le juge doit être informé immédiatement s'il y a un problème.

7.3 Commissaire aux concurrents

- Qu'il doit veiller à ce que l'ordre de passage soit respecté.
- Qu'il y ait toujours entre 3 et 5 chiens et conducteurs près du départ.
- Qu'il signale les forfaits éventuels sur sa liste à côté des noms des concurrents.
- Que le juge expliquera précisément quand il veut que les prochains chien et conducteur entrent sur le terrain.

7.4 Chronométrateur

- Quand le temps doit être démarré et arrêté.
- Que le temps devra commencer lorsque le chien :
 - saute le premier obstacle ;
 - passe sous le premier obstacle ;
 - passe la ligne de départ du premier obstacle sur un côté ou l'autre.
- Que le temps ne doit **jamais** être arrêté avant que le chien ait franchi la ligne d'arrivée (sauf lorsque le chien a été éliminé).
- Que le temps est arrêté lorsque le chien négocie le dernier obstacle dans la bonne direction. Cela signifie que le chien saute du côté correct (peu importe si la barre tombe – faute !). Le parcours n'est pas encore terminé et le temps ne doit pas être arrêté lorsque le chien passe sous le dernier obstacle ou le passe à gauche ou à droite.
- Que le temps donné au secrétaire est toujours au 1/100 de seconde.
- Qu'il peut libérer le chien au départ après le signal du juge.
- Qu'il doit signaler clairement quand un chien dépasse le temps de parcours maximum.
- Que le chronométrage doit être effectué depuis les mêmes endroits au départ et à l'arrivée pour chaque chien.
- Qu'il ne doit réinitialiser le chronomètre qu'après avoir veillé à ce que le secrétaire ait noté le temps réalisé (montrer le chronomètre au secrétaire afin qu'il puisse copier le temps sur la fiche de jugement).
- Que le temps manuel est utilisé lorsque le temps électronique échoue.

7.5 Commissaire de terrain / assistants

- Que le tunnel souple doit être redressé et que le pneu ouvrant vérifié après chaque passage de chien.
- Que les obstacles assignés soient vérifiés afin qu'ils soient dans des conditions identiques pour chaque chien.
- Que la hauteur des sauts soit la même pour chaque chien.
- Qu'ils ne peuvent mettre fin à leur mission avant la fin de l'épreuve.
- Que les zones de contact ou même la surface des obstacles doivent être nettoyés à intervalles réguliers si les circonstances l'exigent (terrain en terre battue, par exemple).

8. Briefing des concurrents

Si le juge veut briefer les concurrents, il devrait :

- Vérifier si une traduction est nécessaire.
- Dire aux conducteurs quelle est la longueur du parcours et comment le temps de parcours standard est défini.



- Indiquer comment le signal de départ sera donné.
- Indiquer comment les fautes, les refus et les éliminations seront indiqués et ce qui se passe après une élimination.
- Rappeler aux conducteurs qu'ils devraient continuer leur parcours à moins que le juge ne leur dise de s'arrêter.

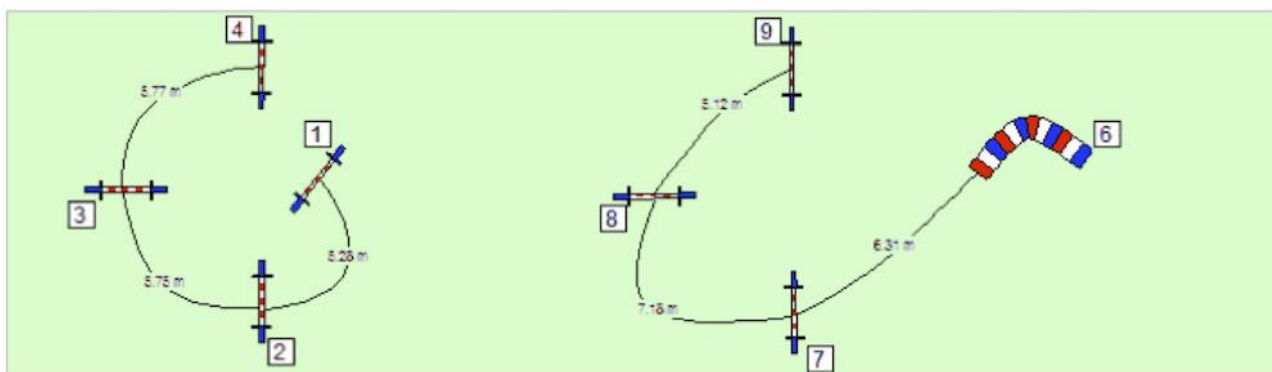
9. Conception du parcours

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

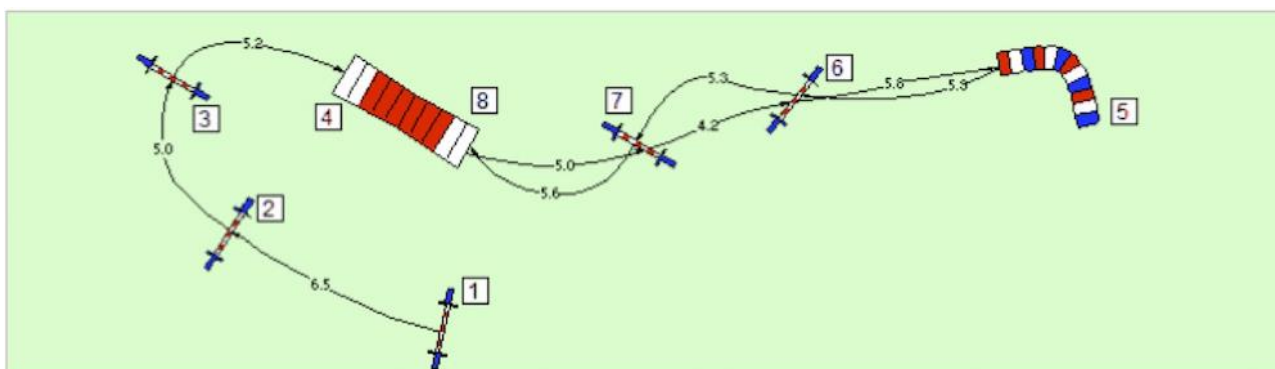
B) La distance minimale **sur la trajectoire du chien** entre deux obstacles consécutifs est de 5 m (4 m en Small). La **distance maximale en ligne droite** entre deux obstacles consécutifs est de 7 m.

Les deux distances doivent être mesurées entre les points sur les obstacles où, en moyenne, le chien les aborde ou les quitte lorsqu'il les négocie correctement. Pour les haies, ces points correspondent au centre des barres ; pour un tunnel, une zone, un slalom, etc., ce sont les points d'entrée et de sortie de ces obstacles.

La distance minimale doit être mesurée le long de la trajectoire que prendront la plupart des chiens, et non la trajectoire que le juge préférerait que les chiens prennent pour se conformer au règlement.



La séquence 2-3-4 est exactement la même que la séquence 7-8-9, mais en raison d'une autre approche de la haie 7, avec une vitesse du chien plus élevée, la distance entre 2-3 et 7-8 n'est pas la même. La différence de vitesse et d'approche change la ligne du chien d'environ un mètre entre 2-3 et 7-8.

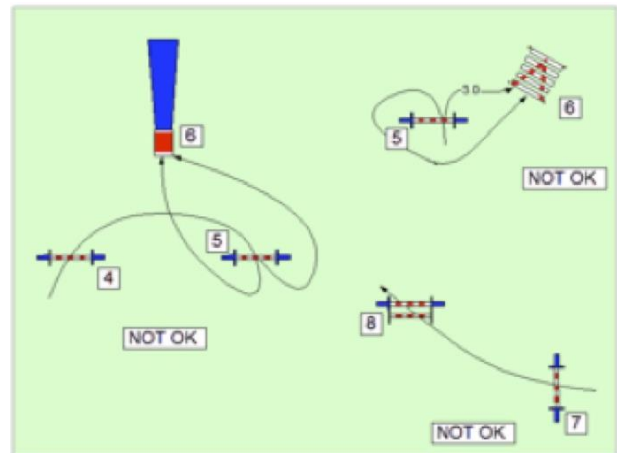


La séquence 3-4 à gauche est exactement la même que la séquence 7-8 à droite. La distance et l'angle 2-3 sont les mêmes que 6-7. En partant de la gauche, la distance sur la trajectoire entre tous les obstacles est conforme aux règles.

En partant de la droite, le juge pourrait mesurer les distances - et rester dans les règles - s'il suit la même ligne qu'il a suivie en partant de la gauche. Cependant, la plupart des chiens suivront une trajectoire où les distances seront plus courtes que celles stipulées dans les règles. La situation est peut-être dangereuse car les chiens abordent la palissade à haute vitesse et avec seulement une courte distance pour se préparer (l'approche de la palissade est en biais).

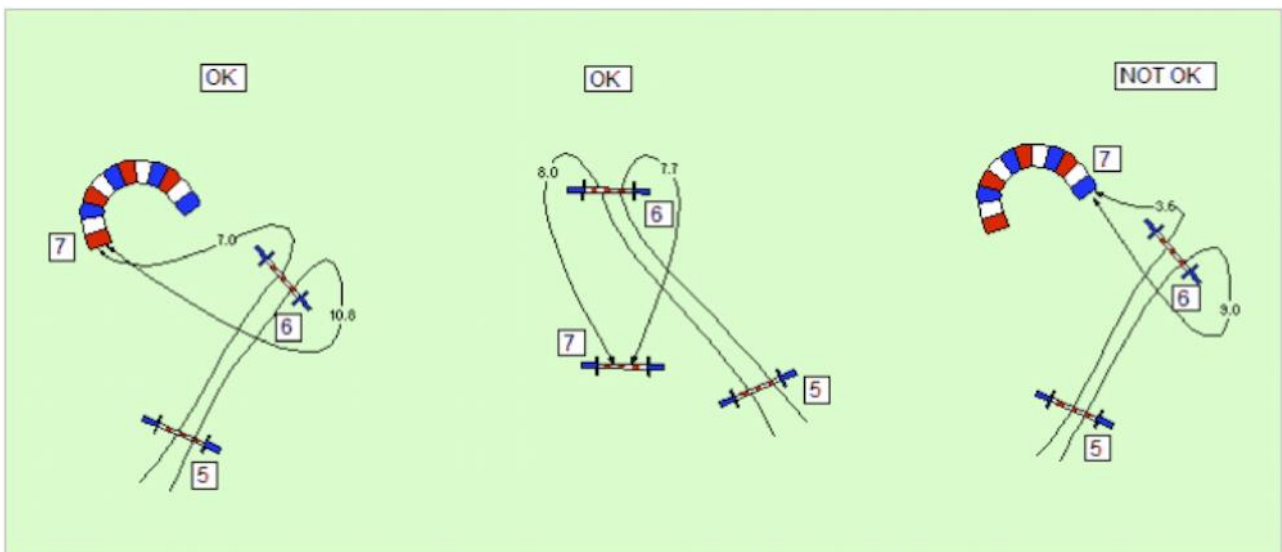
C) Pour la sécurité, les règles précisent que le chien doit avoir une approche droite vers le saut en longueur, le pneu, l'oxer et le tunnel souple (sortie également droite pour ce dernier). L'approche et la vitesse du chien devraient également être prises en compte pour les obstacles à contact comme cela est illustré dans l'exemple précédent.

Exemples à droite : les trois exemples présentent des mauvaises situations - les deux premiers ont deux trajectoires, dont l'une peut être dangereuse. Le juge ne devrait pas prendre le risque qu'un chien adopte la mauvaise trajectoire. L'exemple du bas n'a pas besoin d'explication.



Lexique not OK : pas OK

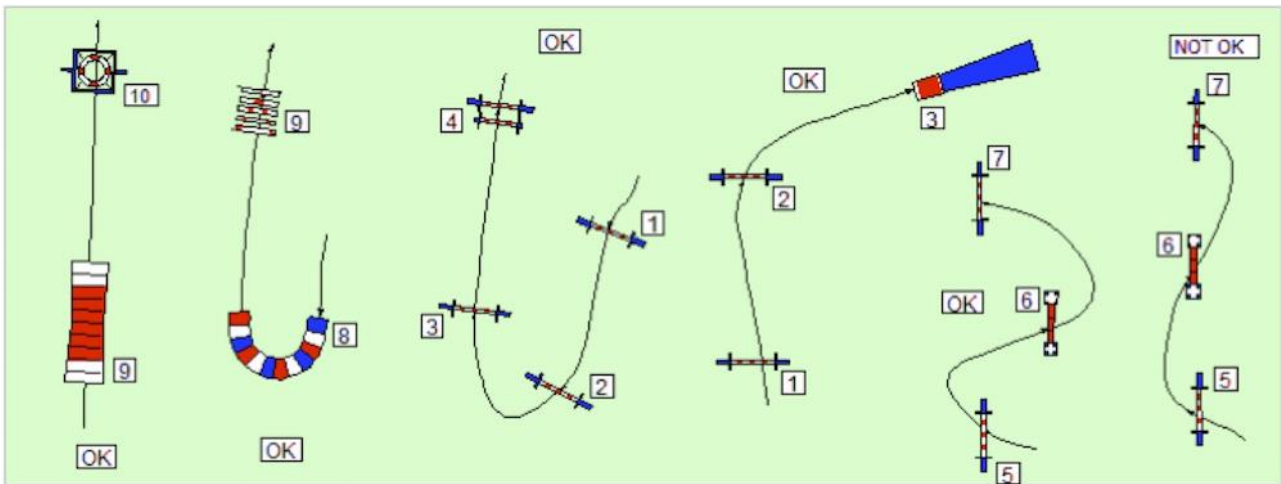
D) Si le chien peut prendre deux trajectoires différentes vers l'obstacle suivant, la trajectoire la plus courte doit respecter la distance minimale définie dans les règles.



Lexique not OK : pas OK

E) Pour la sécurité, le mur / viaduc doit être placé de telle sorte que, lorsque le chien saute, il ne risque pas d'entrer en collision avec la tour / colonne. Les virages serrés ou les approches avec un mauvais angle doivent être évités.

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

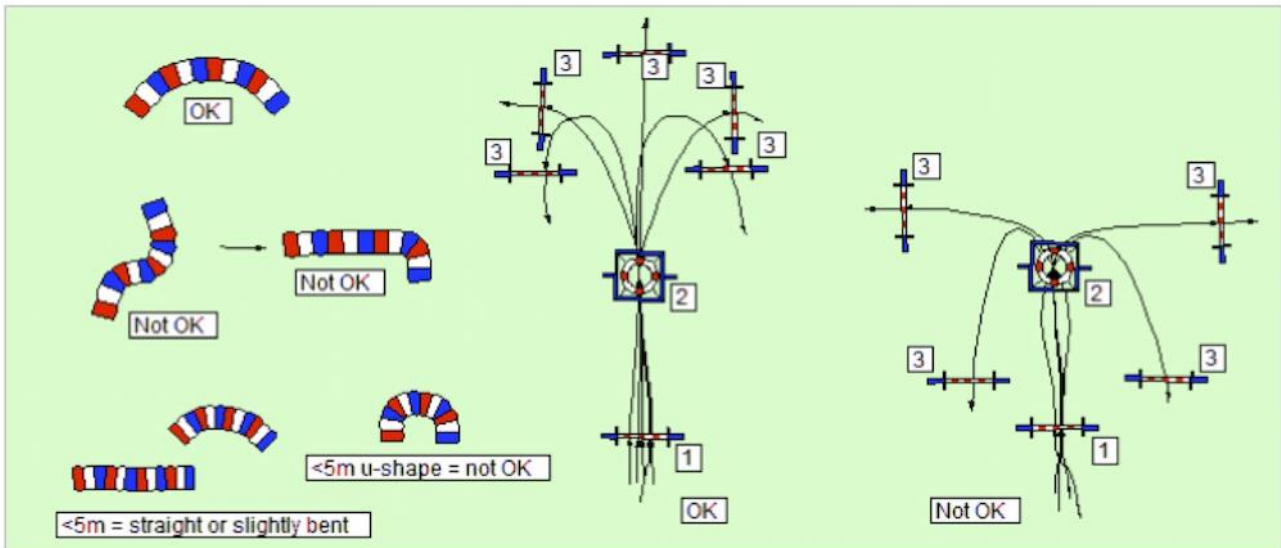


Lexique not OK : pas OK

1. Approche droite du pneu depuis une obstacle à zone = OK, une situation très claire
2. Approche droite du saut en longueur depuis un tunnel = OK, une autre situation très claire
3. Approche droite de l'oxer 4 depuis la haie 3, le chien a déjà une approche droite vers l'oxer lorsqu'il qu'il saute la haie 3 (la trajectoire depuis son point d'atterrissage à la haie 3 permet au chien d'avoir une approche droite)
4. Approche du tunnel souple = OK
5. La trajectoire depuis le point d'atterrissage à la haie 6 permet une approche sûre du mur = OK.
6. Dans cette situation (serpentines), la trajectoire depuis le point d'atterrissage après la haie 5 au mur 6 est trop en biais pour une approche du mur — le chien risque d'entrer en collision avec la tour.

Lorsque l'on réfléchit aux approches des obstacles qui devraient avoir une approche droite, il faut réfléchir à la fois à l'angle d'approche et à la vitesse du chien par rapport à l'obstacle précédent.

F) Tunnel rigide / Pneu



Lexique

not OK : pas OK

straight or slightly bent : droit ou légèrement courbé

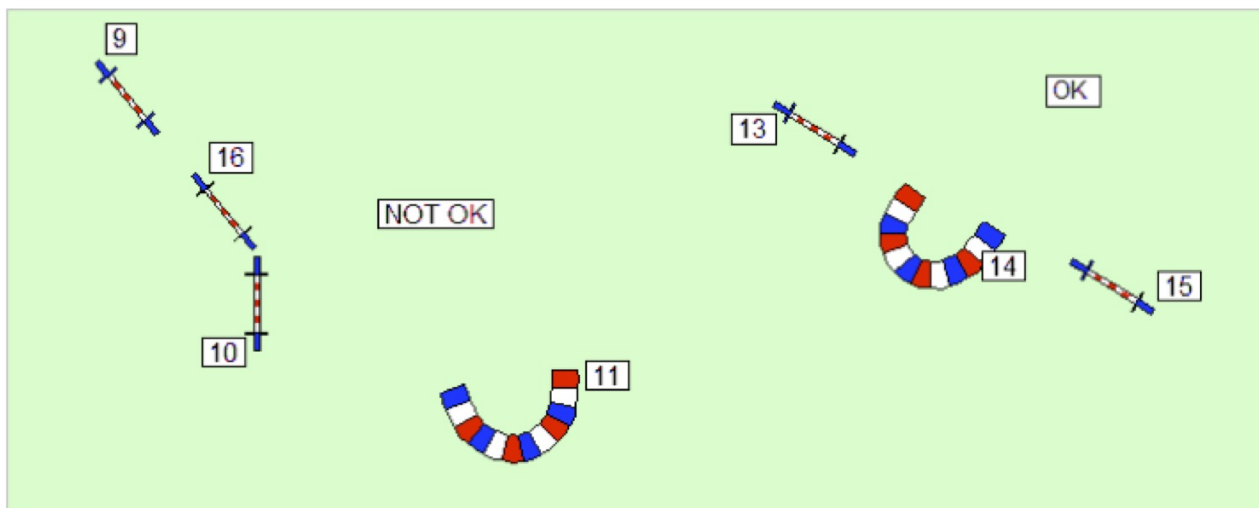
<5m u-shape = not OK : <5m en U = pas OK

- Les tunnels rigides doivent toujours être tirés à leur longueur maximale.
- Un tunnel rigide ne peut être courbé que dans une seule direction = PAS de courbes en S.



- Les tunnels de moins de 5 m ne doivent pas être courbés à plus de 90° (exemples à gauche).
- Éviter les virages serrés après le pneu. Au milieu : OK. À droite : les virages sont trop serrés.

G) Les conducteurs doivent avoir la possibilité de passer chaque obstacle des deux côtés. La distance entre deux obstacles devrait être d'au moins un mètre (seule exception : le tunnel sous la passerelle ou la palissade).



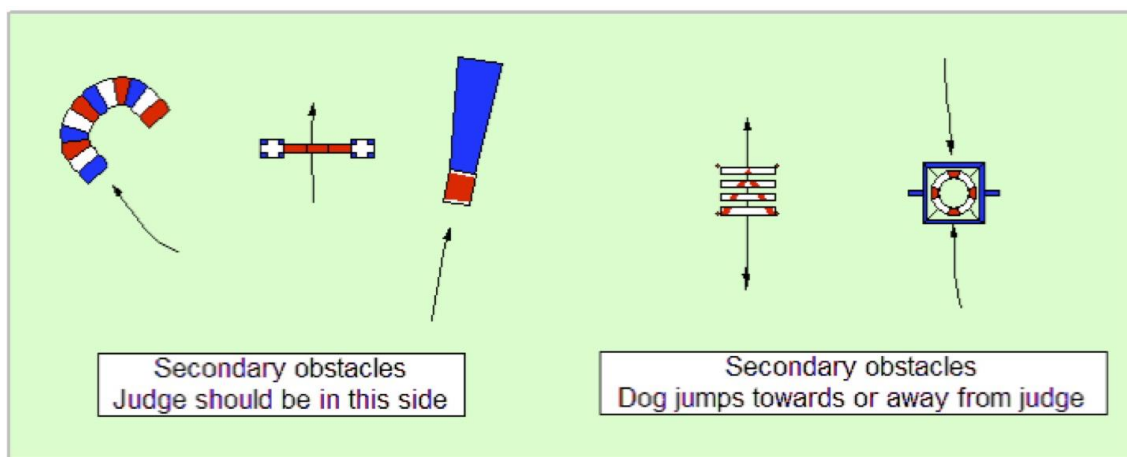
Lexique not OK : pas OK

H) Les obstacles autres que les sauts simples et les oxers peuvent être classés en obstacles primaires ou secondaires :

Obstacles primaires : palissade – passerelle – balançoire – slalom

Le juge devrait toujours essayer d'être suffisamment près du chien pendant que celui-ci négocie ces obstacles (sans pour autant gêner le conducteur).

Obstacles secondaires : tunnel rigide – tunnel souple – pneu – saut en longueur – mur



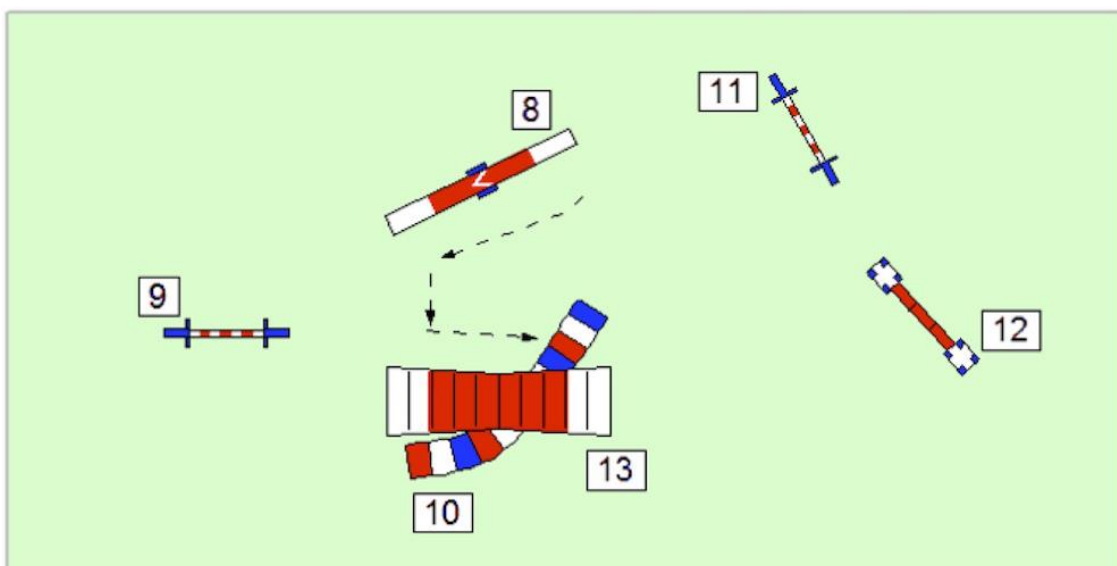
Lexique (à gauche) Obstacles secondaires. Juge devrait toujours être de ce côté.

(à droite) Obstacles secondaires. Le chien saute vers le juge ou dans la direction opposée.

Pour les tunnels et le mur, le juge doit veiller à être en position correcte pour voir si le chien passe à côté, se détourne ou effectue une mauvaise entrée.

Avec le pneu et le saut en longueur, le juge devrait être placé de telle sorte que le chien saute vers lui ou au contraire dans la direction opposée.

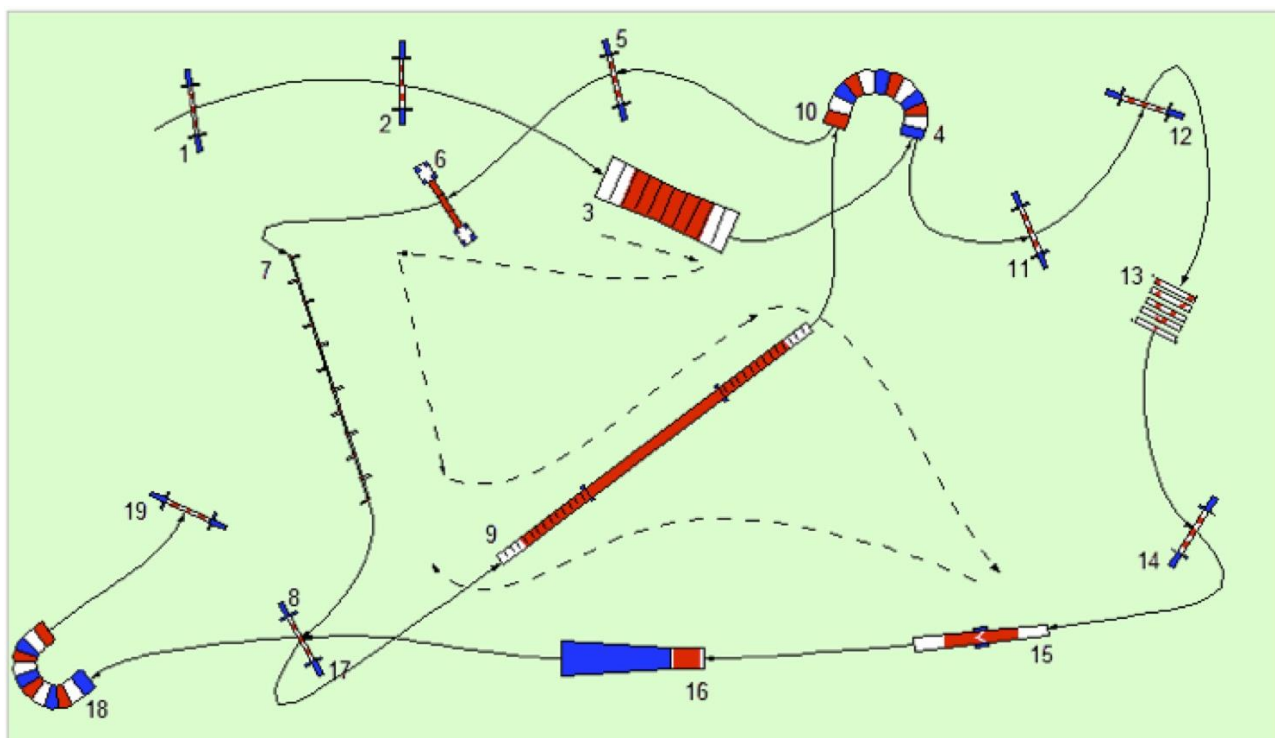
Difficulté avec des obstacles secondaires dans le parcours :



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

Autres obstacles

Les sauts simples et les oxers ne posent pas de problèmes particuliers au juge. Il devrait être légèrement en angle par rapport à ces obstacles afin qu'il puisse voir les barres renversées ou les refus éventuels.



Le juge attend à côté de l'obstacle principal 3, d'où il voit les zones, puis attend jusqu'à ce que le chien pénètre dans le tunnel. Il se déplace de façon à avoir un angle correct pour voir l'entrée du slalom, suit le chien à la passerelle, attend à la zone de montée puis se déplace avec le chien vers la zone de descente. Il attend jusqu'à ce que le chien entre dans le tunnel et se déplace (pendant que le chien négocie 11-12) à 15 (d'où il a une bonne vue sur le saut en longueur) et après 15 - le dernier obstacle principal - il vérifie l'entrée au tunnel souple. Il se déplace lentement vers le triangle 7-9 et voit le chien entrer dans le tunnel 18.

I) Conseils de conception du parcours :

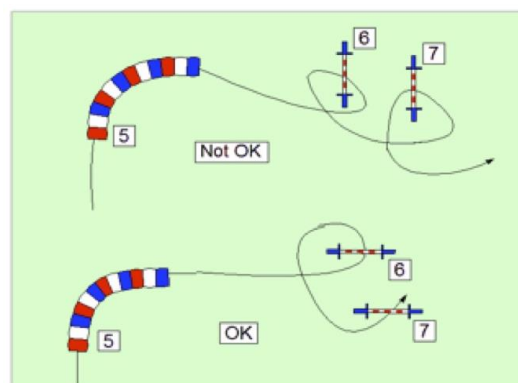
- La conception du parcours devrait permettre au juge de juger le chien en marchant normalement. Pour la passerelle, il est beaucoup plus difficile de se concentrer sur les zones lorsque l'on court.
- Le juge ne devrait jamais laisser paraître qu'il n'arrive pas à faire face à la vitesse du chien.
- Le parcours devrait avoir le bon niveau de difficulté.
- Un parcours doit être fluide et sûr. En pensant à la sécurité, le juge doit penser aussi aux obstacles qui pourraient être pris accidentellement (hors séquence normale) lorsqu'ils rentrent dans le champ de vision du chien.

J) Il faut éviter les situations suivantes :

- Placer 2 obstacles primaires l'un après l'autre.
- Juger les obstacles primaires depuis une trop grande distance – 5 à 8 m est recommandé.
- Proposer des changements abrupts de direction pendant le parcours qui auraient pour conséquence d'amener le conducteur sur la trajectoire du juge - en particulier après les obstacles à zones et le slalom.
- Utiliser un oxer plus d'une fois dans le parcours.
- Prévoir moins de 6 obstacles (avec des obstacles primaires) ou 8 obstacles (sans obstacles primaires) entre la 1ère et la 2ème négociation d'un même obstacle.

K) Un parcours doit être conçu en tenant compte des points suivants :

- Les obstacles qui pourraient être pris accidentellement ne devraient pas constituer un danger possible pour le chien (exemple en haut : un contrôle incorrect ou insuffisant du chien pourrait avoir comme conséquence que le chien prenne la haie 6 à l'envers et s'écrase sur la haie 7).
- Le parcours devrait être amusant à regarder pour les spectateurs.
- Le parcours doit pouvoir être jugé sans problème.
- Le parcours doit être coulant, même pour les niveaux les plus élevés (le temps du parcours peut également être un degré de difficulté).



Lexique not OK : pas OK

L) On gagne du temps lorsque :

- Le parcours est raccourci.
- La sortie est utilisée de manière optimale afin que le prochain chien puisse commencer plus tôt.
- Il y a un début et une fin distincts (demander à ce que quelqu'un porte la laisse du chien et la dépose près de l'arrivée).
- Le secrétaire de terrain et le chronométrateur sont positionnés l'un près de l'autre.
- Les obstacles de début / fin sont proches de l'entrée / sortie du terrain.
- La conception du parcours empêche le conducteur d'avancer trop loin avant de démarrer son chien.

10. Mise en place du parcours

La mise en place du parcours se fait toujours sous la surveillance personnelle du juge.

Les conditions météorologiques ou la surface du terrain peuvent nécessiter des ajustements à la conception du parcours.

Le juge ne doit pas utiliser d'obstacles qui ne sont pas conformes au règlement FCI.

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

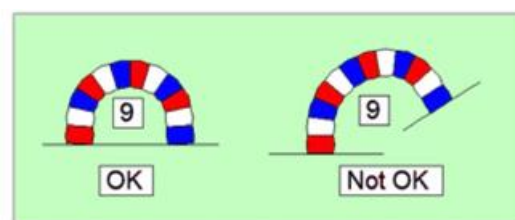
Si possible, le juge devrait veiller à ce que la position de tous les obstacles qui pourraient être déplacés lors du passage des chiens soit marquée.

Après le briefing et la reconnaissance du parcours, aucun changement n'est autorisé ni au parcours ni au temps de parcours maximum (ni au temps de parcours standard, si celui-ci est fixé par le juge).

Les piquets qui marquent les coins du saut en longueur sont placés de telle sorte qu'ils puissent être remis exactement dans la même position s'ils sont renversés.

Les numéros doivent être placés de telle sorte qu'ils ne gênent ni le chien ni le conducteur pendant leur passage.

Un tunnel en U est le seul obstacle où le numéro peut être placé au milieu pour indiquer que l'un



Lexique not OK : pas OK

ou l'autre côté peut être pris - dans ce cas, la ligne de refus doit être identique pour les deux entrées.

Les tunnels doivent toujours être utilisés complètement étendus (tirés à leur longueur maximale).

Avant la reconnaissance du parcours, le juge s'assure que:

- Le parcours est celui à quoi il s'attend.
- Il est fidèle à sa conception.
- Tous les obstacles sont mis en place de façon stable et, le cas échéant, fixés.

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

- Tous les assistants sont correctement briefés et qu'ils sont là où ils sont supposés être.
- Tous les obstacles sont correctement installés.

11. Temps de parcours standard et temps de parcours maximum

Si le temps de parcours standard est fixé par le juge, il doit d'abord connaître la longueur exacte du parcours. Il est recommandé que celle-ci soit mesurée à l'aide d'une roue de mesure (odomètre). C'est la méthode de mesure la plus précise.

Le juge doit mesurer la trajectoire idéale que le chien suivra lorsqu'il négociera le parcours. De façon idéale, la mesure devrait se faire depuis le centre de chaque obstacle. Le juge n'a pas besoin de mesurer la longueur du tunnel, qui peut simplement être ajoutée à la longueur mesurée.

Lors de l'évaluation du Temps de Parcours Standard, il convient de tenir compte des points suivants :

- La nature de la compétition.
- Le degré de difficulté.
- Les conditions météorologiques.
- L'état de la surface du terrain.

12. Jugement

Le juge est responsable de ce qui se passe sur son terrain et il doit s'assurer que tout se passe aussi bien que possible.

Un conducteur peut amener son chien sur le terrain sans laisse et sans collier si le conducteur maîtrise le chien.

La performance de chaque chien doit être jugée correctement et avec une cohérence constante. Pour ce faire, le juge doit toujours se positionner au bon endroit sur le parcours. C'est toujours une bonne idée pour le juge de passer plusieurs fois en revue son itinéraire de jugement avant le début de l'épreuve.

La position du juge ne devrait gêner ni le chien ni le conducteur. Le juge devrait s'assurer de ne pas croiser devant le chien ou le conducteur lorsqu'ils arrivent vers lui.

La position du secrétaire de terrain devrait lui permettre de voir le juge à tout instant. Cependant, le secrétaire peut être invité à se déplacer si nécessaire. Si le juge est temporairement hors de vue du secrétaire en raison d'un obstacle tel que la palissade, alors le juge devrait tenir son bras suffisamment longtemps en l'air pour s'assurer que le secrétaire a vu le signal.

Le juge ne doit jamais quitter le chien des yeux tant qu'il est sur le terrain, même s'il a été éliminé.

Chaque tentative de négociation d'un obstacle doit être jugée :

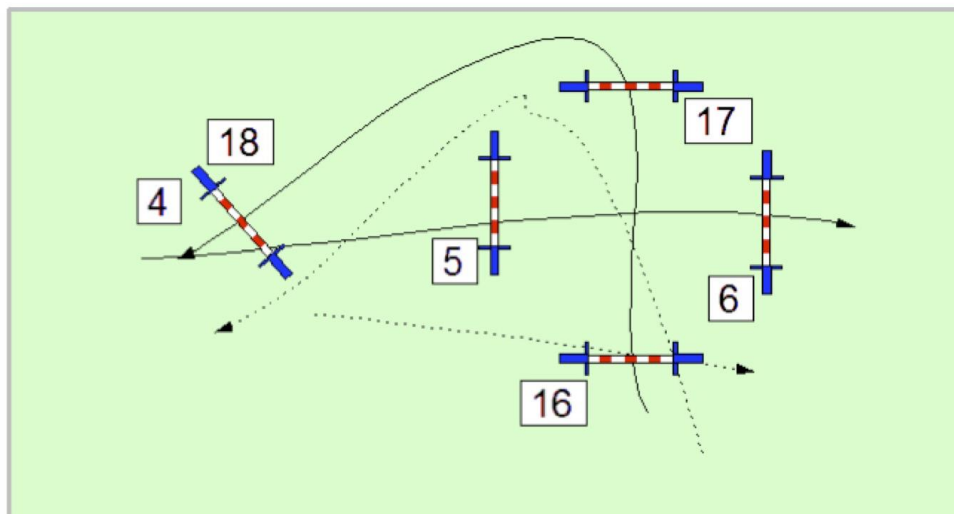


- Chaque fois qu'un chien essaie réellement de négocier un obstacle
- Chaque fois qu'un chien est envoyé par le conducteur pour négocier un obstacle

13. Jugement d'obstacles spécifiques

13.1 Saut

C'est une faute lorsque le chien déplace une barre et que celle-ci ne se retrouve plus à sa hauteur d'origine (une barre n'a pas besoin de tomber jusqu'au sol pour que la faute soit avérée).



Exemples :

- Le chien fait tomber la haie 4 = faute. Pas d'élimination, même si l'aile tombe, qu'il y ait suffisamment de temps pour la remettre en place ou non.
- Le conducteur fait tomber la haie 16 lorsque que le chien négocie la haie 6 = Élimination
- Le conducteur fait tomber la haie 16 lorsque que le chien négocie la haie 16 = Faute, si on n'est pas sûr à 100% que ce soit à cause du conducteur.
- Le conducteur fait tomber la haie 16 lorsque que le chien négocie la haie 17 = Élimination

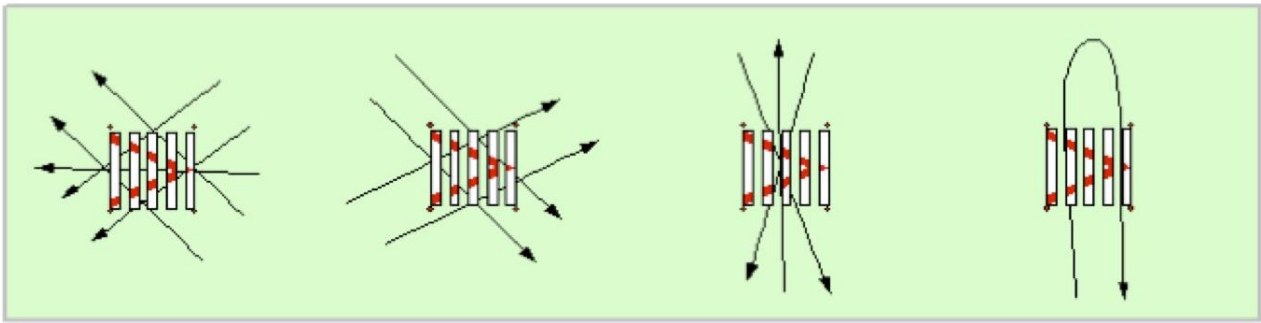
13.2 Obstacles à zones

- Le juge devrait se concentrer sur la zone de contact afin d'évaluer si le chien y met une partie d'une patte. Cette méthode est meilleure que celle qui consiste à se concentrer sur le chien, car on est susceptible dans ce cas de ne pas voir une patte arrière dans la zone lorsque le chien quitte l'obstacle.
- Tant qu'il est sur l'obstacle, un chien ne doit pas être pénalisé s'il s'arrête, s'il remonte en marche arrière, s'il se retourne ou s'il va dans la mauvaise direction. Bien sûr, le chien doit terminer l'obstacle correctement et dans la bonne direction. La zone de contact descendante est jugée lorsque le chien quitte l'obstacle, même si le chien a touché la zone avant de remonter en marche arrière.
- Un chien peut s'arrêter dans la zone de contact, même s'il est partiellement au sol et partiellement sur l'obstacle.
- Une fois que le chien a quitté l'obstacle, c'est-à-dire en touchant le sol avec les quatre pattes, il est éliminé s'il remet une patte sur l'obstacle.

13.3 Saut en longueur

Les piquets d'angle du saut en longueur ne sont qu'une aide au jugement. Ils aident à déterminer si le chien a négocié l'obstacle correctement. Par conséquent, il n'y a pas de faute si le chien ou le

conducteur touche ou fait tomber un de ces piquets, même si cela provoque la chute d'un des éléments.

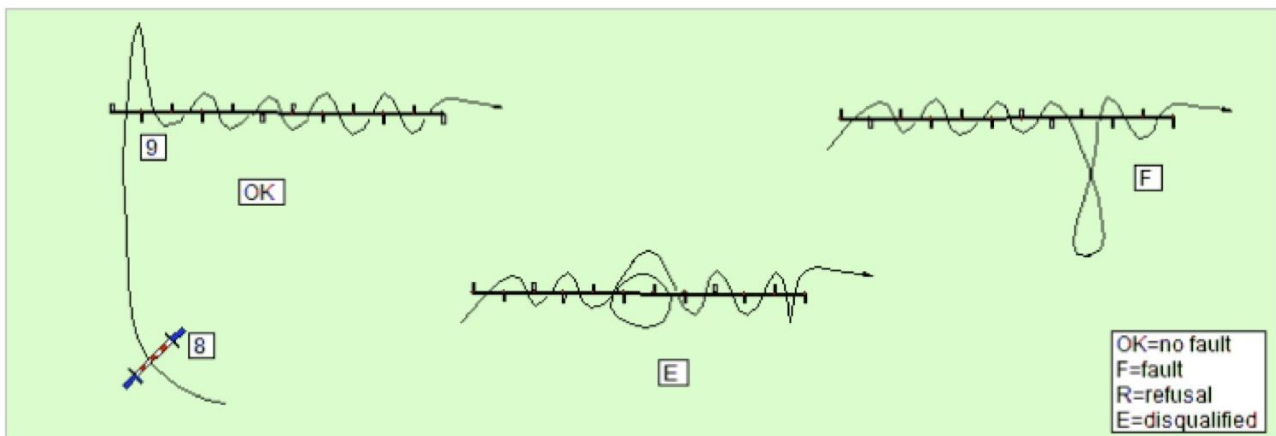


Exemples:

1. Le chien saute le saut en longueur dans la mauvaise direction = E
2. Le chien saute le saut en longueur dans la bonne direction, mais de façon incorrecte = R
3. Le chien saute le saut en longueur d'un côté à l'autre = R
4. Le chien saute le saut en longueur d'un côté à l'autre puis revient vers le conducteur = R (et non R+R)

13.4 Slalom

C'est une faute si le chien quitte, de plus d'une longueur de chien, la ligne qui permet un mouvement continu vers l'avant. En ce qui concerne l'entrée du slalom, il convient de tenir compte des chiens rapides et des angles d'entrée aigus.



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

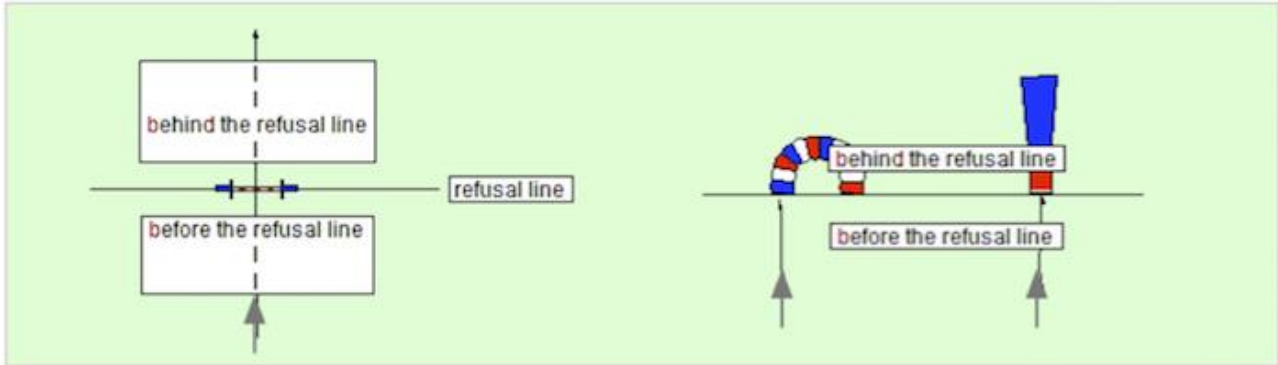
Exemples :

1. En haut à gauche: une tolérance est admise en raison de l'approche aiguë au slalom = OK
2. En bas: entrée correcte, erreur au milieu du slalom qui n'est pas corrigée correctement et par la suite, le chien continue à travers les mauvaises portes et sort du mauvais côté ; le conducteur ne corrige que la mauvaise sortie = E
3. En haut à droite : le chien s'éloigne du slalom de plus que sa propre longueur = F

14. Situations de jugement

14.1 Refus

Définitions



Lexique

refusal line :	ligne de refus
behind the refusal line :	derrière la ligne de refus
before the refusal line :	devant la ligne de refus

La zone autour d'un obstacle peut être séparée en deux zones par une ligne, appelée ligne de refus (LR), perpendiculaire à une approche droite de l'obstacle. Le côté d'où le chien doit s'approcher de l'obstacle s'appelle « avant la ligne de refus ». L'autre côté s'appelle « derrière la ligne de refus ».

Si le chien commence avant la LR, il n'est pas autorisé à dépasser la LR ou il sera pénalisé d'un refus.

Si le chien commence derrière la LR, il doit traverser la LR une fois pour négocier l'obstacle du bon côté. Le chien sera pénalisé d'un refus s'il traverse la LR plus d'une fois sans négocier l'obstacle.

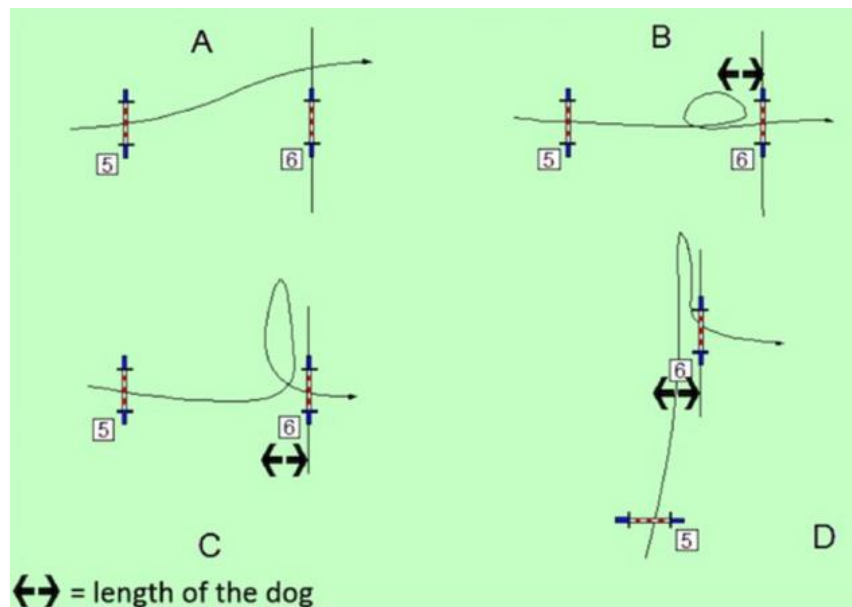
Un chien peut être pénalisé d'un refus seulement lorsqu'il est du côté de l'obstacle depuis lequel celui-ci doit être négocié.

Exemples:

A) Le chien passé à côté de l'obstacle.

B, C) Le chien se détourne de l'obstacle.

D) Le chien passé devant l'obstacle.



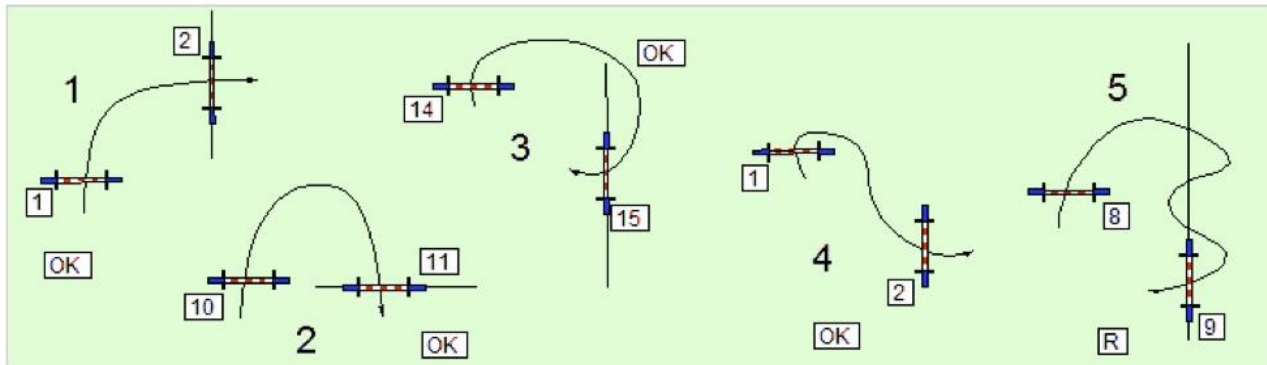
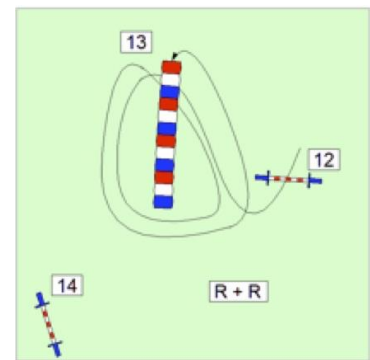
Légende length of the dog : longueur du chien

Lors de la conception de son parcours, le juge doit faire attention de ne pas amener le chien trop près de la LR, ce qui rendrait plus difficile de décider s'il y a ou non un refus.

Noter que chaque fois qu'un chien essaie de négocier un obstacle, il peut être pénalisé d'un refus même s'il ne traverse pas la LR (par exemple, en se détournant de l'obstacle ou en passant devant sans le prendre, voir la figure précédente).

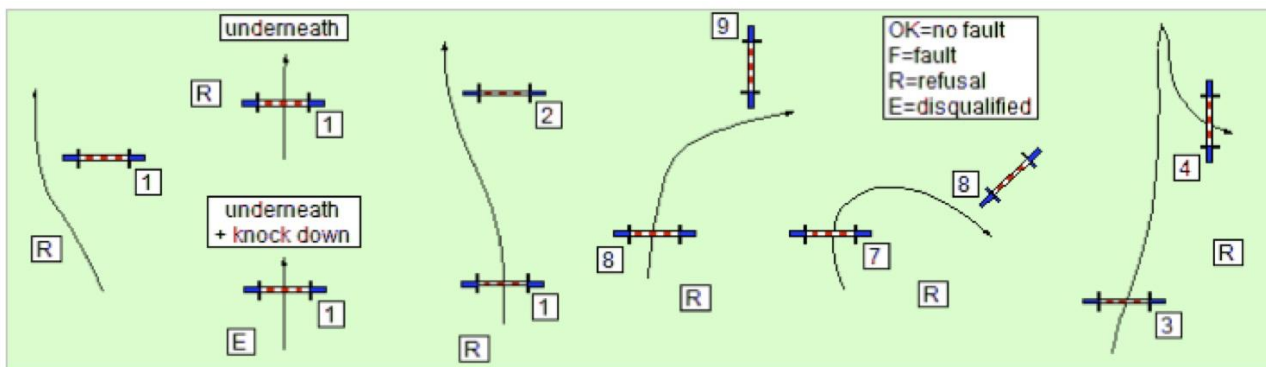
Exemple :

Dans l'exemple à droite, le conducteur reste en arrière et envoie son chien en avant pour négocier le tunnel (obstacle 13). Le chien saute par-dessus le tunnel (R) et retourne au conducteur. Celui-ci envoie son chien à nouveau - avec le même résultat. Comme il s'agit d'une autre tentative de négociation de l'obstacle : 2ème R. Le chien est envoyé une troisième fois et enfin entre dans le tunnel.



Exemples :

- 1 et 2. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle et ne traverse pas cette ligne = OK
3. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (15) et traverse cette ligne une fois.
4. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle et ne traverse pas cette ligne = OK
5. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et traverse cette ligne plus d'une fois = R

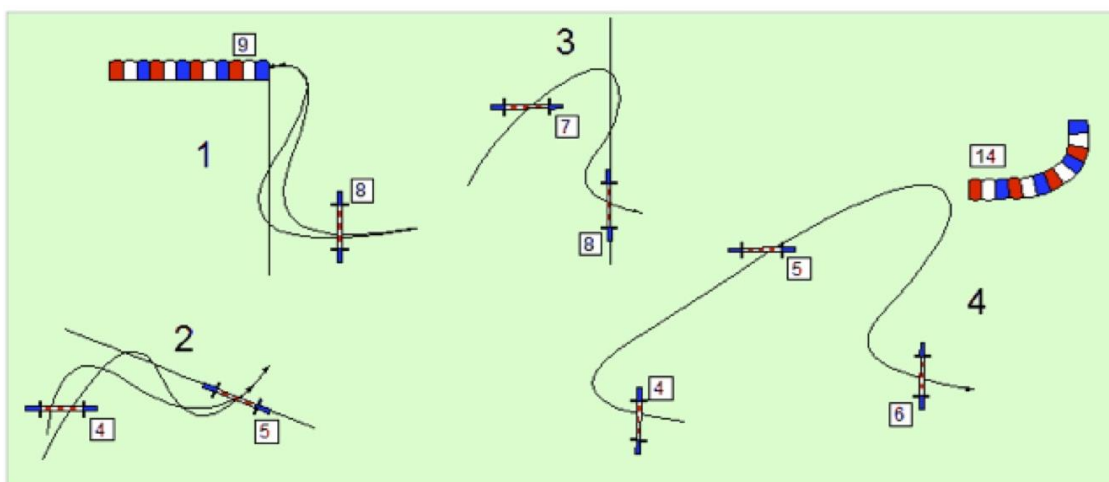


Lexique

- underneath : par-dessous
- underneath + knock down : par-dessous + tombée de barre
- OK = pas de pénalité
- F = faute
- R = refus
- E = éliminé

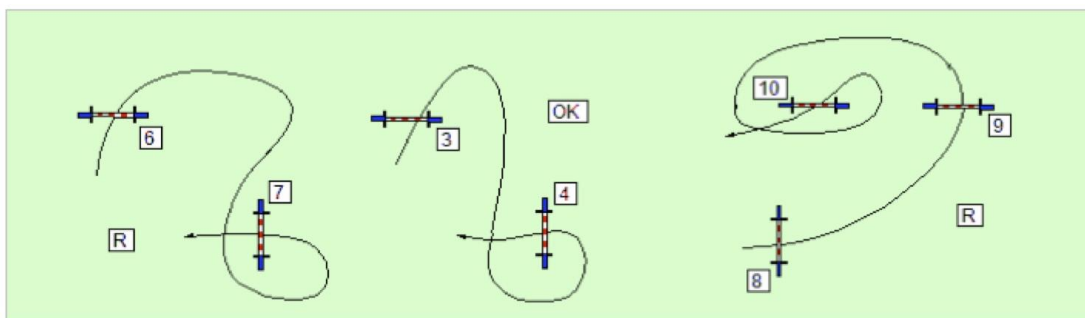
Exemples :

1. Le chien passe à côté de l'obstacle = R
2. Le chien passe sous la barre = R
3. Le chien passe sous la barre et la fait tomber : destruction de l'obstacle tout en le négociant = E
- 4, 5 et 6. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle et traverse cette ligne = R
7. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle et passe devant celui-ci sans le négocier = R



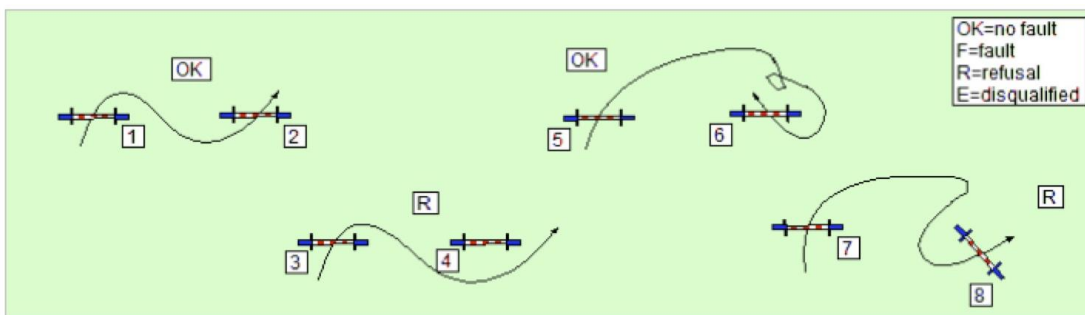
Exemples :

- 1, 2 et 3. Les chiens lents ou à petites enjambées vont atterrir avant la LR du prochain obstacle et peuvent virer vers celui-ci. Les chiens très rapides ou à grandes enjambées peuvent atterrir avant la LR du prochain obstacle, mais en raison de leur vitesse ou de leur physionomie, ils ne peuvent pas virer sans dépasser la LR = OK
4. Plus extrême, mais le chien finit dans une zone où il ne peut pas prendre le bon obstacle = OK



Exemples :

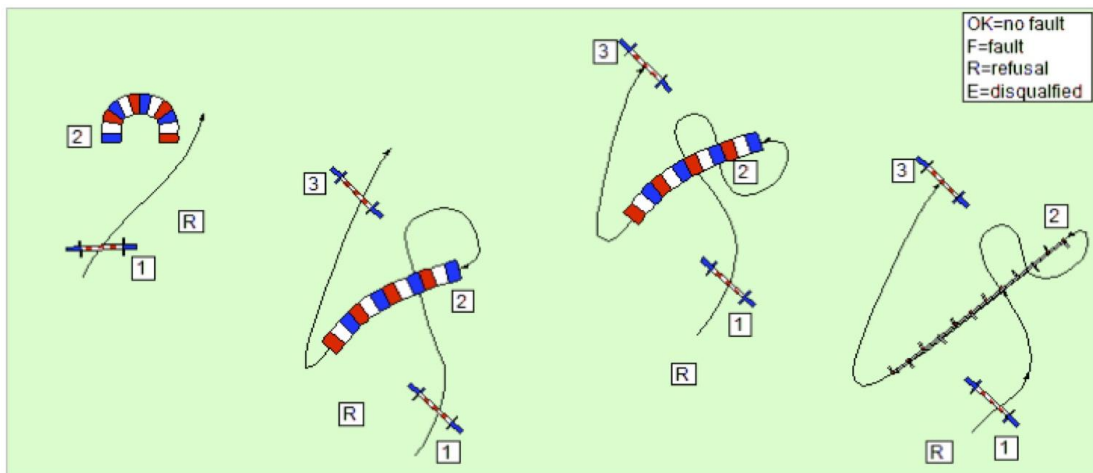
1. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et la traverse plus d'une fois = R
2. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et la traverse juste une fois = OK
3. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (10) et la traverse = R



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

Exemples :

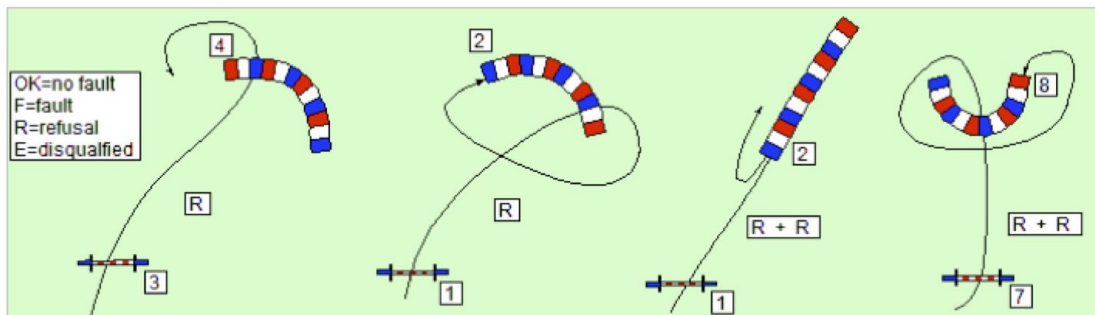
1. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et la traverse juste une fois = OK
2. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et la traverse plus d'une fois = R
3. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle et la traverse juste une fois = OK, même si le chien tourne autour de lui-même derrière la LR.
4. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle et la traverse = R



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

Exemples :

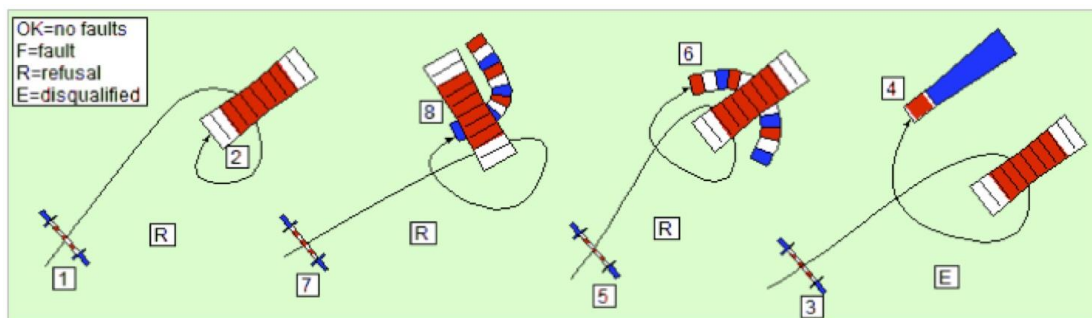
1. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel) et la traverse = R
2. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel), saute par-dessus celui-ci puis y rentre = R (pas E pour mauvais parcours).
3. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel), saute par-dessus celui-ci deux fois puis y rentre : R (pas R + R, puisque le chien ne fait qu'une seule tentative à l'obstacle, et non E pour mauvais parcours).
4. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (slalom), le traverse deux fois puis y rentre = R (pas R + R, puisque le chien ne fait qu'une seule tentative à l'obstacle, et non E pour mauvais parcours).



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

Exemples :

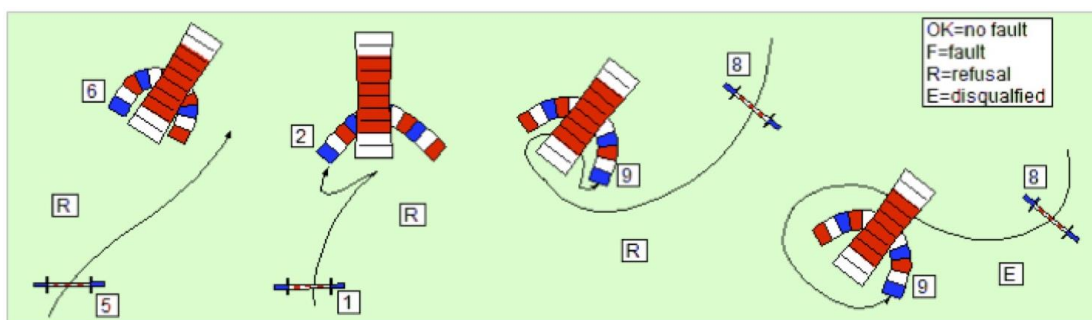
- 1 et 2. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel), la traverse une fois et saute par-dessus l'obstacle qu'il faut prendre = R (pas E)
3. Le chien rentre correctement dans le tunnel puis ressort (refus), puis passe à côté du tunnel, en traversant la LR (2ème refus) = R + R
4. Le chien saute par-dessus le tunnel (refus), se retourne et traverse la LR du tunnel (2ème refus) = R + R



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

Exemples :

1. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (palissade), la traverse une fois et passe sous l'obstacle qu'il faut prendre = R (pas E).
- 2 et 3. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel), la traverse une fois et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (palissade). Cependant, dans cette situation, créée par le juge, le chien ne peut l'éviter = R (pas E).
4. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel plat) et passe sous un obstacle qu'il n'est pas permis de prendre (palissade) = E



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

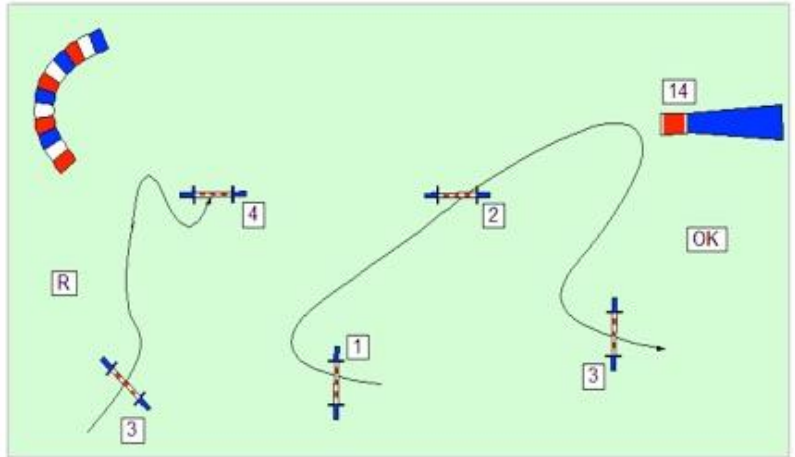
Exemples :

1. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel) et la traverse = R
2. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (tunnel) et la traverse en allant vers la palissade = R (le chien voit le tunnel pendant son approche vers la palissade)
3. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel), la traverse une fois et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (palissade). Cependant, dans cette situation, créée par le juge, le chien ne peut l'éviter = R (pas E).
4. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel), ne traverse pas cette ligne et passe sous un obstacle qu'il n'est pas autorisé à prendre (palissade) = E

Exemples :

Refus en allant vers la mauvais obstacle ou pas.

1. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (4) et la traverse = R
2. Le chien atterrit avant la LR du prochain obstacle (3) et la traverse alors qu'il ne se trouve pas dans une zone où il peut négocier l'obstacle correct = OK

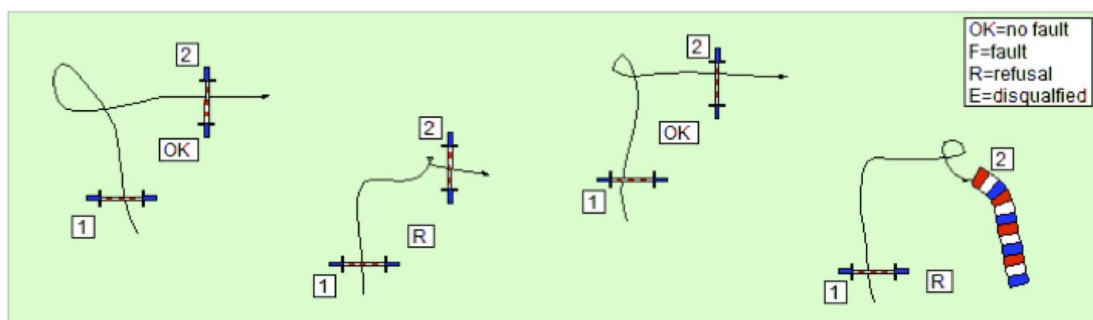


Ces 2 situations sont claires, toutes les situations intermédiaires doivent être décidées par le juge sur le champ.

Si un chien reste immobile ou se retourne dans la zone de décollage, le chien est pénalisé d'un refus.

La zone de « décollage » dépend de la taille du chien. Les chiens à petites enjambées ont automatiquement des zones plus petites pour « décoller » que les chiens à grandes enjambées. Il appartient au juge de décider sur le champ. Deux règles de base pour guider la décision :

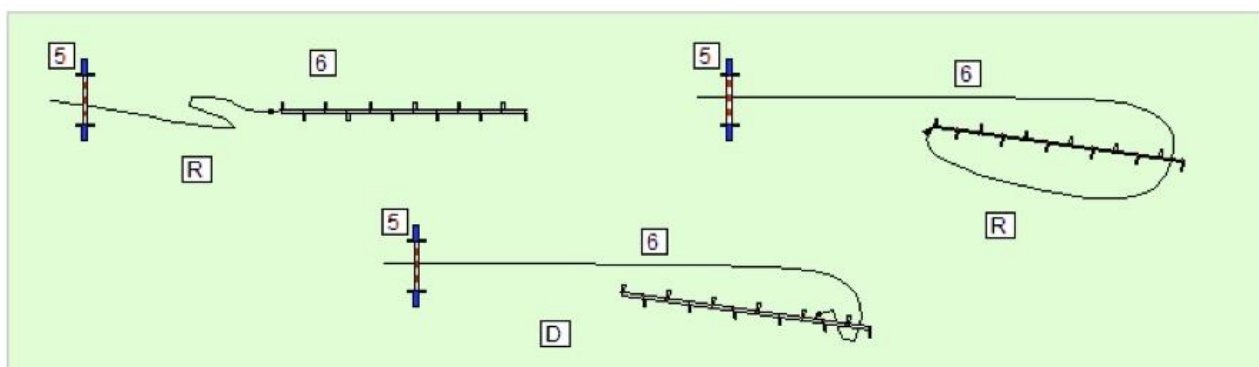
1. Si le chien se trouve à moins d'une longueur de chien de l'obstacle et ne le prend pas, c'est un refus.
2. Lorsque le chien tourne et que le juge se dit « pourquoi le chien n'a-t-il pas sauté ? », c'est un refus.



Lexique OK = pas de pénalité
F = faute
R = refus
E = éliminé

Exemples :

1. Le chien tourne dans une zone où il ne peut pas décoller pour prendre l'obstacle suivant (2) = OK
2. Le chien tourne dans la zone où il devrait décoller = R
3. Le chien tourne dans une zone où il ne peut pas décoller pour prendre l'obstacle suivant (2) = OK
4. Le chien tourne dans la zone où il doit entrer dans le tunnel (décollage) = R



Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

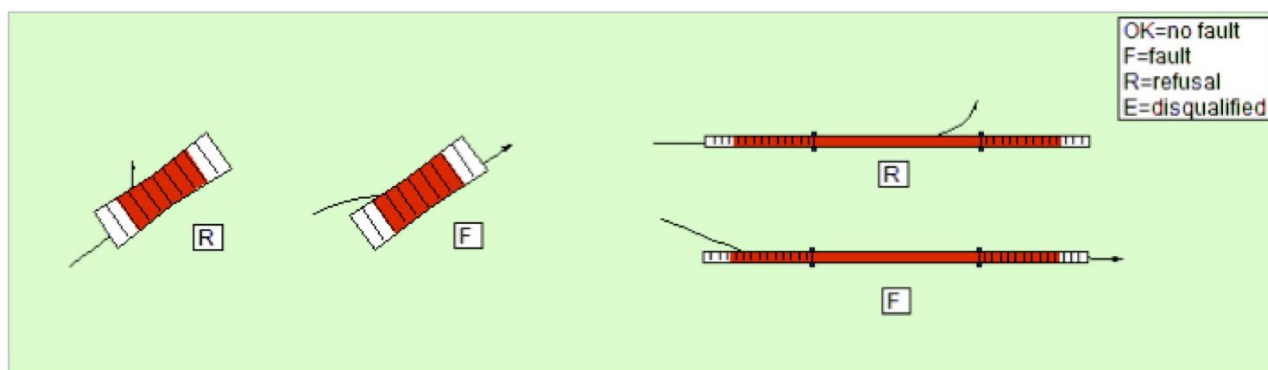
Exemples :

1. En haut à gauche : le chien se retourne dans la zone où il devrait prendre dans le slalom (décollage) = R
2. En haut à droite : mauvaise entrée = R (le chien va ensuite vers la bonne entrée)
3. En bas: le chien négocie l'obstacle dans la mauvaise direction (plus de deux portes) = E

14.2 Contacts, refus et fautes

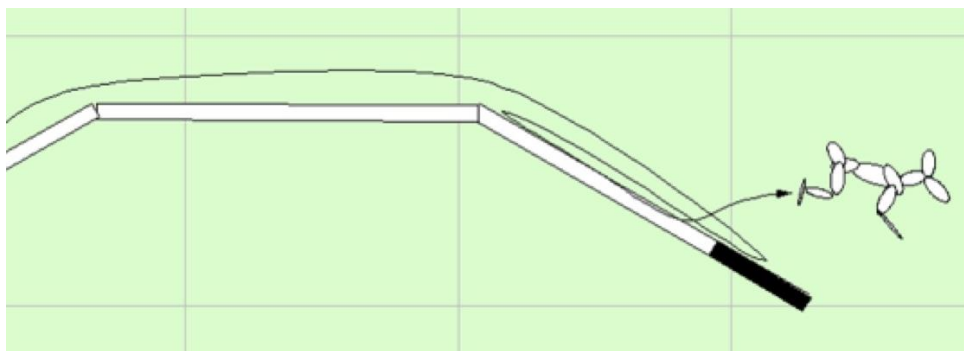
Diviser en zones avant et derrière la LR ne fonctionne pas vraiment pour les obstacles à zones de contact car la situation est quelque peu différente. Même lorsque le chien est derrière la LR, il est encore capable de monter sur l'obstacle - dans ce cas, si le chien touche la zone de contact en montant, il ne devrait pas être pénalisé.

Voici quelques exemples :

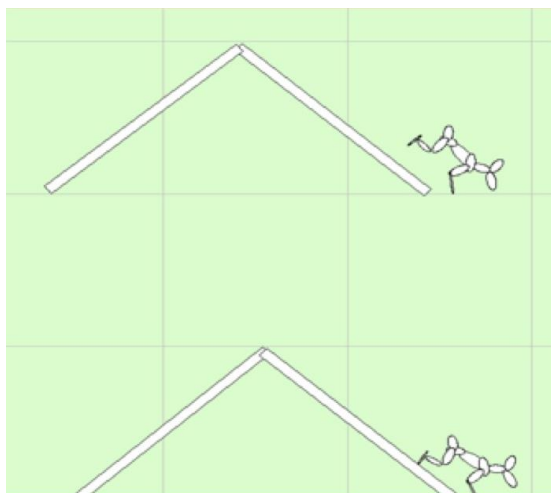


Lexique OK = pas de pénalité
 F = faute
 R = refus
 E = éliminé

1. Le chien touche la zone de montée, mais quitte la palissade avant le milieu = R
2. Le chien dépasse la LR et monte sur la palissade sans toucher la zone de montée = F
3. Le chien touche la zone de montée, mais quitte la passerelle en sautant depuis la planche de montée ou la planche horizontale = R
4. Le chien dépasse la LR, monte sur la passerelle mais sans toucher la zone de montée = F



Le chien manque la zone alors qu'il quitte l'obstacle = F, même s'il a touché la zone avant de remonter la rampe descendante.

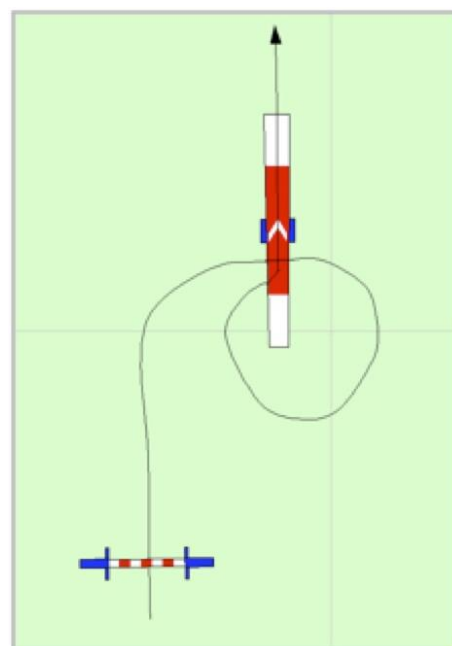


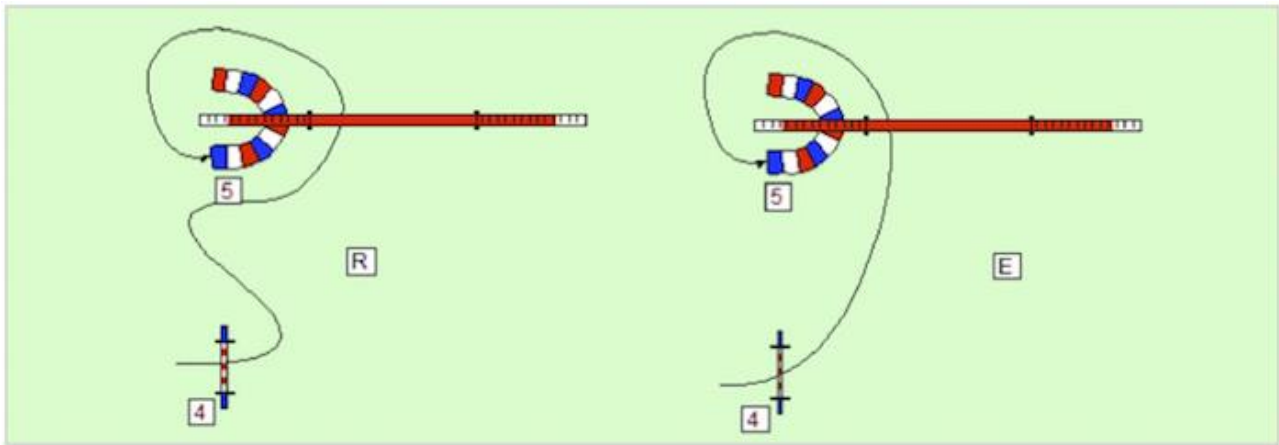
Le chien descend la palissade, en touchant la rampe descendante avec quatre pattes. Il saute avant de toucher la zone de contact, atterrit avec deux pattes au sol et retombe sur la zone avec les pattes arrière = OK

Le chien saute au-dessus du sommet de la palissade et atterrit directement au sol avec ses deux pattes avant, mais sans avoir touché la rampe descendante avec n'importe quelle patte (même s'il retombe sur la zone avec ses deux pattes arrière) = E

Exemples :

1. Le chien dépasse la zone de contact et saute sur la partie ascendante de la balançoire (F), puis descend de l'autre côté (R), court autour et remonte sur la partie ascendante en manquant de nouveau la zone de contact (F) avant de négocier le reste de la balançoire = F + R + F
2. Le chien dépasse la zone de contact et saute par-dessus la partie ascendante de la balançoire (R), puis court autour et monte sur la partie ascendante en manquant la zone de contact (F) avant de négocier le reste de la balançoire = R + F





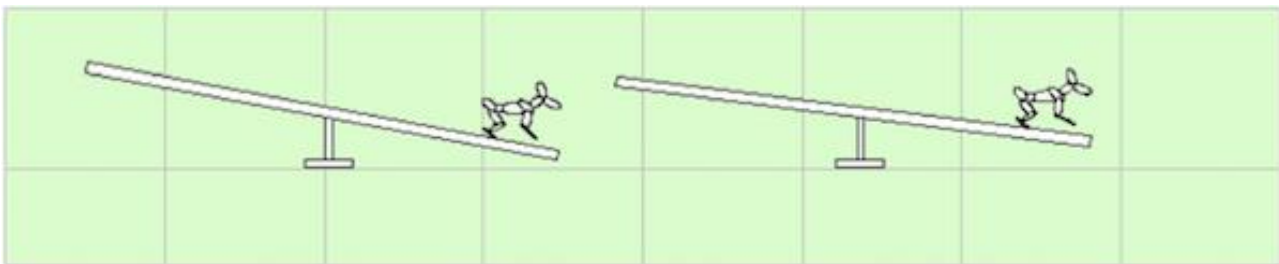
Exemples :

1. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel) et la traverse deux fois = R (refus du tunnel, pas une erreur de parcours pour être passé sous la passerelle).
2. Le chien atterrit derrière la LR du prochain obstacle (tunnel) et passe sous le mauvais obstacle = E (pas de refus du tunnel).

14.3 Juger une envolée sur la balançoire

Juger les envolées n'est pas toujours facile.

Définition d'une envolée = pattes en l'air ; plus aucune patte n'est en contact avec l'obstacle.



À gauche : Le schéma montre la balançoire juste avant de toucher le sol : le chien pousse la balançoire au sol. Cependant, les pattes arrière sont toujours en contact avec l'obstacle lorsque la balançoire touche le sol = OK.

À droite : Cette situation est plus difficile à juger : le chien pousse encore la balançoire au sol, mais on n'est pas sûr que la balançoire touche bien le sol avant que la dernière patte ne quitte l'obstacle. Dans ce cas, on donne le bénéfice du doute au chien.

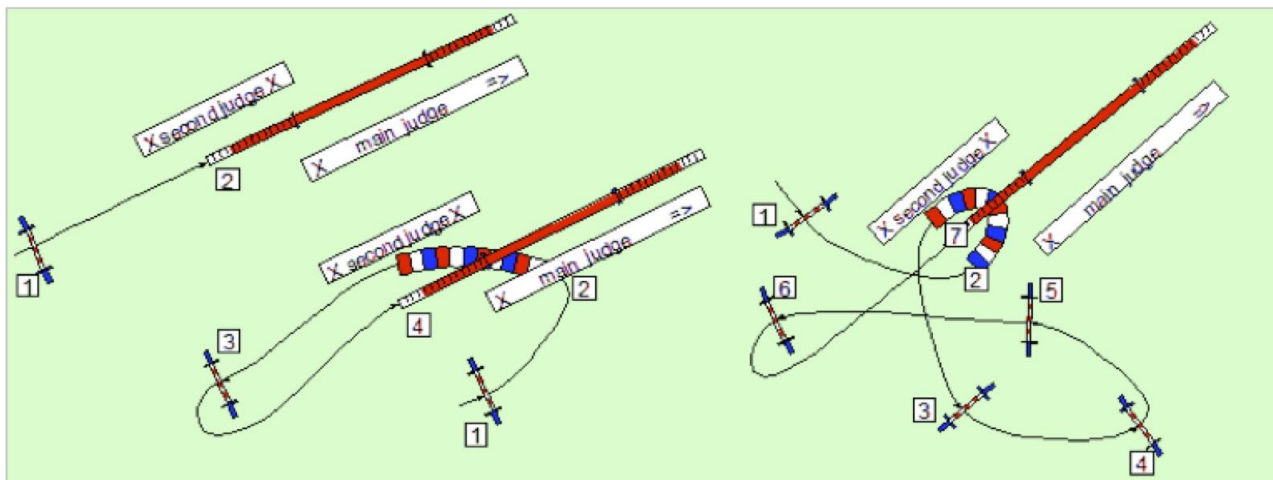


À gauche : le chien commence à partir trop tôt mais atterrit avec deux pattes au sol et deux pattes sur l'obstacle = OK

À droite : le chien commence à partir trop tôt et atterrit sur le sol = F

14.4 Deuxième juge à la montée de la passerelle

S'il y a un juge assistant sur l'épreuve, il n'est pas autorisé à juger autre chose que la zone de montée de la passerelle et, le cas échéant, la zone immédiatement autour pendant que le chien s'approche de la passerelle dans l'ordre normal du parcours.



Lexique Second judge Juge assistant
 Main judge Juge principal

Les deux juges doivent être clairs sur qui juge quoi :

1. La zone où le juge assistant est responsable de juger la zone de contact, le toucher du chien ou l'obstacle et les refus - ceci jusqu'à ce que le chien soit sur la planche horizontale avec les quatre pattes.
2. Dans cette situation, le juge assistant surveille également la sortie de l'obstacle 2 (tunnel - y compris l'élimination du chien s'il entre dans la sortie du tunnel au lieu de prendre l'obstacle 4, la passerelle)
3. Si le tunnel est positionné en U, comme dans l'exemple 3, le juge assistant devrait également juger l'entrée du tunnel ainsi que les points mentionnés précédemment.

15. Autre

15.1 Éliminations

Description de « quitter le terrain »:

- Le chien a trouvé quelque chose en dehors du terrain qui est évidemment plus attrayant pour lui que de rester à l'intérieur.
- Le conducteur a essayé plusieurs fois de rappeler son chien, mais sans succès.

15.2 Refus

Un chien qui a été pénalisé d'un refus parce qu'il s'arrête sur le parcours (pas sur un obstacle) ne doit pas être pénalisé d'un autre refus tant qu'il n'ait pris au moins un autre pas.

15.3 Séquence de départ

Si le chien refuse le premier obstacle, le conducteur doit corriger le refus dans un mouvement fluide.

Si le conducteur remet le chien au départ ou arrête le mouvement naturel du chien pour le redémarrer = E

15.4 Reprise au début pour force majeure

Lorsqu'une reprise au début est nécessaire, les points suivants doivent être notés :

- Les fautes encourues avant l'arrêt du chien seront comptées.
- Le jugement recommencera au point où le chien a été arrêté.
- Le parcours doit être effectué dans la bonne séquence et au mieux de la capacité du conducteur.
- Le juge peut encore décider de pénaliser le chien s'il estime que le conducteur ne fait pas la reprise au début au mieux de sa capacité.

Le texte anglais fait foi.

Ces Directives ont été approuvées par le Comité Général de la FCI en juin 2017. Elles entrent en vigueur le 1^{er} janvier 2018.