Le Moniteur en HOOPERS

1- Les fonctions de Moniteur HOOPERS :

Il est le porte-parole de sa discipline et un exemple pour tous les pratiquants.
Il doit avoir « l'esprit HOOPERS » et connaître la « Charte de Déontologie » et les « règles du jeu
HOOPERS ».
Il doit avoir une approche suffisamment ludique pour intéresser la majorité des adhérents.
Cela ne l'empêchera pas de développer l'esprit compétition dans le respect des règles morales de tout sportif.
Il veille à fédérer l'ensemble des pratiquants de la discipline dans le plaisir de la pratique et l'amour et le respect du chien.
Il peut aider les instances dirigeantes de son club dans les actions de promotion de sa discipline (rencontre avec des élus, animation en public, échange avec les clubs voisins).

2- Ses compétences :

Savoir être :
Il doit être capable de s'exprimer clairement lors des séances qu'il anime, mais aussi lors de discussions avec des élus ou des responsables pour promouvoir sa discipline.
Il doit être une personne de dialogue.
Son autorité naturelle doit être reconnue.
Il doit être un élément apaisant lors de tous conflits entre pratiquants.
Savoir-faire :
Préparer une argumentation visant à promouvoir la discipline
Concevoir une progression visant à un apprentissage efficace via les méthodes positives d'apprentissage,
Préparer un atelier d'entraînement en fonction d'un objectif qu'il aura clairement défini.
Préparer un enchaînement correspondant à un niveau donné par le chien et le maître.
Préparer le terrain et les obstacles nécessaires.
Conseiller les pratiquants en fonction de leurs aptitudes et de celles de leur chien pour un apprentissage efficace. Pour cela, il doit savoir faire travailler des races de chiens différentes (petites races, grandes races) quelle que soit la race de son propre chien.
S'assurer que l'apprentissage est effectif et que les acquis sont fiables.
Conseiller les adhérents de son club.
Faire respecter les règles du HOOPERS en toutes circonstances.

Savoirs :
Connaissance du chien : éthologie, physiologie, morphologie, races.
Connaissance de la cynophilie française
Connaissance des règles du jeu HOOPERS

3- Stage de formation des moniteurs HOOPERS

Durée : 2 jours
Nombre de stagiaires : 20
Intervenant : Formateur HOOPERS CNEAC

Condition de participation :
Être adhérent d'un club affilié ou en stage d'affiliation, avoir le MEC 1, être titulaire d'une licence CNEAC de l'année en cours.
Une connaissance des règles du jeu et avoir commencé une pratique du Hoopers sont nécessaires.

Organisation du stage :
Samedi :
Description du Hoopers, des différents obstacles, des différentes méthodes d'apprentissage et des principales difficultés rencontrées.
Préparation d'une leçon par groupe de 5 :
- *Echauffement du chien, préparation physique*
- *Expliquer une progression logique du travail du maître et du chien*
- *Démonstration à faire faire*
- *Appliquer*
- *Corriger*
- *Réalisation d'enchaînement*
- *Questions/réponses*

Dimanche :
Règlement du HOOPERS : explication des niveaux, des lignes de challenge, du carré de conduite.
Mise en pratique d'une leçon (du débutant au plus avancé) par groupes (travaillé la veille).
Questions

4. 4 GATES

GATES (ou Treillis)	Les gates sont fabriquées dans un matériau léger, incassable et sans arêtes vives. Elles doivent avoir une structure qui permet au chien d'établir un contact visuel avec les humains et être telle qu'aucun chien ne puisse la franchir. Les gates sont installées de manière à ne pas pouvoir basculer, c'est pourquoi elles ont des supports latéraux en bas. Les stabilisateurs doivent être conçus de manière à garantir un support sûr. Les extensions (raccourcies ou coudées) adaptées à la distance de marche attendue du chien sont autorisées.	Largeur= 100 /130 Hauteur = 90 /110 Pied = 55 (+- 5 cm) Diametre tube = 30/40