

LE HOOPERS - REGLES DU JEU EN FRANCE

L'idée est de faire connaître cette discipline, de la développer puis d'organiser des compétitions Hoopers avec un règlement que nous établirons en lien avec d'autres pays. Pour l'instant, cette discipline n'est pas reconnue par la FCI et chaque pays a son propre règlement. Ici nous donnons des règles du jeu avec parfois des options possibles qui ne sont pas tranchées.

Le Hoopers est un sport nommé ainsi, en raison d'un obstacle utilisé : le « cerceau » (hoops = cerceaux en anglais) qui est un demi-cercle, soutenu par des « pieds ». Il ne tombe donc pas facilement. Il peut être tenu par des piquets en cas de vent. Le chien doit passer sous ce cerceau.

Un parcours de Hoopers se compose de cerceaux, de tunnels, de barils (tonneaux) et de « gates » (treillis). Ces obstacles disposés sur un parcours sont numérotés afin que le chien puisse courir dans un ordre imposé. Selon le niveau, il peut y avoir entre 15 et 25 obstacles sur un terrain de Hoopers (ceci varie d'un pays à l'autre).

Ce sport est similaire à l'agility par la reconnaissance : le conducteur est invité pendant un temps défini (par exemple, 5 minutes), à reconnaître le parcours sur lequel le chien va évoluer.

L'objectif du Hoopers est de pouvoir guider un chien sur le parcours par le geste et/ou la voix, la conduite se faisant à distance. Le conducteur ne court pas avec son chien comme en agility, mais conduit son chien à partir d'un endroit spécifique défini par le juge. Cet endroit est indiqué par une zone (par exemple, un carré de conduite ou BOX) délimité sur le parcours. Le conducteur ne doit pas s'en éloigner sinon il encourra des pénalités ou bien sera éliminé selon les règles définies.

En ce qui concerne la France, nous avons choisi d'instaurer des lignes colorées qui traversent le parcours. Le conducteur a alors la possibilité de quitter la BOX et de se positionner derrière une de ces lignes pour faciliter la conduite de son chien (il s'en rapproche). Mais chaque ligne est colorée et représente des coefficients qui feront que le conducteur perdra des points.

Le conducteur peut utiliser des commandes verbales ou visuelles. Il ne doit rien porter dans la main et le chien ne doit pas porter de laisse ni de collier. La distance entre les obstacles varie de 3 mètres à 10 mètres (en fonction du niveau du chien).

Les dimensions demandées pour un terrain de Hoopers sont de 20 m x 30 m. Ce terrain se doit être plat pour la sécurité du chien.

Le matériel pour un parcours de Hoopers :

14 hoops

4 barils

2 gates

2 tunnels

Les hoops : ces obstacles sont décrits dans le règlement ci-joint.

Les barils : ces obstacles sont décrits dans le règlement ci-joint.

Les barils sont positionnés pour permettre au chien de changer de direction sur un parcours en les contournant dans un sens ou bien dans l'autre. Le numéro est placé d'un côté ou de l'autre pour indiquer dans quelle direction il faut le prendre. Si le numéro est placé au milieu (sur le haut du baril), le baril peut être pris dans n'importe quel sens.

Les gates : ces obstacles sont décrits dans le règlement ci-joint.

Le gate est placé en position pour maintenir le chien « à distance », et il se place entre le chien et le conducteur. Ces obstacles sont positionnés sur le parcours comme guides, ils aident le chien à rester sur son chemin, soit entre deux cerceaux, soit en sortant d'un tunnel, etc. Deux gates peuvent être placés côte à côte pour faire un seul obstacle plus large, et dans ce cas, un seul numéro est utilisé. Le chien doit être visible par le conducteur donc le gates ne doit pas être opaque. Dans certains cas il peut être utilisé comme un baril pour un changement de direction.

Les tunnels : ces obstacles sont décrits dans le règlement ci-joint.

Ils doivent être placés de préférence en ligne droite ou dans une courbe très légère.

Les numéros : ce sont de petits panneaux ou pancartes avec des nombres de 1 à 25, ils sont placés le plus près possible de l'obstacle à prendre. Sur le baril, il faut mettre le numéro sur l'obstacle lui-même, ou bien le fixer avec un sticker.

La zone ~~carre~~ de conduite (qui peut être soit un carré soit un cercle) appelée aussi BOX) doit être bien visible au conducteur, une sangle fixée au sol (3 m x 3 m. 4 mx 4 m ou 5 mx 5 m selon le niveau ou le choix du juge). Son emplacement peut varier sur le terrain selon le parcours mais en respectant la distance maximum entre les obstacles selon le niveau.

Les lignes de challenge (les lignes qui traversent le terrain) doivent correspondre à des couleurs qui détermineront des pointages.

Plus précisément,

En Hoopers, il y a généralement deux catégories de tailles : petit et grand. Soit nous adopterons la toise du chien, soit nous adopterons la distance entre les obstacles pour tenir compte de la foulée du chien indépendamment de sa taille au garrot.

Catégorie 1 : chiens de moins de 40 cm au garrot ou distance entre les obstacles de 3 m et maxi 10 m

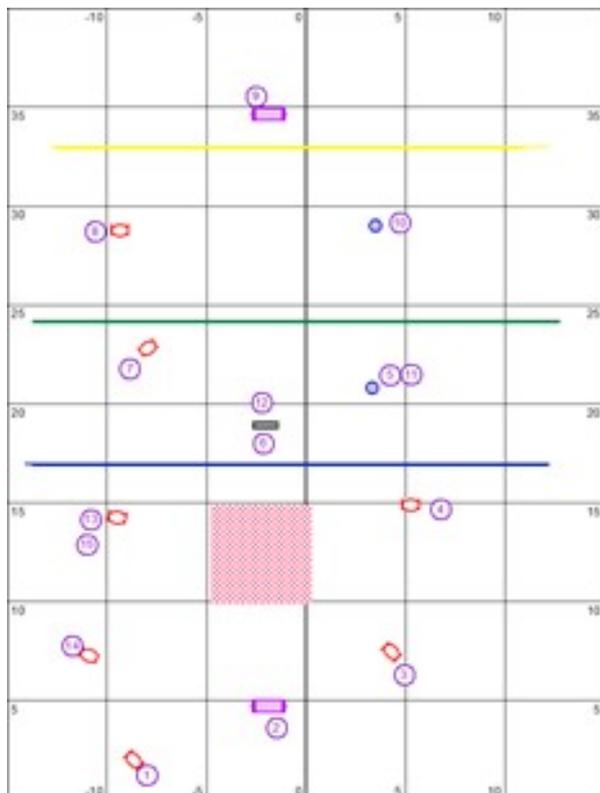
Catégorie 2 : Chiens de 40 cm ou plus au garrot ou distance entre les obstacles de 5 m et maxi 14 m

Pour ce qui est du parcours, les obstacles sont distants d'au minimum 3 mètres pour les débutants et dans les virages, cette distance peut atteindre 4 mètres pour permettre une courbe douce. Cette distance peut atteindre 5 mètres ou plus en fonction du niveau du chien (et jusqu'à 14 mètres maximum). Les distances « longueur du tunnels et tours de barils » ne sont pas comptées). Les parcours doivent être fluides.

Les trajectoires des parcours Hoopers dans les virages sont plutôt sur des schémas en lignes courbes que sur des angles droits, particulièrement pour les niveaux débutants. Les barils et les gates aident le chien à prendre un virage plus aigu sans stress excessif et à l'aligner sur le prochain obstacle. Les parcours seront composés de 15 à 25 obstacles maximum.

Le conducteur se place dans une zone matérialisée sur le terrain (de taille différente suivant le niveau de l'épreuve)

Voici un exemple de parcours qui donnera les règles du futur règlement qui serait adopté par la France :



Le carré représente l'endroit dans lequel le conducteur a priori doit rester pour conduire son chien. Il y a aussi trois lignes de conduites (matérialisées par des lignes de couleur différente). Ces lignes sont appelées lignes de challenge. Un parcours commence et finit toujours par un cerceau.

Cet exemple de ce parcours est une bonne chose : il permet plusieurs "niveaux" de participation et donne également des possibilités de stratégies différentes.

Ayant une zone (BOX) (qui peut mesurer 3 x 3 mètres ou 5 x 5 mètres suivant le niveau pour un carré ou un diamètre pour un cercle), le conducteur peut choisir d'essayer de conduire dans cette zone pour l'ensemble du parcours. Si cela est trop difficile, le conducteur peut sortir de la zone et aller jusqu'à une ligne de challenge pour aider son chien, mais dans ce cas, il sera pénalisé.

Chaque équipe commence l'épreuve avec un acquis de 50 points. Chaque faute ou refus vient diminuer le nombre de points. L'objectif est de conserver le maximum de points

Le conducteur place son chien en position statique avant la ligne de départ, à l'endroit de son choix et part se placer dans la zone de conduite.

Si après avoir exécuté le parcours, le conducteur est resté dans la zone, ses points sont multipliés par 2 (100 points). Si le conducteur est resté en dessous de la ligne BLEUE, ses points sont multipliés par 1,5 (75 points). Si le conducteur est resté en dessous de la ligne VERTE, ses points sont multipliés par 1 (50 points). Si le conducteur dépasse la ligne VERTE il ne gagne aucun point. S'il dépasse la ligne JAUNE, il est éliminé.

Tout ceci, si le chien n'a pas de pénalités sur le parcours. Des points sont enlevés dans le cas contraire.

Des pénalités sont encourues pour :

- ne pas avoir négocié correctement le parcours;
- ne pas avoir terminé le parcours dans le temps de parcours maximum (TPM).

a) Pénalités de temps

Le temps ne sera pas compté mais il y aura un TPM de 5 minutes au-delà l'équipe sera éliminée.

Pour les niveaux plus avancés, le temps de parcours standard (TPS) sera calculé en tenant compte de la longueur du parcours et divisé par la vitesse demandée. Si le temps du chien dépasse le TPS, les pénalités de temps sont égales à ce dépassement.

b) Pénalités de parcours

Les pénalités de parcours sont appliquées par multiples de 5 (1 faute ou 1 refus = 5 points de pénalité).

Un conducteur qui gagne un avantage en touchant son chien ou un obstacle sera pénalisé d'une faute : 5 points à chaque fois que cela se produit.

Les pénalités suivantes sont relatives à l'obstacle que le chien doit négocier :

b.1) Tombés

Lors de la négociation d'un obstacle, une faute est comptée chaque fois qu'un obstacle est renversé (par le chien ou par le conducteur) (5 points). **Si un obstacle tombé doit être renégoié plus tard dans le parcours, il s'agira d'un refus.**

b.2) Refus

Est pénalisé d'un refus (5 points) : un chien qui s'arrête devant un obstacle ; un chien qui s'arrête sur le parcours : un chien qui met sa tête ou une patte dans un tunnel et ressort ; un chien qui saute par-dessus un tunnel ; un chien qui aborde un baril ou un gate du mauvais côté ; un chien qui ne passe pas entièrement un obstacle (tunnel, cerceau).

Si le chien dépasse entièrement un obstacle sans le franchir il continue, ce n'est pas un refus mais une faute de parcours (voir b.3 ci-dessous)

Un chien ne peut être pénalisé d'un refus (s'arrête devant un obstacle, se détourne d'un obstacle ou passe à côté d'un obstacle) que lorsqu'il arrive du côté par lequel l'obstacle doit être négocié.

Le nombre de refus autorisé est illimité pour autant que l'équipe possède encore des points.

b.3) Fautes de parcours

Si le chien passe à côté d'un obstacle sans le prendre et prend directement l'obstacle suivant, c'est une faute de parcours qui entraîne **20 points** de pénalités. (Exemple : un chien qui prend le cerceau numéroté 5 puis 7 et ne prend pas le baril ou le cerceau numéroté 6 est pénalisé d'une faute de parcours).

Le chien peut effectuer 2 fautes de parcours maximum sur un passage à raison de $2 \times 20 = 40$ points de pénalités. Au-delà, c'est une élimination (voir ci-dessous).

b.4 Élimination

- Brutalité envers son chien.
- Dépassement du TPM.
- 10 refus.
- Trois fautes de parcours
- Prendre ou toucher des obstacles hors séquence
- Prendre un obstacle dans le mauvais sens.
- **Si le chien fait tomber/détruit un obstacle avant de le négocier, tel qu'il ne puisse plus le faire correctement.**
- **Si le conducteur fait tomber/détruit un obstacle.**
- Le conducteur négocie un obstacle lui-même, le traverse, passe par-dessus ou passe par-dessous.
- Le conducteur tient quelque chose dans la main (**sauf en grade 1**)
- Le conducteur replace le chien au départ après avoir franchi la ligne de départ (sauf sur ordre du juge).
- Le chien porte un collier ou harnais

- Le chien s'oublie, quitte le terrain ou n'est plus sous contrôle.
- Le chien mordille constamment le conducteur.
- Démarrer le parcours avant le signal du juge.