

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.

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 « grilles » (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. 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 treillis

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

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 treillis peuvent être placés côte à côte pour faire un seul obstacle plus large, et dans ce cas, un seul numéro est utilisé. Le treillis est placé en position pour maintenir le chien « à distance », et il se place entre le chien et le conducteur.

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 un carré (BOX) (qui peut mesurer 3 x 3 mètres ou 5 x 5 mètres suivant le niveau), le conducteur peut choisir d'essayer de conduire dans ce carré pour l'ensemble du parcours. Si cela est trop difficile, le conducteur peut sortir du carré 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 le carré.

Si après avoir exécuté le parcours, le conducteur est resté dans le carré, 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 est resté en dessous de la ligne JAUNE, ses points sont multipliés par 0,5 (c'est-à-dire 25 points, il perd 25 points). 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 TPS.

a) Pénalités de temps

Le temps de parcours standard (TPS) est 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 se détourne d'un obstacle ou passe à côté ; 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 treillis du mauvais côté ; un chien qui ne passe pas entièrement un obstacle (tunnel, cerceau).

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. Un obstacle refusé peut être repris. Si ce n'est pas le cas, c'est une faute de parcours (voir ci-dessous)

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 $2*20=40$ 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.