

RÈGLEMENT HOOPERS

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES	2
a.Le conducteur	2
b.Le chien	2
c.Equipement du conducteur et du chien	2
d.Vétérinaire	3
2. DEROULEMENT DU PARCOURS	3
a.Caractéristiques du parcours	3
b.Début et fin du parcours	3
c.Reconnaissances	3
d.La zone de conduite.	3
e.Les chiennes en chaleur.	4
3. NIVEAUX DE COMPETITION	4
a.N0= Niveau Débutant	4
b.N1= Niveau 1	5
c.N2 = Niveau 2	6
d.N3 = Niveau 3	6
e.Handi	7
4. ATTRIBUTION DES POINTS - PÉNALITÉS	7
a.Zone de conduite	7
b.Erreurs spécifiques au départ et à l'arrivée.	8
c.Fautes et erreurs de parcours	8
d.Disqualification pour le parcours en cours	9
e.Disqualification pour la journée ou le week-end.	10
5. COMMISSAIRE HOOPERS DE LA COMPETITION	10
6. CLASSEMENT-POINTS et QUALIFICATIFS	10
a.Classement	10
b.Nombre de points	10
c.Classement national	10
7. RECLAMATIONS	11
a.Réclamations	11
b.Types de sanctions	11
8. DISPOSITIONS FINALES	11

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Dans cette discipline sportive, il s'agit de guider, le chien à travers un parcours imposé d'obstacles composés de **HOOPS**, de **TUNNELS**, de **BARILS**, de **GATES**

Une coopération parfaite entre le chien et l'humain est nécessaire pour atteindre cet objectif. L'harmonie entre le chien et le conducteur doit donc être totale.

Le hoops est accessible à tout conducteur et à tout chien quelle que soit la race. Une particularité majeure est que le conducteur ne se déplace pas avec son chien et ne peut pas quitter une surface dédiée appelée **ZONE DE CONDUITE**. Le chien est donc guidé, à distance, tout au long du parcours avec un langage corporel, des commandes verbales et/ou gestuelles.

a. Le conducteur

Les participants s'engagent à respecter le [Code de bonne conduite de la pratique des disciplines gérées par la CNEAC](#) .

Le conducteur possède une licence CNEAC en cours de validité.

Les conducteurs ayant un handicap physique peuvent participer à la compétition. L'utilisation d'aides (cannes, déambulateurs, fauteuil roulant motorisés ou non) est autorisée.

Les concurrents étrangers devront justifier d'une licence de leur pays d'origine ou d'un carnet de travail et le chien a son carnet de vaccination à jour.

b. Le chien

Le chien est identifié par une puce électronique ou tatouage.

L'âge minimum pour participer à une compétition officielle est de 15 mois pour le chien.

Le chien doit avoir passé avec succès un CAESC.

Une vaccination antirabique peut être exigée par les organisateurs.

Les chiens malades, blessés ou contagieux sont exclus de la compétition, de même que les femelles gestantes ou allaitantes. Les femelles en chaleur sont autorisées.

Si le chien se blesse pendant la compétition ou est limité dans ses performances, le commissaire hoops a le droit de mettre fin à la participation du chien à la compétition. Le conducteur peut également interrompre le parcours s'il estime que son chien n'est pas en bonne condition.

Tout chien qui présente un comportement agressif envers d'autres congénères et/ou des personnes, à l'intérieur et/ou à l'extérieur du parcours, sera exclu de la compétition.

c. Equipement du conducteur et du chien

Pendant le parcours de hoops, le chien ne porte ni collier, ni harnais. Des bandages de protection parfaitement adaptés sont autorisés (pour les griffes). Le commissaire hoops peut exiger d'enlever des bandages exagérés.

Des élastiques ou pinces sont autorisés pour offrir au chien une meilleure visibilité.

Les vêtements de protection pour les chiens sont interdits

Le conducteur ne doit avoir rien sur lui (ni banane ou une jupette)

Tous les chiens sont amenés avec ou sans laisse (à côté du maître ou porté) au point de départ. La laisse et le collier ou harnais sont ensuite enlevés.

d. [Vétérinaire](#)

La présence d'un service vétérinaire est préconisée pendant le déroulement de la manifestation sinon le club organisateur doit proposer un numéro d'urgence.

2. DEROULEMENT DU PARCOURS

a. [Caractéristiques du parcours](#)

Le but du hoopers est pour le conducteur de pouvoir guider son chien, à distance, sur un parcours fluide.

Le chien doit réaliser le parcours en respectant l'ordre des obstacles et dans le temps de parcours maximum fixé.

Le déroulement du parcours est laissé à la libre expression du commissaire hoopers qui doit toutefois respecter les directives réglementaires.

b. [Début et fin du parcours](#)

Au signal du commissaire hoopers (coup de sifflet ou autre) le conducteur entre sur le terrain avec ou sans laisse et met son chien en place au départ puis rejoint la zone de conduite.

Le chronomètre démarre dès lors que le conducteur quitte son chien pour rejoindre la zone de conduite.

Le premier et le dernier obstacle est toujours un hoop.

Le conducteur n'a rien dans les mains pendant le parcours. Lorsque le chien atteint la ligne d'arrivée, le conducteur quitte le terrain.

Toute récompense, type jouet ou friandise, peut être donnée au chien dès le sas de sortie.

c. [Reconnaisances](#)

Les reconnaissances se feront par groupe de 15 personnes maximum

Les conducteurs ont 5 minutes avant le début de l'épreuve pour reconnaître le parcours.

Les personnes handicapées peuvent être accompagnées par un assistant.

Les jeunes de moins de 11 ans peuvent être accompagnés (UN seul accompagnant).

S'il y a plusieurs reconnaissances, les jeunes et handis sont en droit de continuer à reconnaître (en accord avec le commissaire)

d. [La zone de conduite.](#)

La zone de conduite délimite la zone dans laquelle peut se déplacer le conducteur du chien.

Aucun agrès ne sera présent dans la zone de conduite.

Elle peut être traversée par le chien pendant son évolution sur le tracé proposé par le commissaire hoopers.

En N0, N1 et N2, la zone de conduite sera positionnée approximativement au milieu du parcours.

En N3, la zone de conduite peut être positionnée à l'extérieur du tracé, tout en étant incluse au terrain de compétition.

e. Les chiennes en chaleur.

Les chiennes en chaleur sont acceptées en compétition hoopers.

Elles font leur parcours dans l'ordre de passage défini. Un tapis pour le départ est à prévoir par le compétiteur.

3. **NIVEAUX DE COMPETITION**

On distingue 4 niveaux de compétition.

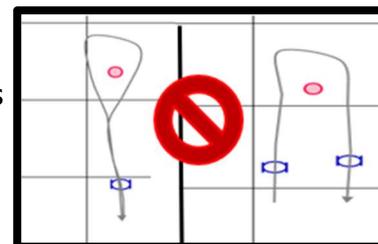
Chacun des niveaux est ouvert à TOUS les compétiteurs. (Seniors, handis et jeunes)

a. N0= Niveau Débutant

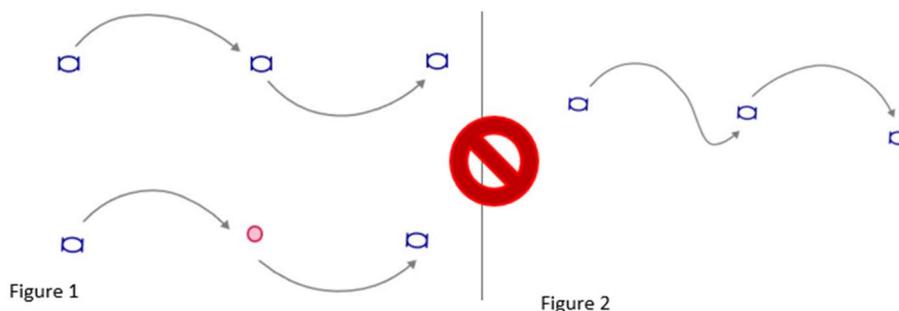
Dans cette catégorie, tous les chiens et tous les conducteurs sont dans une classe unique. Il y a un temps de parcours maximum.

Le parcours ne prévoit pas de changement de main

Lors d'une configuration Hoopers-Baril-Hoopers, les deux hoopers sont différents (pas de retour sur le même hoopers après le baril) et pas de contour de baril (cf. schéma)



- Pas de configuration de hoops de type serpentine/vague



Le N0 permet la validation du PASS HOOPERS

Nombre d'obstacles	10 à 15
Distance ZDC-Départ	MAX 3 mètres
Distance entre les obstacles	de 4 à 6 mètres
Zone de conduite	4x4
Distance maximum entre la ZDC et l'obstacle le plus éloigné	8 m
Temps maximum	3 minutes

Qualificatifs pour valider le PASS HOOPERS

→ Il faut réaliser 2 parcours avec 180 points minimum.

Il est possible de valider le Pass Hoopers sur une seule compétition.

Si un conducteur ne réussit qu'un parcours N0, il a la possibilité de valider son **PASS HOOPERS** sur un autre événement.

→ **L'obtention du Pass Hoopers valide le passage au niveau 1**

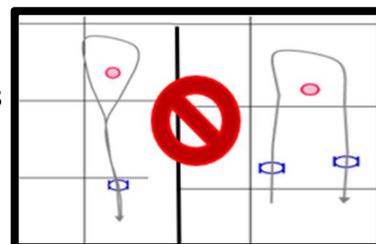
b. N1= Niveau 1

La détention du Pass Hoopers est obligatoire pour participer au Niveau 1.

Dans cette catégorie, tous les chiens et tous les conducteurs sont dans une classe unique. Il y a un temps de parcours maximum.

Le N1 permet l'obtention du BREVET

Lors d'une configuration Hoopers-Baril-Hoopers, les deux hoopers sont différents (pas de retour sur le même hoopers après le baril) et pas de contour de baril (cf. schéma)



La configuration de hoops de type serpentine/vague est permise **UNIQUEMENT SUIVANT LA FIGURE 1**

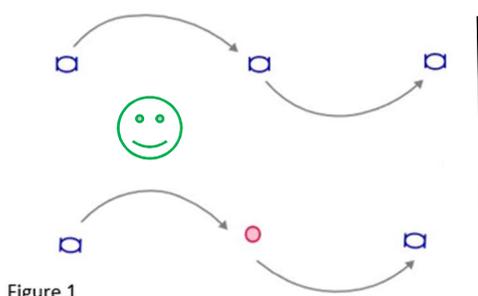


Figure 1

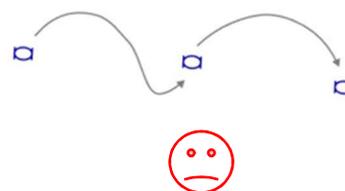


Figure 2

Nombre d'obstacles	12 à 17
Distance ZDC-Départ	MAX 5 mètres
Distance entre les obstacles	de 5 à 8 mètres
Zone de conduite	4x4
Distance maximum entre la ZDC et l'obstacle le plus éloigné	10 m
Temps maximum	3 minutes

➔ **Le brevet HOOPERS**

Il est délivré pour le chien ayant réalisé 3 parcours

- avec 180 points minimum
- avec 2 commissaires différents.

➔ **Qualificatifs pour le passage dans la classe N2**

Il faut réaliser 3 parcours

- avec 180 points minimum
- avec 2 commissaires différents.

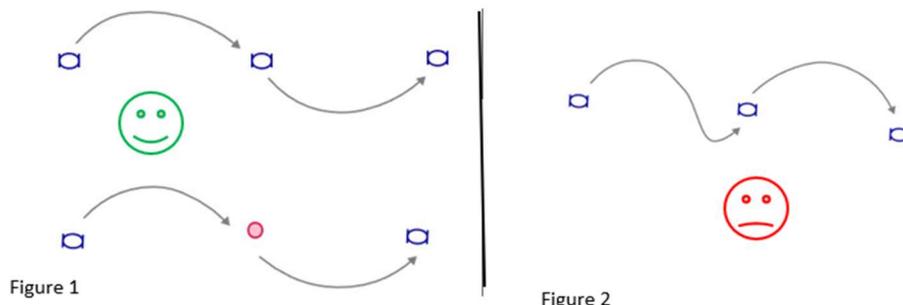
Possibilité de rester en N1

Impossibilité de descendre en N0

c. N2 = Niveau 2

L'obtention du Brevet est obligatoire pour participer au Niveau 2.

La configuration de hoops de type serpentine/vague est permise **UNIQUEMENT SUIVANT LA FIGURE 1**



Nombre d'obstacles	15 à 20
Distance ZDC-Départ	MAX 6 mètres
Distance entre les obstacles	de 7 à 10 mètres
Zone de conduite	3 X 3
Distance maximum entre la ZDC et l'obstacle le plus éloigné	12 m
Temps maximum	3 minutes

➔ **Qualificatifs pour le passage dans la classe N3**

Il faut réaliser 5 parcours

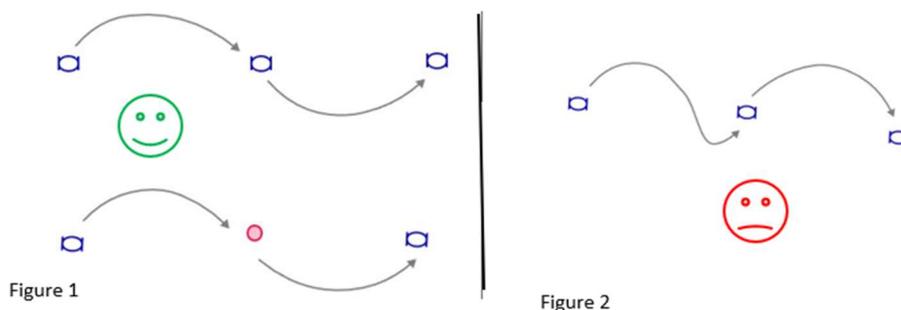
- avec 180 points minimum
- avec 2 commissaires différents.
-

Possibilité de rester en N2

Impossibilité de descendre en N1

d. N3 = Niveau 3

La configuration de hoops de type serpentine/vague est permise **UNIQUEMENT SUIVANT LA FIGURE 1**



Le conducteur, lors de l'inscription à la compétition aura le choix entre deux options :

- **Parcours chronométré « vite fait »**

- **Parcours non chronométré « bien fait »**

Un seul tracé sera défini pour le parcours en N3

Nombre d'obstacles	20 à 25
Distance ZDC-Départ	MAX 6 mètres
Distance entre les obstacles	10 à 14 mètres
Zone de conduite	2 X 2
Distance maximum entre la ZDC et l'obstacle le plus éloigné	30m
Temps maximum	« vite fait » : 2 minutes / « bien fait » : 4minutes

Descente volontaire en N2 possible à tout moment.

Pour remonter en N3, le compétiteur devra remplir à nouveau à toutes les conditions à partir de la descente en N2

e. [Handi](#)

La zone de conduite est toujours de 4x4m et le temps maximum de 5 minutes.

Les handis en fauteuil roulant : un assistant peut accompagner le compétiteur jusqu'à la zone de conduite voire aider à la manipulation du fauteuil dans la zone de conduite (en accord avec le commissaire)

Les règles d'attribution des pointages ne diffèrent pas.

4. ATTRIBUTION DES POINTS - PÉNALITÉS

L'équipe débute son parcours avec un nombre maximum de 200 points.

L'objectif est de conserver le maximum de points.

Chaque faute ou erreur de parcours vient diminuer le nombre de points.

Si un chien manque un agrès, il continue son parcours SANS REPENDRE L'AGRES.

Si un chien manque un agrès et retourne pour le reprendre, l'équipe est disqualifiée.

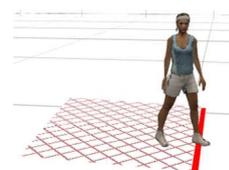
a. [Zone de conduite](#)

Le conducteur doit rester dans la zone de conduite

Selon les niveaux, la dimension de la zone de conduite est différente 4x4 /3x3 /2x2.

N0,-la zone de conduite peut être franchie deux fois. La troisième fois est pénalisée d'une disqualification.

Pour les autres niveaux, toute sortie de la zone de conduite est sanctionnée par la disqualification.



b. Erreurs spécifiques au départ et à l'arrivée.

Départ

Le signal du commissaire hoopers (coup de sifflet ou autre) signifie au concurrent qu'il peut placer son chien au départ, le concurrent rejoint ensuite la zone de conduite.

Le conducteur n'est pas dans la zone de conduite :

- Le chien démarre sans prendre le premier hoop, le conducteur peut revenir en arrière **1 seule fois** et remettre en place le chien **sans pénalité**. Il peut revenir mettre en place le chien **une deuxième fois avec une pénalité (erreur de parcours soit 20 points)**. A la 3ème fois l'équipe est disqualifiée. Le chronomètre a démarré.
- Le chien passe à côté du premier hoop, revient en arrière et reprend le hoop, l'équipe est disqualifiée.
- Le chien démarre ET prend un obstacle, l'équipe est disqualifiée.

Le conducteur est dans la zone de conduite :

- **Si le chien évite le premier hoop**, le conducteur poursuit le parcours, l'équipe est pénalisée d'une **erreur de parcours**
- Le chien passe à côté du premier hoop, revient en arrière et reprend le hoop, l'équipe est disqualifiée.

Arrivée

Le chien passe à côté du dernier hoop, il est pénalisé d'une erreur de parcours et le temps retenu est le Temps Maximum de Parcours (TMP).

Le chien passe à côté du dernier hoop, revient en arrière et reprend le hoop, l'équipe est disqualifiée.

c. Fautes et erreurs de parcours

Les fautes et erreurs de parcours entraînent des retraits de points du capital point de départ.

Le nombre de fautes et erreurs de parcours est limité par le nombre de points du capital point de départ.

<p>FAUTES 10pts</p>	<p>Le conducteur touche le chien Le conducteur touche un agrès Le chien fait tomber un obstacle. NO, - Le conducteur met un pied (même partiellement) en dehors de la zone de conduite (2 fois autorisées, la 3^{ème} fois il est disqualifié) NO : le chien va à son maître dans la zone de conduite pendant le parcours. (2 fois autorisées, la 3^{ème} fois il est disqualifié) Le chien fait demi-tour dans le tunnel et sort du mauvais côté Le chien se bloque sur le parcours. Le chien saute par-dessus un tunnel Le chien saute sur un baril <u>Le conducteur n'est pas dans la zone de conduite</u> : Le chien démarre sans prendre le premier hoop, le conducteur peut revenir en arrière 1 seule fois et remettre en place le chien sans pénalité. Il peut revenir mettre en place le chien une deuxième fois avec une pénalité (erreur de parcours). A la 3^{ème} fois l'équipe est disqualifiée.</p>
<p>ERREUR DE PARCOURS 20 pts</p>	<p>Le chien passe à côté d'un obstacle sans le prendre et prend l'obstacle suivant = 1 erreur de parcours soit 20 points Le chien passe à côté deux obstacles consécutifs sans les prendre et prend l'obstacle suivant = 2 erreurs de parcours soit 40 points <u>Le conducteur est dans la zone de conduite</u> : si le chien évite le premier hoop, le conducteur poursuit le parcours, l'équipe est pénalisée d'une erreur de parcours</p>

d. Disqualification pour le parcours en cours

- Le conducteur quitte le sas d'entrée sans l'autorisation du commissaire hoopers.
- N1, N2, N3 : le conducteur sort de la zone de conduite (N0, à la 3^{ème} fois)
- Le conducteur donne une récompense en étant sur le terrain de compétition
- Le conducteur tient quelque chose dans la main
- L'équipe n'a plus de points
- L'équipe dépasse le TMP
- Le chien porte un collier ou harnais ou un vêtement de protection
- Le chien passe à côté de 3 obstacles consécutifs
- Le chien aborde un obstacle du mauvais sens par rapport au tracé numéroté
- Le chien aborde un mauvais obstacle par rapport au tracé numéroté (obstacle qui n'est pas dans la trajectoire)
 - Si un chien manque un agrès et retourne pour le reprendre.
 - Le conducteur n'est pas dans la zone de conduite : le chien démarre ET prend un obstacle
 - Le chien revient à son maître dans la zone de conduite (en NO : 2 fois acceptées / 3^{ème} fois disqualification)
- Le chien s'oublie, quitte le terrain ou n'est plus sous contrôle
- Le chien mordille constamment le conducteur
- Le chien ne termine pas son parcours (blessure, abandon)

En début de la compétition, le commissaire hoopers précise si l'équipe est autorisée à terminer son parcours en cas de disqualification.

e. [Disqualification pour la journée ou le week-end.](#)

- Le conducteur a un comportement rude avec le chien SUR LE TERRAIN ET/OU DANS L'ENCEINTE DE LA COMPÉTITION.
- Le chien porte un collier coercitif, quelle qu'en soit la nature.
- Le chien est agressif.
- Le conducteur manque de respect envers le commissaire hoopers, les assistants, les organisateurs ou les autres compétiteurs.
- L'état physique du chien est considéré comme inapte à la compétition.

5. COMMISSAIRE HOOPERS DE LA COMPÉTITION

Le commissaire hoopers évalue les participants selon le règlement. Il doit être correct à tout point de vue, que ce soit avant, pendant ou après la compétition.

Durant le travail de l'équipe à évaluer, le commissaire hoopers se comporte de manière à gêner le moins possible (distance par rapport au chien, force de sa voix, gestuelle, etc.) et le conducteur et le chien.

Le commissaire hoopers ne peut pas participer lui-même à une compétition pour laquelle il a été invité en tant que commissaire hoopers (si une compétition se déroule sur 2 jours avec 2 commissaires différents, commissaire jugeant le samedi peut concourir le dimanche et vice versa.)

En cas de force majeure, de conditions météorologiques extrêmes ou de circonstances dans lesquelles la sécurité des participants, assistants ou des chiens est mise en danger, le commissaire hoopers peut annuler temporairement ou définitivement la compétition.

Les enregistrements vidéo ne sont pas utilisés pour réfuter la décision d'un commissaire hoopers.

Le commissaire hoopers remplit une fiche de synthèse quant au déroulement de la journée (dématérialisée).

6. CLASSEMENT-POINTS et QUALIFICATIFS

a. [Classement](#)

Le classement se fait par niveau.

Le classement se fera selon le nombre de points obtenu.

Le classement peut se faire sur le cumul des parcours de la journée.

En cas d'égalité dans le classement combiné, les résultats individuels par parcours seront utilisés et l'équipe avec le meilleur résultat individuel sera classée en premier.

b. [Nombre de points](#)

Le nombre de points maximum sur un parcours est de 200

Les fautes et erreurs de parcours viennent en déduction

c. [Classement national](#)

Un classement national est établi pour l'année civile, ce qui fait que le compteur est remis à zéro chaque année au 1 janvier. Ceci ne concerne pas les points de qualification permettant de changer de niveau de compétition.

7. RECLAMATIONS

a. Réclamations

Les réclamations à l'encontre de conducteurs, d'organisateur, de commissaire hoopers ou d'autres organes concernant des incidents survenus lors d'une compétition sont, dans la mesure du possible, à régler sur place.

Si au terme de la manifestation, il n'est pas possible de trouver un accord, il est possible d'adresser une réclamation par écrit et par envoi recommandé aux organismes compétents accompagnée d'une caution (150€). Les motifs de la réclamation doivent être clairement énoncés. Si la réclamation est approuvée, la caution sera restituée. Le droit légal d'être entendu de la personne concernée est à respecter. Les sanctions énoncées doivent correspondre à la nature de la faute.

b. Types de sanctions

- Avertissement
- Annulation des résultats de compétition
- Interdiction temporaire ou non de participer à des compétitions ou autres manifestations
- Interdiction temporaire ou non d'organiser des compétitions
- Interdiction temporaire ou non de sortir en compétition avec certains chiens.

Les personnes concernées par une décision de réclamation ou de sanction peuvent faire un recours dans les 30 jours de la notification.

8. DISPOSITIONS FINALES

Ce règlement est en vigueur à partir du 01/08/2022