

## RÈGLEMENT HOOPERS

1.	DISPOSITIONS GÉNÉRALES	2
a.	Le conducteur à la compétition	2
b.	Le chien à la compétition	2
c.	Equipement du conducteur et du chien	2
d.	Vétérinaire	2
2.	DEROULEMENT DU PARCOURS	3
a.	Caractéristiques du parcours	3
b.	Début et fin du parcours	3
c.	Reconnaisances	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.	Élimination pour le parcours en cours	9
e.	Élimination pour la journée ou le week-end.	10
5.	COMMISSAIRE HOOPERS	10
6.	CLASSEMENT-POINTS	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'agrès 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 hoopers 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 à la compétition

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 à la compétition

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 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 hoopers a le droit de mettre fin 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 hoopers, le chien ne porte ni collier, ni harnais. Des bandages de protection parfaitement adaptés sont autorisés (pour les griffes). Le commissaire hoopers 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 portés) au point de départ. La laisse, 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 agrès 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

Le premier et le dernier agrès sont toujours des hoops.

- En cas de chronomètre manuel, ces hoops peuvent être utilisés plusieurs fois et être identiques.

- En cas de chronomètre électronique : ces hoops doivent être différents . Le premier hoop peut être utilisé autant de fois que nécessaire dans le parcours. Le dernier hoop ne peut être utilisé qu'une seule fois.

Au signal du commissaire hoopers (ou coup de sifflet) le conducteur entre sur le terrain avec ou sans laisse et met son chien en place au départ puis rejoint la zone de conduite. Ni le chien, ni le conducteur ne doivent franchir un agrès ou la zone de conduite, sous peine de disqualification du binôme.

Le chronomètre est déclenché dès lors que le chien franchit le premier hoop ou la ligne de départ (prolongement du premier hoop)

Le chronomètre est arrêté dès lors que le chien franchit le dernier hoop ou la ligne d'arrivée (prolongement du dernier hoop)

Le conducteur ne tient 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 10 personnes maximum en N0 et N1, et par 8 personnes en N2 et N3.

Les reconnaissances seront de

- 3 à 5 minutes en N0 et N1
- 5 à 8 minutes en N2 et N3

La durée est annoncée par le commissaire avant l'entrée des concurrents sur le parcours.

Les personnes handicapées peuvent être accompagnées par un assistant.

Les jeunes de moins de 12 ans peuvent être accompagnés (UN seul accompagnant).

S'il y a plusieurs reconnaissances, les jeunes et les 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 dans le 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)

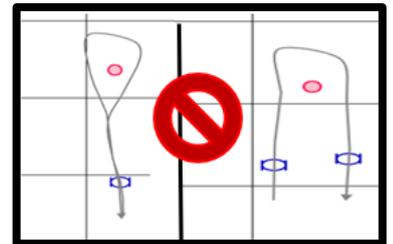
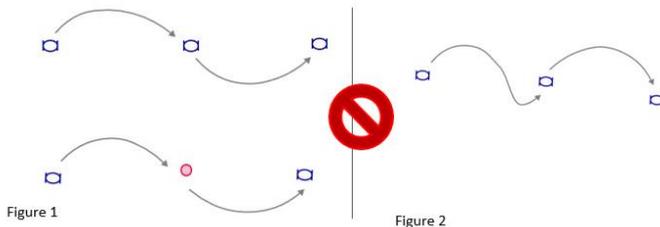
a. N0= Niveau Débutant

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

Le dessin du parcours n'oblige pas le conducteur à faire un changement de main.

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

- Pas de configuration de hoops de type serpentine/vague



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

### Le N0 permet la validation du PASS HOOPERS

#### 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 une autre compétition.

- Il est possible d'obtenir 2 qualificatifs sur une compétition avec un seul commissaire.

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

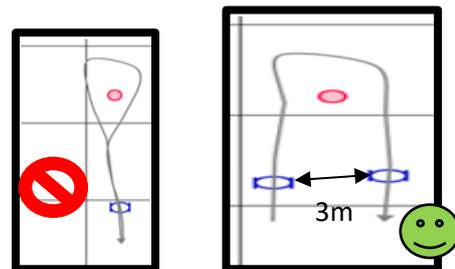
b. N1= Niveau 1

**L'obtention du Pass Hoopers est obligatoire pour participer au Niveau 1.**

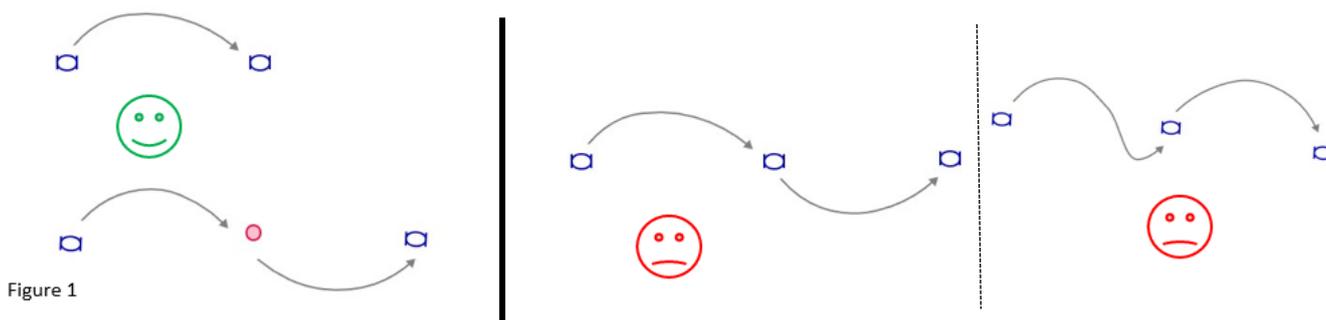
Dans cette catégorie, tous les chiens et tous les conducteurs sont dans une classe unique. Il y a un temps de parcours maximum.

Le dessin du parcours n'oblige pas le conducteur à faire un changement de main à l'opposé.

Lors d'une configuration hoops-baril-hoops, les deux hoops sont différents et la distance minimale entre les deux hoops est de 3mètres minimum(pas de retour sur le même Hoops après le baril)



Configuration de hoops de type serpentine/vague autorisée  
UNIQUEMENT FIGURE 1



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

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

Il faut réaliser 3 parcours

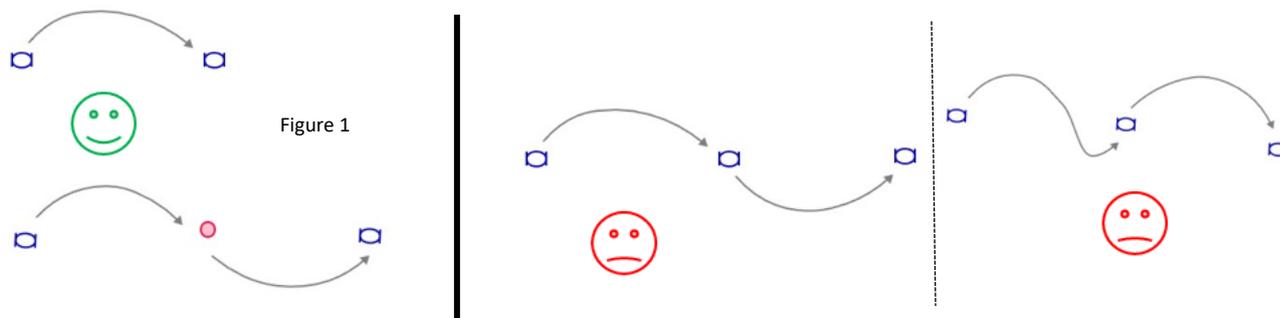
- avec 180 points minimum
- avec 2 commissaires différents.
- *Il est possible d'obtenir 2 qualificatifs sur une compétition avec un seul commissaire.*

Possibilité de rester en N1

Impossibilité de descendre en N0

c. N2 = Niveau 2

Configuration de hoops de type serpentine/vague autorisée UNIQUEMENT FIGURE 1



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

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

Il faut réaliser 5 parcours

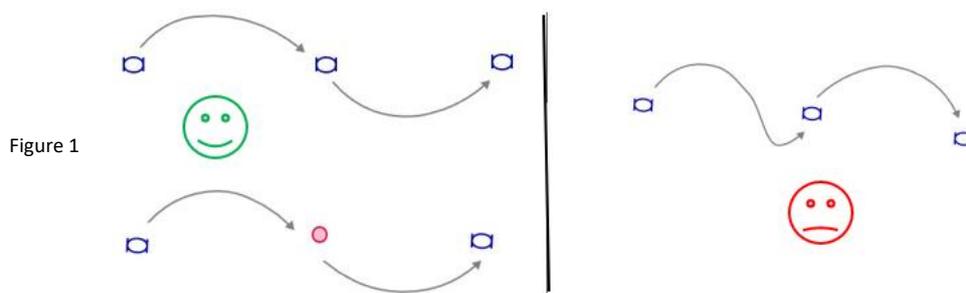
- avec 180 points minimum
- avec 2 commissaires différents.
- *Il est possible d'obtenir 2 qualificatifs sur une compétition avec un seul commissaire.*

Possibilité de rester en N2

Impossibilité de descendre en N1

d. N3 = Niveau 3

Les configurations de hoops de type serpentine/vague sont permises mais **UNIQUEMENT COMME SUR LA FIGURE 1**



**Un seul tracé sera défini pour le parcours en N3**

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

- **Parcours chronométré**
- **Parcours non chronométré**

<b>Nombre d'agrès</b>	20 à 25
<b>Distance ZDC-Départ</b>	MAX 8 mètres
<b>Distance entre les agrès</b>	10 à 14 mètres
<b>Zone de conduite</b>	2 X 2
<b>Distance maximum entre la ZDC et l'agrès le plus éloigné</b>	20 m
<b>Temps maximum</b>	<b>Avec chrono : 2 minutes</b> <b>Sans chrono : 3 minutes</b>

*Sur une compétition avec 1 commissaire hoopers, 1 seul pointage est validé.*

**Le passage volontaire en N2 est possible**

➤ Toutefois, le concurrent qui s'engage en N3 est dans l'obligation d'effectuer les épreuves de ce niveau. Le passage en N2 au cours de la compétition est interdit.

➤ Pour remonter en N3, le compétiteur devra remplir à nouveau à toutes les conditions à partir du passage 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 sont les mêmes qu'énoncées précédemment.**

#### **4. ATTRIBUTION DES POINTS - PÉNALITÉS**

L'équipe débute 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 éliminée.

a. Zone de conduite

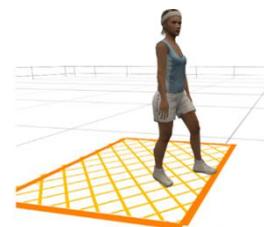
En **NO (Niveau débutant) : un pied doit rester totalement dans la ZDC.**

Pour les autres niveaux, le conducteur doit rester dans la zone de conduite.

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

**NO, la zone de conduite peut être franchie deux fois. La troisième fois est pénalisée d'une disqualification.**

**Pour les autres niveaux, tout pied (ou tout autre partie du corps) sur ou hors de la ZDC est sanctionné par une disqualification.**



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

**Départ**

Le signal du commissaire hoopers (ou coup de sifflet) 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 éliminée
- Le chien passe à côté du premier hoop, revient en arrière et reprend le hoop, l'équipe est éliminée.
- Le chien démarre ET prend un agrès, l'équipe est éliminée.

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 éliminée.

**Arrivée**

Le chien passe à côté du dernier hoop, il est pénalisé d'une erreur de parcours et le temps retenu est le TPM pour le N3.

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

Le chien ne dépasse pas le seuil et revient vers son conducteur :

- en prenant un agrès = disqualification
- sans prendre un agrès = rien jusqu'au TPM ou la prise d'un agrès ou abandon du conducteur

c. Fautes et erreurs de parcours

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

**Le nombre de fautes et erreurs de parcours est illimité tant que l'équipe a encore des points.**

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

### C Disqualification pour le parcours en cours

- Le conducteur quitte le sas d'entrée sans l'autorisation du commissaire hoopers.
- N1, N2, N3 : le pied du conducteur est sur la limite ou hors de la zone de conduite (NO, à la 3<sup>ème</sup> fois)
- Le conducteur donne une récompense dans le terrain de compétition
- Le conducteur tient quelque chose dans la main
- L'équipe n'a plus de points
- L'équipe dépasse le TPM
- Le chien porte un collier ou harnais ou un vêtement de protection
- Le chien passe à côté de 3 agrès consécutifs
- Le chien aborde un agrès du mauvais sens par rapport au tracé numéroté
- Le chien aborde un mauvais agrès par rapport au tracé numéroté (agrès qui n'est pas dans la trajectoire)
  - Si un chien manque un agrès et retourne pour le reprendre, l'équipe est éliminée.
  - Le chien tourne dans le tunnel et sort du mauvais côté.
  - Le conducteur n'est pas dans la zone de conduite : le chien démarre ET prend un agrès
    - Le chien revient à son maître dans la zone de conduite (en NO : 2 fois acceptées / 3<sup>ème</sup> 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 cas de disqualification, le commissaire hoopers aura précisé au début de la compétition si l'équipe est autorisée à terminer son parcours.**

d. Élimination pour la journée ou le week-end.

- Le conducteur a un comportement rude avec le chien lors de l'évènement.
- Le chien porte un collier coercitif, quelle que soit la nature.
- Le chien est agressif.
- Le conducteur manque de respect envers le commissaire hoopers, les assistants, les organisateurs ou autres compétiteurs.
- L'état physique du chien est considéré comme inapte.

## 5. COMMISSAIRE HOOPERS

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.).

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

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.

Les critères du classement national seront définis par des conditions particulières

Un Grand Prix de France sera organisé en réunissant les meilleures équipes au classement national à partir du moment où il y aura un nombre suffisant de licenciés pratiquants et de compétitions organisées. (voir des conditions particulières)

## **7. RECLAMATIONS**

### a. Réclamations

Les réclamations à l'encontre de conducteurs, d'organiseurs, de commissaire hoopers ou d'autres organismes 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€) conformément aux procédures de la SCC. 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/organiser/juger 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 9/12/2023