

COMPETITION HOOPERS - SYNTHESE DES CRITERES PAR NIVEAU

3 parcours maxi/jour - 180 passages donc 60 participants maxi					
		N0	N1	N2	N3
Qualificatifs et passages		2 excellents – 1 commissaire Pass Hoopers/ passage en N1	3 excellents – 2 commissaires minimum Il est possible d'obtenir maximum 2 qualificatifs sur une compétition avec un seul commissaire. Possibilité de rester en N1 Impossibilité de redescendre en N0	5 excellents – 2 commissaires minimum Il est possible d'obtenir maximum 2 qualificatifs sur une compétition avec un seul commissaire. Possibilité de rester en N2 Impossibilité de redescendre en N1	Descente volontaire en N2 possible à tout moment. Pour remonter en N3, le conducteur devra remplir à nouveau toutes les conditions à partir de la descente en N2
Nombre d'agrès		10 à 15	12 à 17	15 à 20	20 à 25
Distance entre ZDC et départ		maxi 3 mètres	maxi 5 mètres	maxi 12 mètres	maxi 20 mètres
Distance entre les agrès		de 4 à 6 mètres	de 5 à 8 mètres	de 7 à 10 mètres	de 10 à 14 mètres
Zone de conduite		3x3 (handi : 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)	3x3 (handi : 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)	2x2 (handi : 2x2 ou 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)	2x2 (handi : 2x2 ou 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)
Distance maximum de la ligne la plus proche de la ZDC à l'obstacle le plus éloigné		8 mètres	10 mètres	20 mètres	20 mètres
Passage par le chien du hoops de départ et d'arrivée		Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire	Obligatoire
Temps maxi		2 minutes	2 minutes	2 minutes	2 minutes
Temps de reco		3 à 5 mn	3 à 5 mn	5 à 8 mn	8 à 12 mn
Temps pour rejoindre la zone de conduite (chien statique au départ) - sauf handi		30 secondes	30 secondes	30 secondes	30 secondes
Temps de sortie au SAS (chien a passé le dernier hoop) - sauf handi		45 secondes	45 secondes	45 secondes	45 secondes
Critères de progression	Généralités	Ces parcours sont conçus pour donner aux débutants certaines compétences de base de conduite sur des parcours simples, ne pas mettre le chien en erreur et faciliter sa progression sur la trajectoire.	Ces parcours s'appuient sur les compétences du niveau 0 et sont conçus pour accompagner le chien dans des changements de direction tout en ajoutant de la distance.	Ces parcours s'appuient sur les compétences du niveau 1 pour les conducteurs qui veulent des challenges plus importants.	Ces parcours sont conçus pour des conducteurs expérimentés qui sont prêts pour aborder des parcours plus difficiles avec des distances plus grandes.
	Positionnement de la ZDC	La ZDC est centrale sur le parcours, plus ou moins au milieu.	La ZDC est centrale sur le parcours, plus ou moins au milieu.	La ZDC est centrale sur le parcours, plus ou moins au milieu.	La ZDC peut être positionnée n'importe où sur le parcours ou en dehors de la ligne naturelle du parcours.
	Sens du départ du chien	chien démarre en prenant la direction de la ZDC. Le premier obstacle est face au conducteur	Pour éviter les difficultés de départ, le chien démarre dans la direction de la ZDC.	Le départ du chien peut commencer sur une ligne parallèle à la ZDC.	Le départ du chien peut commencer dans n'importe quelle direction même à l'opposé du conducteur.
	Changements de direction	Les parcours sont fluides sans changement de direction ni de main.	Les parcours doivent être fluides, avec de simples changements de direction pas trop loin de la ZDC.	Les parcours seront fluides et logiques avec des changements de direction plus difficiles que le niveau 1, dans les deux sens, soit vers le conducteur soit à l'opposé du conducteur	Les parcours seront fluides avec des changements de direction dans n'importe quel sens
	Configuration Hoops-baril-hoops	Lors d'une configuration Hoop-Baril-Hoop, les deux hoops sont différents (pas de retour sur le même hoop après le baril) et pas de contour de baril (cf. schéma dans règlement)	Lors d'une configuration Hoop-Baril-Hoop, les deux hoops sont différents (pas de retour sur le même hoop après le baril) et pas de contour de baril (cf. schéma dans règlement)	Possible de faire hoop baril hoop avec le même hoop	Possible de faire hoop baril hoop avec le même hoop
	Configuration Serpentine/vague	Pas de configuration de type serpentine	Pas de configuration de type serpentine	Configuration de type demi-serpentine avec 2 agrès (sauf tunnel) donc possible avec des hoops, gates et barils. Arrivée vers l'avant de l'agrès (et non derrière). Voir exemples ci-dessous	Configuration de type serpentine avec 3 agrès (sauf tunnel) donc possible avec des hoops, gates et barils. Arrivée vers l'avant de l'agrès (et non derrière).