

COMPETITION HOOPERS

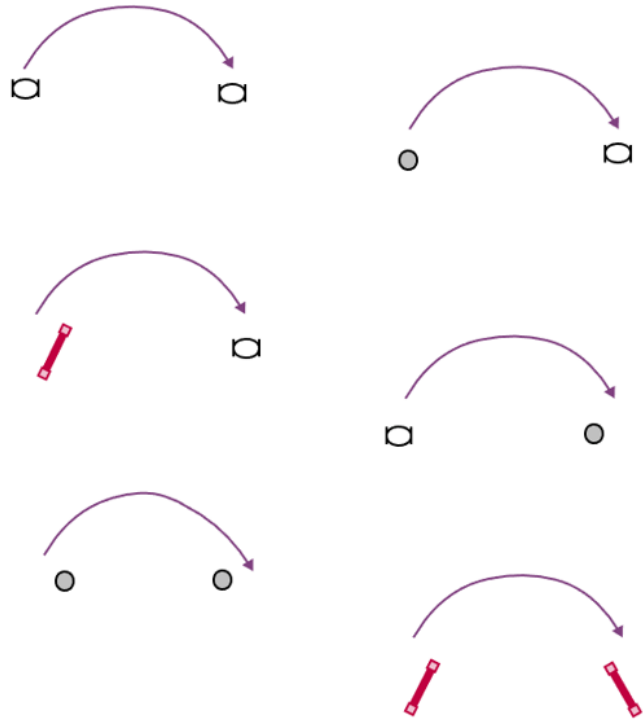
DOSSIER TECHNIQUE

1 – Caractéristiques et critères par niveau	pages 2 et 3
2 – Départs et arrivées	pages 4 et 5
3 – Cas particulier du chien qui saute par-dessus un tunnel	page 5
4 – Approche des trajectoires par niveau et par agrès	pages 6 et 7
5 – Dépassement de seuils par agrès	pages 8 et 9
6 – Symboles des agrès	page 10
7 – Annexes : Rajouts au dossier	Pages 11 à 16

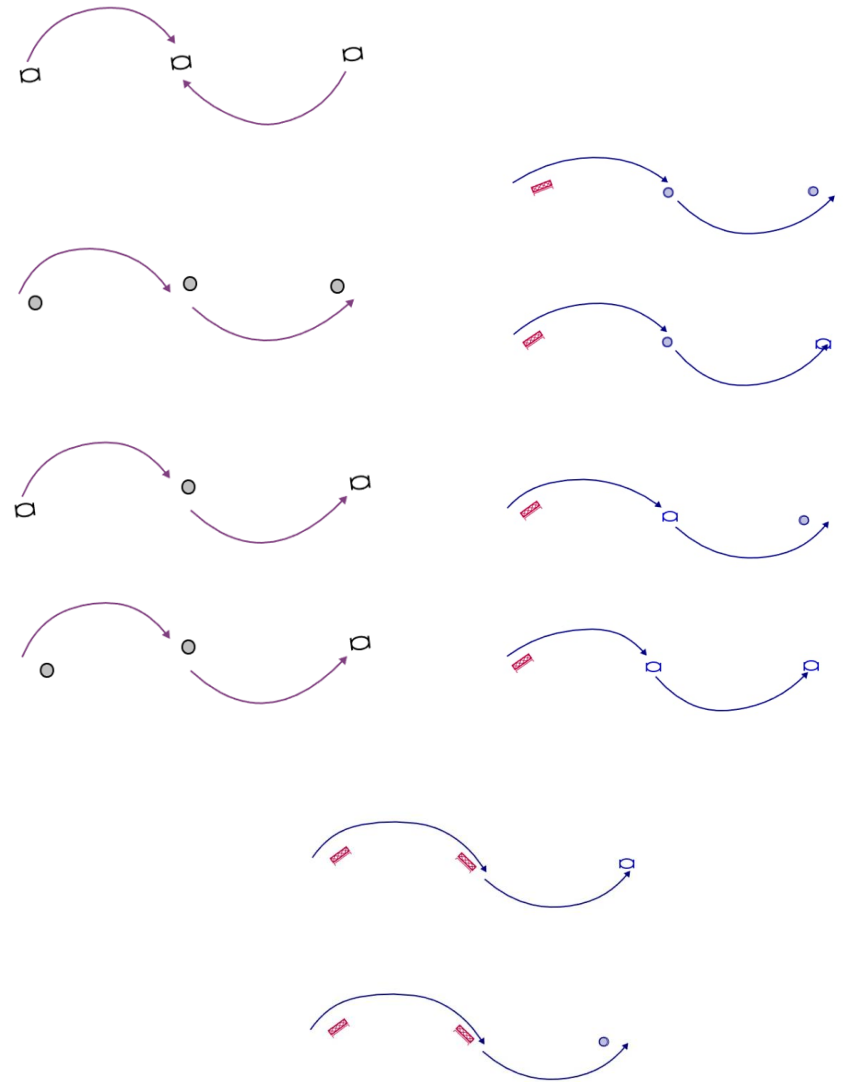
1 - CARACTERISTIQUES ET CRITERES PAR NIVEAU

	N0	N1	N2	N3	
Qualificatifs et passages	2 excellents Pass Hoopers/ passage en N1	3 parcours avec chacun 1 faute maxi avec 2 commissaires différents et maxi 2 qualificatifs par compétition Possibilité de rester en N1 Impossibilité de redescendre en N0	5 parcours avec chacun 1 faute maxi avec 2 commissaires différents et maxi 2 qualificatifs par compétition 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)	2 x 2 (handi : 2x2 ou 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)	2 X 2 (handi : 2x2 ou 3x3 / FAUTEUIL = 4x4)	
Distance maximum de la ligne la plus proche de la ZDC à l'agrès le plus éloigné	8 mètres	10 mètres	20 mètres	20 mètres	
Temps maxi du parcours	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 lorsque le conducteur quitte le chien pour rejoindre la ZDC	45 secondes	45 secondes	45 secondes	45 secondes	
Temps de sortie (du passage du chien dans le dernier hoop au sas de sortie) sauf handi.	30 secondes	30 secondes	30 secondes	30 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	Pour éviter les difficultés de départ, le chien démarre en prenant la direction de la ZDC, vers le conducteur. Le premier agrès est face au conducteur. Le chien peut passer dans la zone.	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 mais toujours en amont du conducteur.	Le départ du chien peut commencer dans n'importe quelle direction même à l'opposé du conducteur.
	Changements de direction	Les parcours sont fluides et n'obligent aucun 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 en respectant la trajectoire du chien/
	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). Voir exemples ci-dessous.

Exemples de demi-serpentines pour le niveau 2



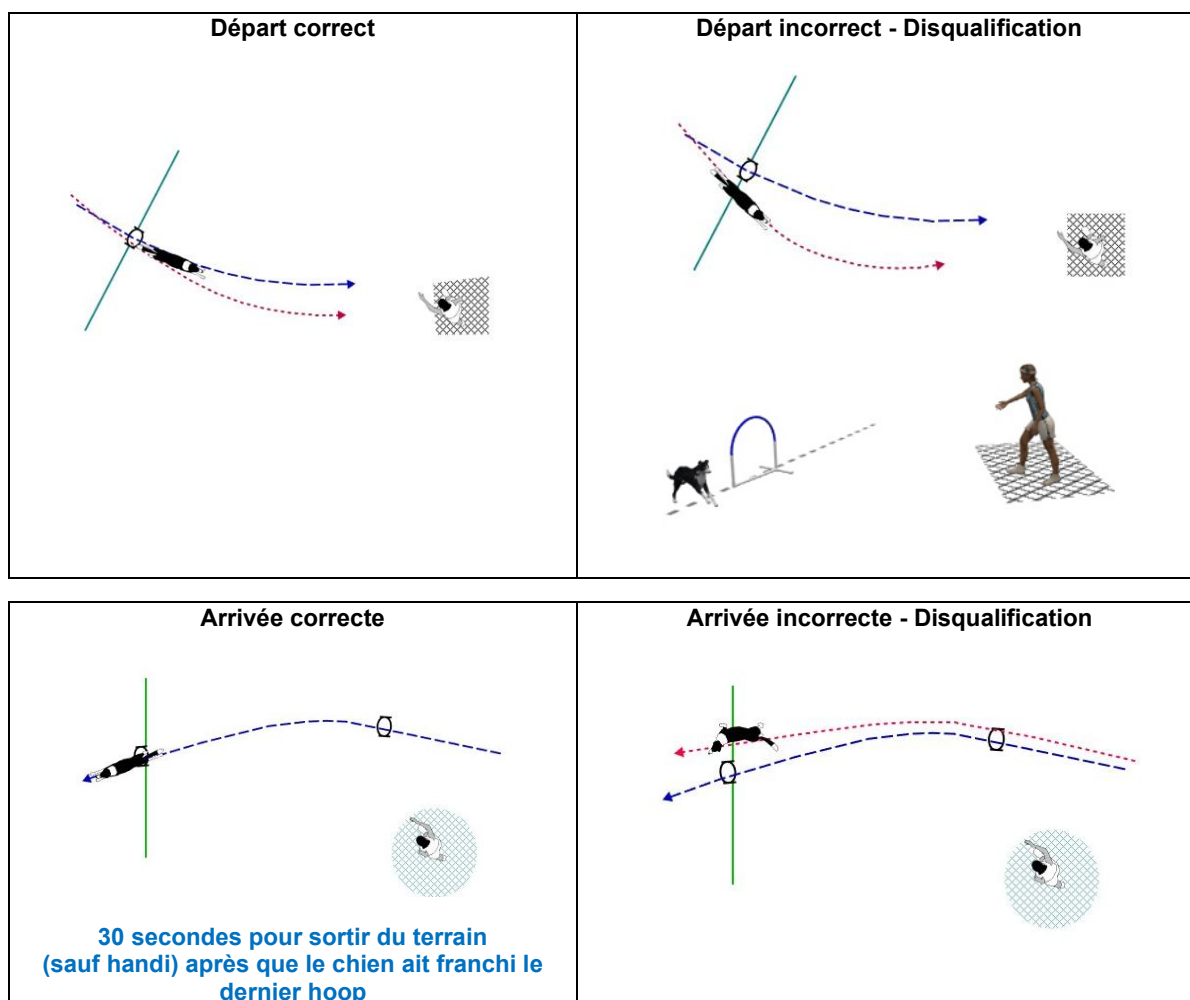
Exemples de serpentines pour le niveau 3



2 – Départ et arrivée

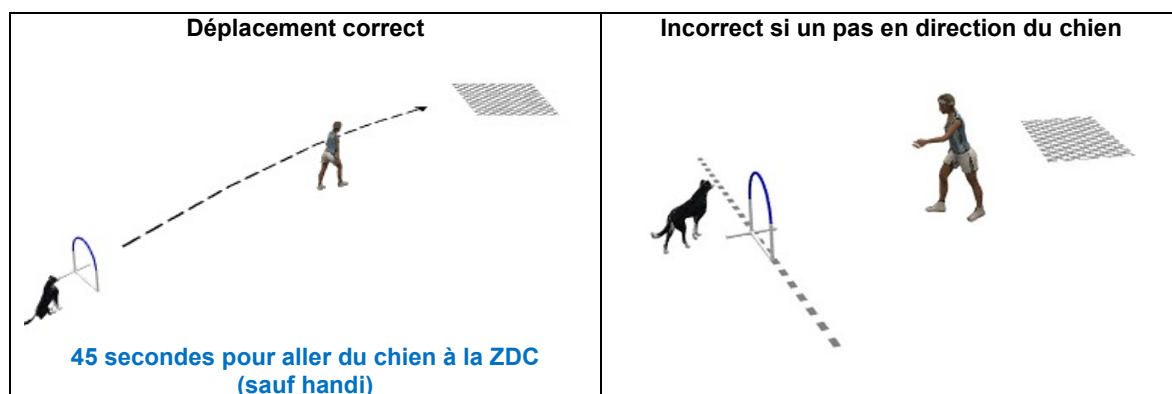
Cas où le conducteur est dans la ZDC.

Départ et Arrivée : Le premier et le dernier hoop devront être obligatoirement franchis. Si l'un ou l'autre n'est pas franchi, c'est une disqualification.



Remise en place :

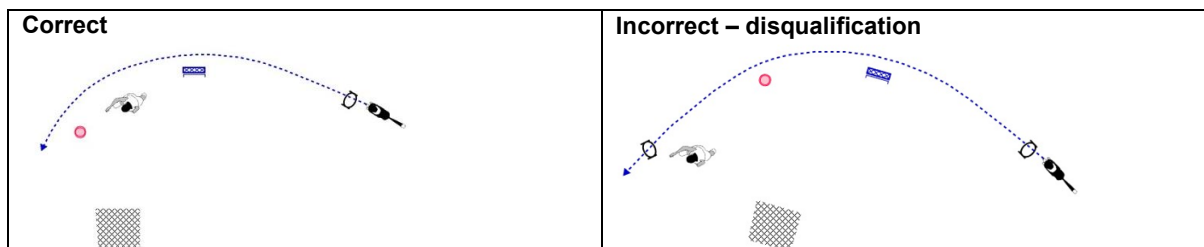
Tout mouvement en direction du chien (en ligne droite ou zigzag) afin de maintenir ce dernier au départ est considéré comme une remise en place (1 pénalité à la seconde fois puis une disqualification à la 3^{ème} fois).



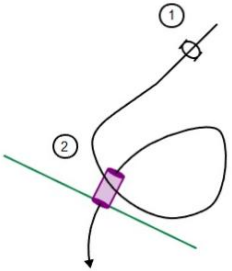
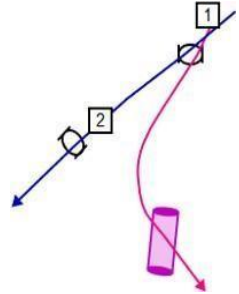
Remontée d'agrès par le conducteur :

Le conducteur peut remonter la trajectoire du chien sur les 3 premiers agrès.

Au 4^{ème} agrès, c'est une disqualification.



3 – Cas particulier du chien qui saute par-dessus un tunnel


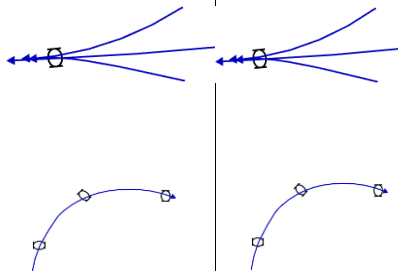
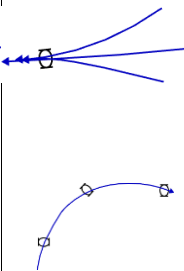
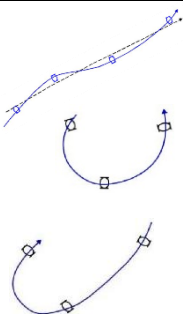
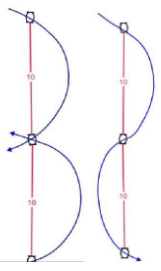
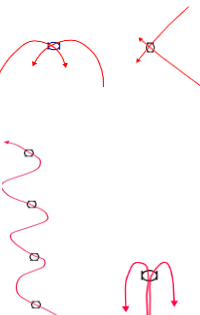




<p>Cas 1 – le chien doit prendre le hoop puis le tunnel. Il saute par-dessus le tunnel. C'est une faute.</p>	<p>Cas 2 – le chien doit prendre le hoop puis un autre hoop. Il prend le 1^{er} hoop et saute par-dessus le tunnel. C'est une disqualification car ce n'est pas l'obstacle à prendre</p>
	

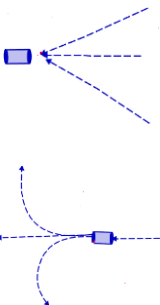
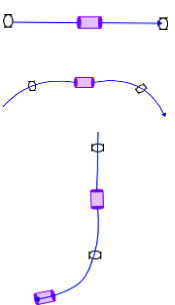
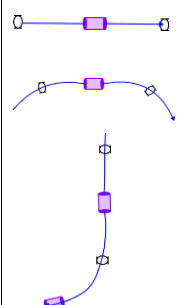
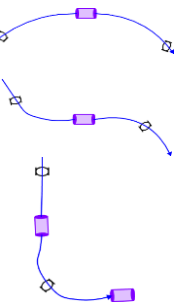
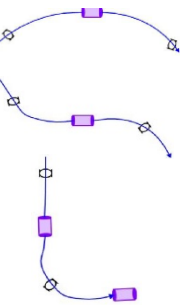
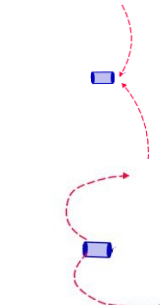
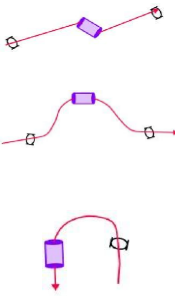
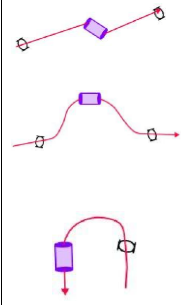
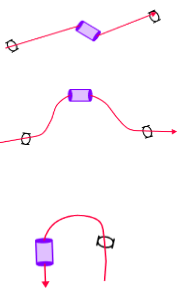
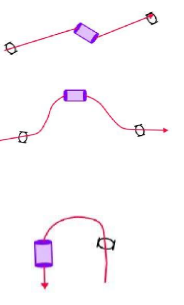
**4a COMPETITION HOOPERS - APPROCHE DES TRAJECTOIRES
PAR NIVEAU ET AGRES**

Agrès	Cas	N0	N1	N2	N3
BARILS	Configurations autorisées				
	Configurations non autorisées				

GATES	Configurations autorisées				
	Configurations non autorisées				

4b COMPÉTITION HOOPERS - APPROCHE DES TRAJECTOIRES PAR NIVEAU ET AGRES

Agrès	Cas général	Tous niveaux	N0	N1	N2	N3
HOOPS	Configurations autorisées					
	Configurations non autorisées					

TUNNELS	Configurations autorisées					
	Configurations non autorisées					

LEGENDE

Seuil de l'obstacle

Trace du chien

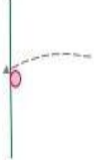
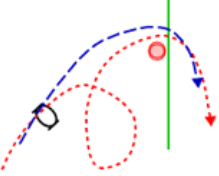
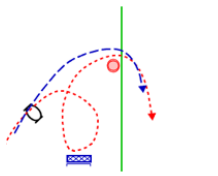
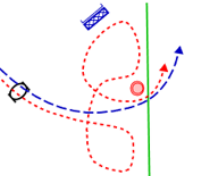
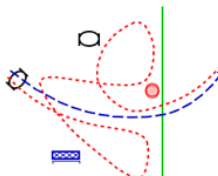

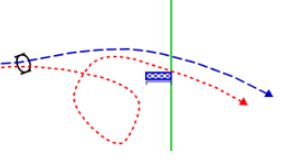
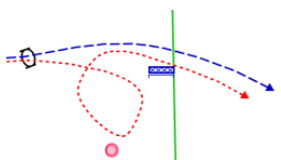
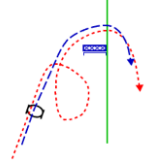
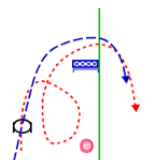
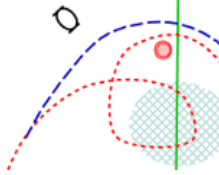
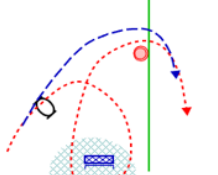
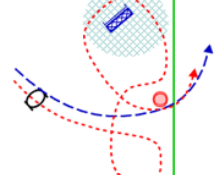
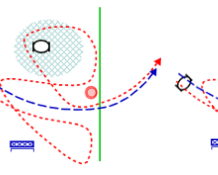
Trajectoire correcte du chien

Endroit de l'élimination



5a COMPÉTITION HOOPERS - DÉPASSEMENT DES SEUILS ET/OU DEFUAT DU GPS

En cours de parcours, si le chien dépasse le seuil de l'obstacle suivant ou tourne autour d'un obstacle qu'il ne doit pas prendre, l'équipe est disqualifiée.

Agrès Cas général	Sanction	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4
<p>BARILS</p> <p>Seuil de dépassement de baril</p> 	Pas de faute				
<p>GATES</p> <p>Seuil de dépassement de gate</p> 	Pas de faute				
	Disqualifié				

LEGENDE

Seuil de l'obstacle

Trace du chien

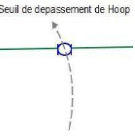
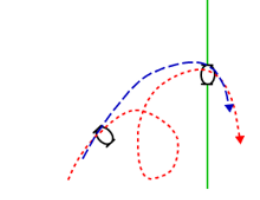
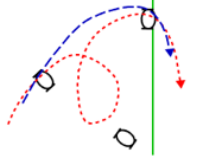
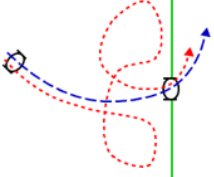
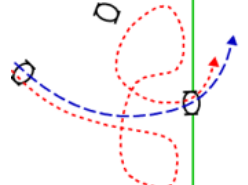
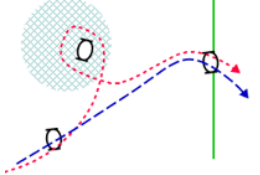
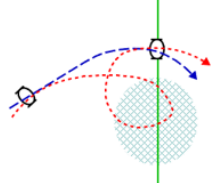
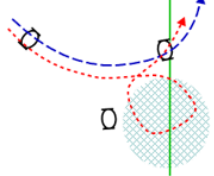
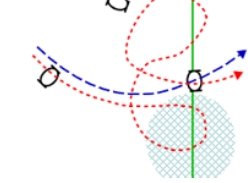
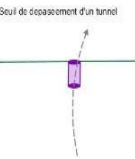
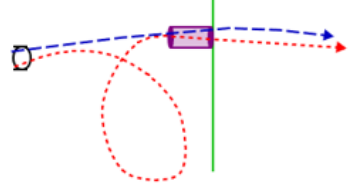
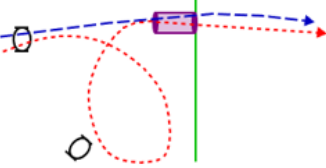
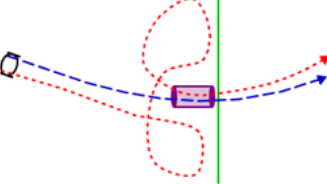
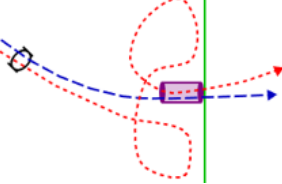
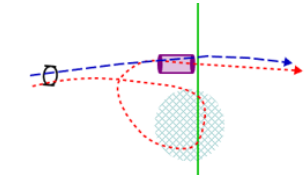
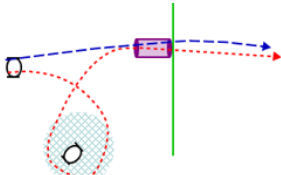
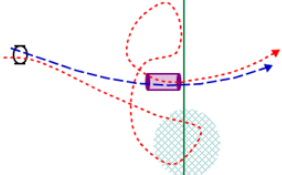
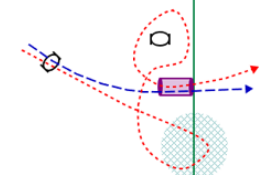
Trajectoire correcte du chien

Endroit de l'elimination



5b COMPETITION HOOPERS - DÉPASSEMENT DES SEUILS ET/OU DEFAUT DU GPS

En cours de parcours, si le chien dépasse le seuil de l'obstacle suivant ou tourne autour d'un obstacle qu'il ne doit pas prendre, l'équipe est disqualifiée.

Agrès Cas général	Sanction	Situation 1	Situation 2	Situation 3	Situation 4
<p>HOOPS</p> 	<p>Pas de faute</p>				
	<p>Disqualifié</p>				
<p>TUNNELS</p> 	<p>Pas de faute</p>				
	<p>Disqualifié</p>				



CENTRALE
CANINE

Commission Nationale Education et Activités Cynophiles


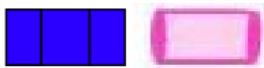




Président Jean Denis DEVINS

6 - SYMBOLE DES AGRES

Afin d'uniformiser la réalisation des parcours, voici les symboles retenus pour les agrès et pour l'indication des distances et trajectoires.

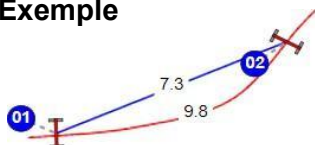
Ces symboles devront être utilisés lors des compétitions, formations.

Ils peuvent être dessinés à main levée ou à l'aide d'un logiciel.

Hoop 	Tunnel 
Baril 	Gate 
Zone de conduite 	Numéro 

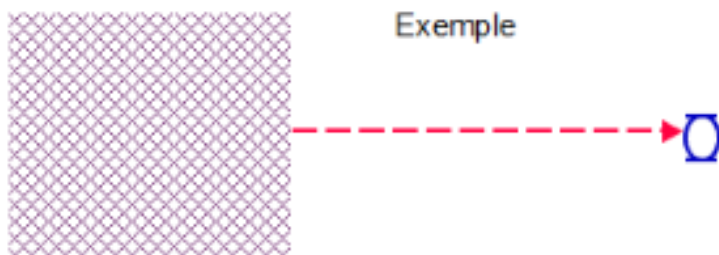
Mesures pour les distances et trajectoires (les couleurs restent au choix)

Exemple



- Distance à mesurer entre 2 agrès
- Mesure de la trajectoire du chien

Mesure de la distance entre la ZDC et un agrès

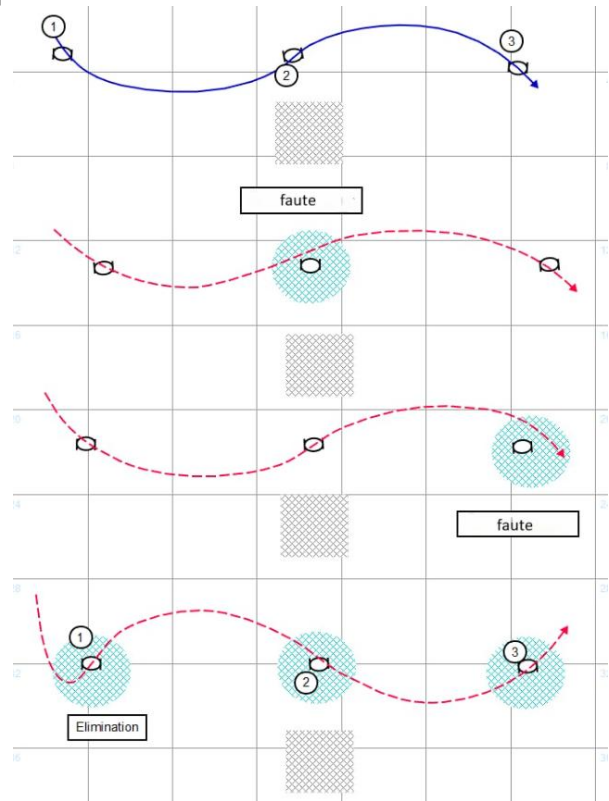
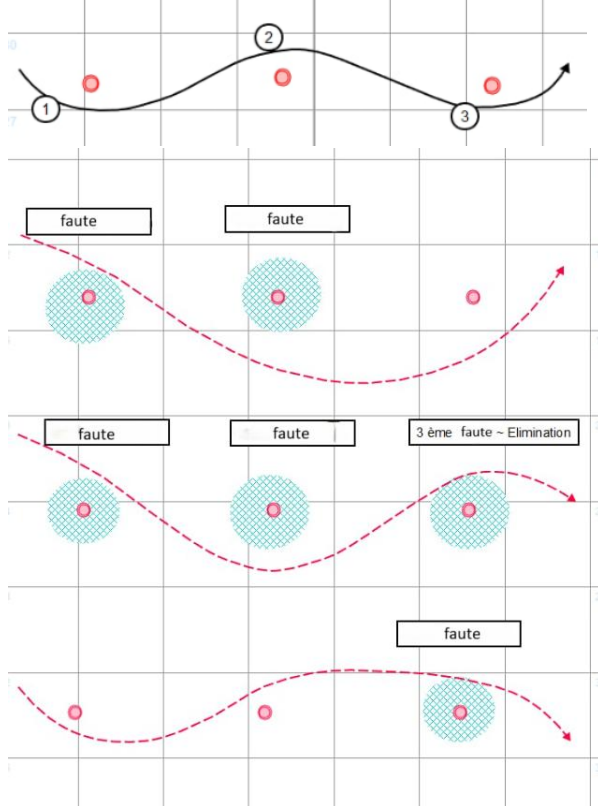


7 - Annexe au dossier technique.

Dans le cadre des différentes compétitions qui ont eu lieu, certaines questions ont été soulevées. Afin d'y répondre, nous rajouterons à la suite de ce dossier les différents cas cités.

Rajout du 24/04/24

1) Exemples de jugement de fautes dans les serpentines



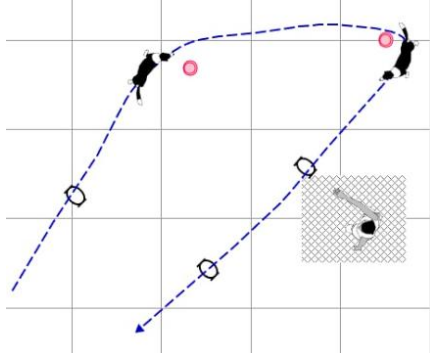
2) Précisions sur les changements de direction en N1 et N2

N1 « Le dessin du parcours n'oblige pas le conducteur à faire un changement de main à l'opposé. »

Les parcours doivent être fluides, **avec de simples changements** de direction pas trop loin de la ZDC.

N2 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**

Changements de direction simples



Changement de direction à l'opposé du conducteur



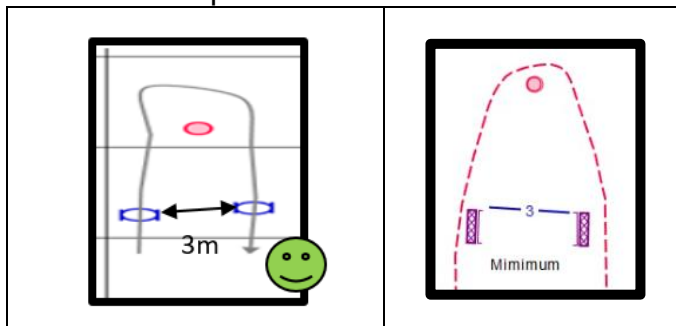
3) Précisions sur un hoop que le chien fait tomber

Un chien passe dans un hoop et le fait tomber.

- Si le hoop ne doit pas être repris : faute 5 points,
- S'il doit être repris : disqualification

4) Recommandation de distance

Il est recommandé de laisser une distance d'au minimum 3 mètres entre 2 obstacles non consécutifs. La distance à mesurer est la distance la plus courte entre 2 obstacles.



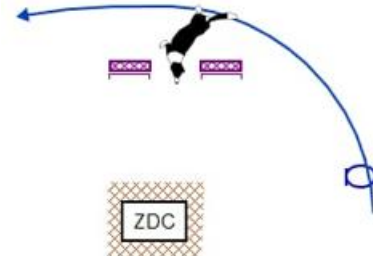
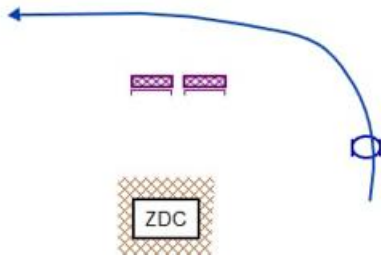
5) Le GPS est défaillant...

<p>Lors de la boucle, le chien n'a pas dépassé le seuil de la gate. Aucune faute.</p>	<p>Le chien ne prend pas la gate. C'est une faute.</p>
<p>The diagram shows a dog's path (dashed line) jumping over a gate (solid line). The path crosses the gate's threshold but does not go over it. A 'ZDC' (Zéro Défauts Corrects) box is shown below the gate.</p>	<p>The diagram shows a dog's path (dashed line) jumping over a gate (solid line). The path does not jump over the gate at all. A 'ZDC' box is shown below the gate.</p>
<p>Le chien a dépassé le seuil de la gate et est revenu sur ses pas pour la prendre. Il y a donc disqualification.</p>	
<p>The diagram shows a dog's path (dashed line) jumping over a gate (solid line). The path crosses the gate's threshold, jumps over it, and then returns back to the gate. A 'ZDC' box is shown below the gate.</p>	

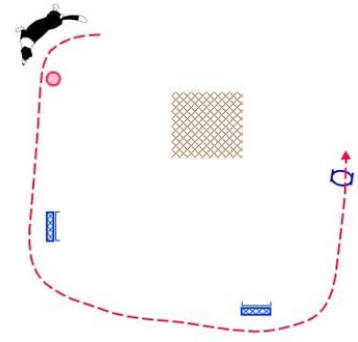
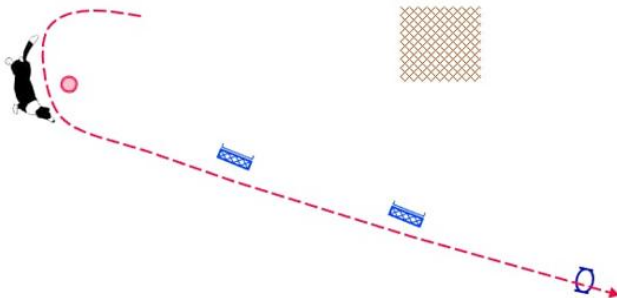
6) La double gate

Deux gates peuvent être collées l'une à l'autre en ligne droite pour ne faire qu'un seul obstacle. Il est recommandé de ne laisser que 10 cm entre les deux afin de ne laisser aucune chance au chien de passer entre les deux.

Si le chien arrive à passer entre les deux gates, c'est une disqualification.



Il est bien entendu possible que deux gates se suivent comme deux obstacles consécutifs en respectant les distances par niveau.



7) Le terrain

- Pour donner suite aux remontées des clubs et des commissaires, les dimensions du terrain sont un sujet délicat pour les parcours de niveau 3 et parfois de niveau 2. Les dimensions du terrain dans le règlement sont 25mx35m.

- Si le terrain du club est plus grand, c'est très bien.

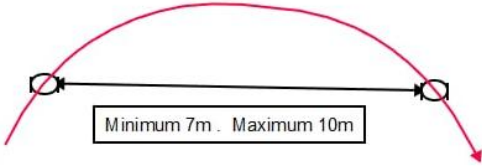
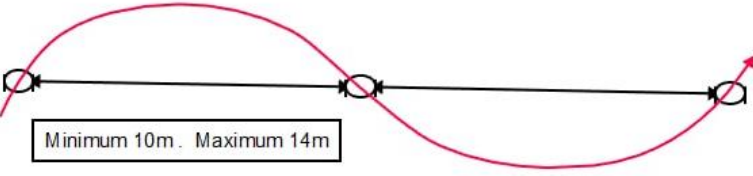

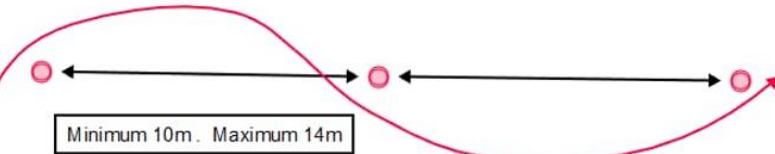
- Si le terrain du club est plus petit, il appartient au commissaire d'accepter ou refuser la proposition du club et dans le cas d'acceptation de s'adapter aux dimensions du terrain afin de motiver les clubs à promouvoir la discipline.

Bien entendu, les trajectoires doivent rester fluides et les diagonales peuvent être utilisées à bon escient pour optimiser les longueurs.

- Pour gagner du temps sur la journée, et si le club dispose de plusieurs terrains, il est possible d'utiliser un terrain plus petit et adapté pour les parcours N0 et N1. Les parcours peuvent être montés par exemple par des compétiteurs de N2 ou N3, ou moniteurs hoopers et contrôlés par le commissaire.

8) Les distances mini maxi pour les serpentines.

Ce sont toujours les distances les plus courtes entre les extrémités des 2 obstacles.

Niveau 2 – Demi-serpentines	Niveau 3 - Serpentines
<p data-bbox="124 275 300 309">Avec hoops</p>  <p data-bbox="252 510 523 544">Minimum 7m . Maximum 10m</p>	<p data-bbox="699 275 874 309">Avec hoops</p>  <p data-bbox="770 488 1066 521">Minimum 10m . Maximum 14m</p>
<p data-bbox="124 611 292 645">Avec Barils</p>  <p data-bbox="284 864 523 898">Minimum 7m . Maximum 10m</p>	<p data-bbox="699 611 866 645">Avec Barils</p>  <p data-bbox="770 819 1066 853">Minimum 10m . Maximum 14m</p>

Rajout du 20/11/24

1) Du sas de départ au départ et de l'arrivée au sas d'arrivée

Du sas de départ au départ :

Le chien et le conducteur peuvent marcher sur la ZDC lorsqu'ils se dirigent vers le départ Le chien ne doit franchir aucun obstacle sous peine de disqualification.

De l'arrivée au sas d'arrivée :

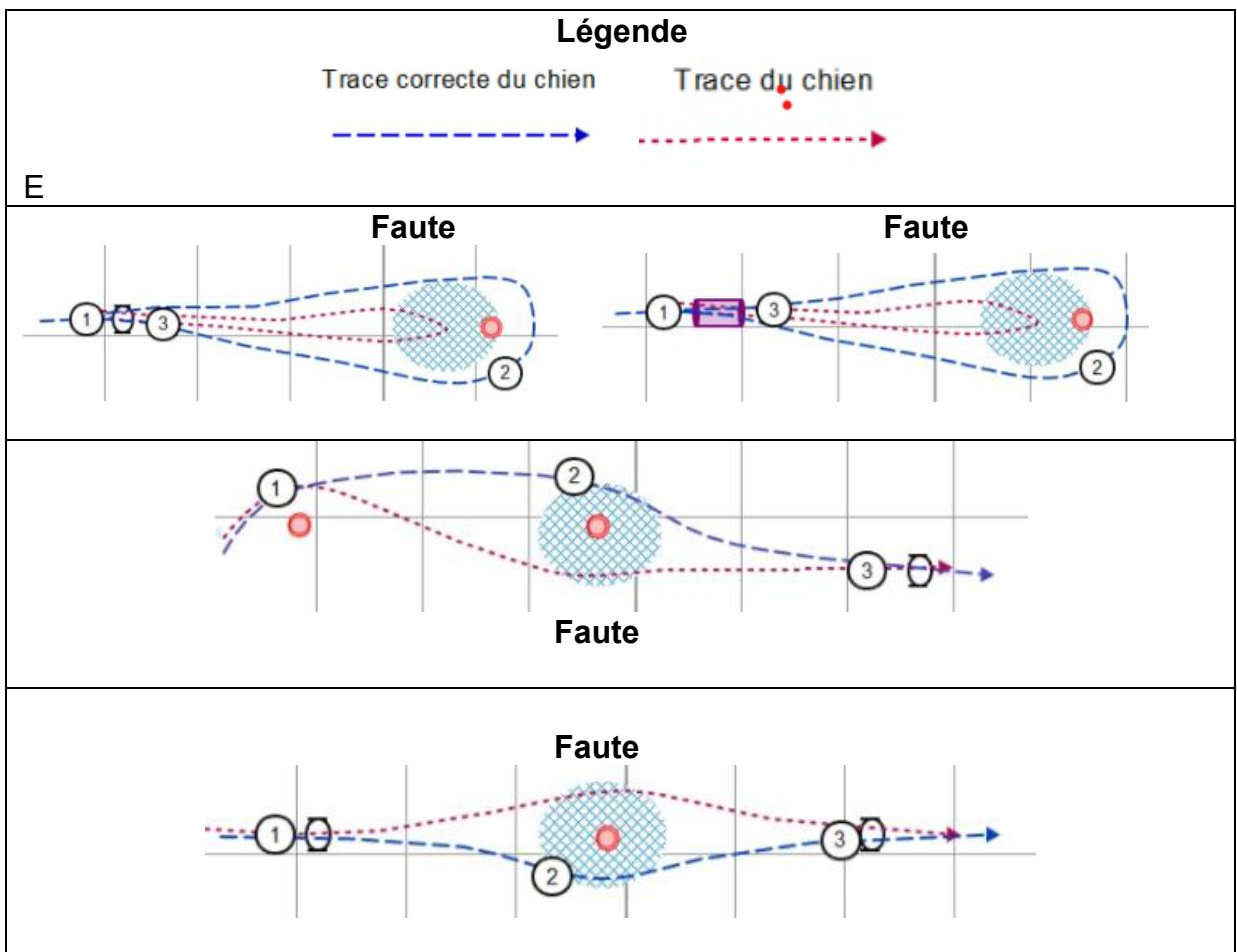
Dès que le chien a franchi la ligne d'arrivée, celui-ci peut revenir vers le conducteur, franchir la ZDC et/ou franchir un ou plusieurs obstacles sans que cela ne soit pénalisé. L'équipe se dirige vers la sortie. Le temps maximal pour arriver au sas de sortie est de 30 secondes (sauf pour les handis).

1) Placement du chien au départ au 1^{er} hoop

Quand le conducteur quitte son chien au départ, il est autorisé à revenir vers lui une seule fois sans faute. Tout mouvement en direction du chien (en ligne droite ou zigzag) afin de maintenir ce dernier au départ est considéré comme une remise en place (1 faute à la seconde fois puis une disqualification à la fois suivante).

(Remonter vers des agrès (3 maxi) pour indiquer LA TRAJECTOIRE au chien est autorisé - chien statique)

2) Passage du mauvais côté du bidon



1) – Caractéristiques et critères par niveau

Voir les modifications **en rouge** dans le tableau page 2.

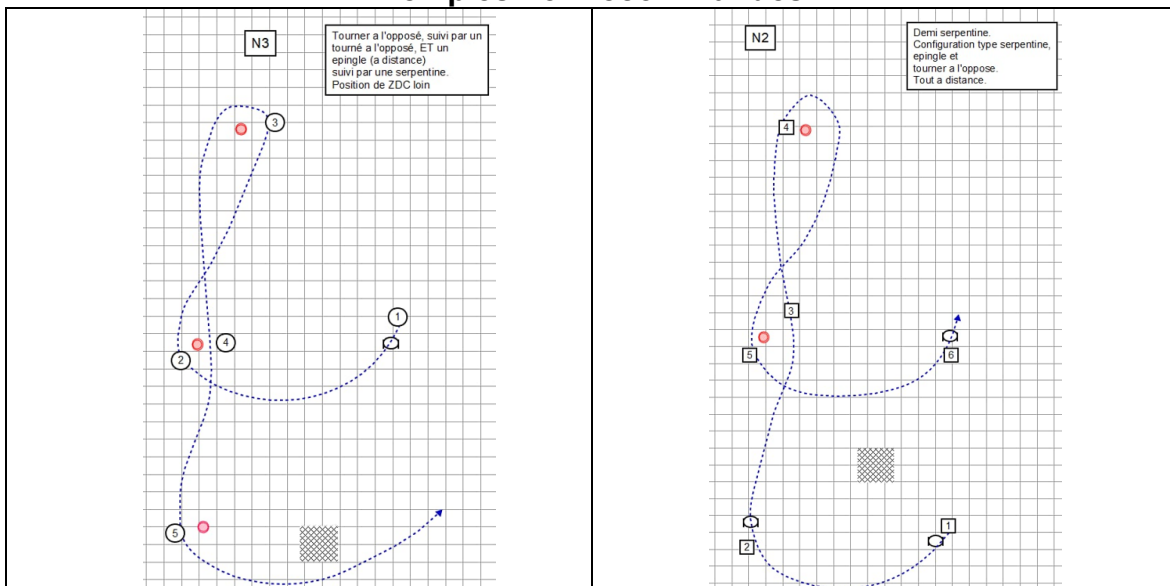
2 - Départ et arrivée

Chapitre 2 complètement refondu en pages 4 et 5.

3 – Points techniques dans un parcours

Il est recommandé de ne pas cumuler les points techniques dans un parcours. (Serpentine, aiguille, tourné à l'opposé, discrimination d'obstacles, départ difficile, grandes distances, ...) et d'en limiter leur nombre. La philosophie du hoopers étant fluidité et distance, un parcours N2 doit comporter 1 ou 2 points techniques et un N3, 2 ou 3 points techniques.

Exemples non recommandés



Pour les fins de serpentines, il est recommandé de prévoir une fin où le chien poursuit une trajectoire fluide et non pas poursuivre dans une direction où le chien doit se détourner de sa trajectoire et tourner court.

Exemples

