

REGLEMENT DE CONCOURS
de la Société Cynologique Suisse SCS
pour les disciplines sportives
AGILITY | MOBILITY | OBEDIENCE

RÈGLEMENT
Agility championnat suisse pour clubs

valable à partir du **01.01.2025**

TABLE DES MATIÈRES

1	Agility Championnat Suisse pour clubs	3
2	Généralités	3
2.1	Coordination	3
2.2	Qualification et finale	3
2.3	Organisateurs et déroulement	3
2.4	Dates CSPC	3
2.5	Organisation	3
2.5.1	Administration	3
2.5.2	Sponsoring.....	4
2.5.3	Prix d'honneur.....	4
2.5.4	Finances	4
2.5.5	Exigences aux organisateurs	4
3	Droit de participation et enregistrement des équipes.....	4
3.1	Clubs.....	4
3.2	Équipes.....	4
3.3	Teams.....	5
3.4	Inscription et numéro d'équipe	5
3.5	Mutations	5
4	Disciplines et évaluation.....	6
4.1	Agility et jumping.....	6
4.1.1	Facteur correcteur catégorie	6
4.2	Estafette.....	7
4.2.1	Disciplines et juges.....	7
4.2.2	Ligne de départ/d'arrivée	9
4.2.3	Rang estafette	9
4.3	Classement.....	9
4.3.1	Classement du jour.....	9
4.3.2	Classements totaux des qualifications	9
4.3.3	Qualification finale	10
5	Finale.....	10
5.1	Champion en titre	10
6	Entrée en vigueur	11

Note sur la formulation neutre en termes de genre

Pour des raisons de lisibilité, la différenciation entre les genres a été supprimée. Les termes correspondants s'appliquent en principe à tous les genres aux fins de l'égalité de traitement.

1 AGILITY CHAMPIONNAT SUISSE POUR CLUBS

Le Agility championnat suisse pour clubs (nommés ci-après CSPC) est un championnat d'équipe et est organisé chaque année.

Une saison CSPC se divise en trois phases :

Enregistrement des équipes
Concours de qualification
Finale

2 GÉNÉRALITÉS

2.1 Coordination

La coordination du CSPC est faite par la CTAMO. ~~La CTAMO peut en charger une commission et déléguer l'organisation du CSPC à un comité d'organisation (nommé ci-dessous CO CSPC).~~

2.2 Qualification et finale

Le CSPC se compose d'un ou de plusieurs concours de qualification et d'un concours de finale. Le nombre de concours de qualification dépend du nombre d'équipes inscrites. Les concours de qualifications peuvent être organisés comme concours seulement pour le CSPC ou dans le cadre d'un plus grand concours

2.3 Organismes et déroulement

Les concours de qualification et la finale du CSPC doivent être organisés par des clubs de la SCS (nommé ci-dessous organisateur). Les organisateurs peuvent proposer leur candidature à la CTAMO. La CTAMO peut également s'adresser directement à des clubs intéressés et aptes à organiser un concours CSPC. L'attribution d'un concours de qualification CSPC ou de la finale se fait par la CTAMO.

2.4 Dates CSPC

Les dates des concours de qualification et de la finale du CSPC sont fixées par la CTAMO en collaboration avec les organisateurs et ensuite publiées. Les concours de qualification du CSPC ne doivent pas avoir lieu à la même date que le CM, d'autres organisations internationales et leurs concours de qualification, du championnat suisse d'agility individuel ~~ou du championnat romand~~. Des exceptions doivent être décidées par la CTAMO.

2.5 Organisation

2.5.1 Administration

La CTAMO est responsable de l'administration du CSPC. ~~Elle peut déléguer les travaux administratifs à un CO CSPC, dont elle nomme les membres.~~

Les devoirs administratifs sont les suivants:

- a. Publication et administration de l'inscription des équipes
- b. Coordination des concours avec les organisateurs
- c. Soutien des organisateurs, surtout concernant la nomination des juges
- d. Mise à jour et publication du classement total
- e. Soutien et collaboration pour l'organisation de la finale CSPC

2.5.2 Sponsoring

La collaboration avec un sponsor pour le CSPC est souhaitable. Les conventions contractuelles et la coordination avec les sponsors se font par la CTAMO. Chaque organisateur est lié par les conventions entre les sponsors et la CTAMO. Les organisateurs sont libres de trouver d'autres sponsors.

2.5.3 Prix d'honneur

Qualification CSPC

L'organisateur est responsable pour l'acquisition de tous les prix d'honneur etc. pour les remises des prix des concours agility, jumping et estafette ainsi que pour d'autres concours organisés.

La CTAMO ~~Le CO CSPC~~ organise et fourni par catégorie les prix d'honneur pour les trois premières équipes de l'évaluation du jour (un prix d'honneur par équipe).

Finale CSPC

L'organisateur est responsable pour l'acquisition de tous les prix d'honneur etc. pour les remises des prix des concours agility, jumping et estafette ainsi que pour d'autres concours organisés.

La SCS et la CTAMO mettent à disposition des prix d'honneur supplémentaires pour les trois championnats suisses et pour les rangs 2 et 3 **pour toutes les catégories** ~~pour large, medium et small~~ (un prix d'honneur par équipe).

2.5.4 Finances

Le CSPC est financé par les recettes suivantes:

- a. Frais d'inscription des équipes
- b. Les conventions de sponsoring de la CTAMO
- c. Autres sponsorings

Les frais d'inscription des équipes sont fixés et publiés chaque année par la CTAMO.

2.5.5 Exigences aux organisateurs

Pour organiser des concours de CSPC, l'organisateur doit satisfaire à des exigences minimums. Ceux-ci sont réglés dans le cahier de charge pour organisateur.

En plus, les conditions suivantes doivent être remplies:

- a. Pas de limitation de participation concernant les classes
- b. Listes de résultat séparées par catégorie et classe pour agility et jumping

3 DROIT DE PARTICIPATION ET ENREGISTREMENT DES ÉQUIPES

3.1 Clubs

Pour le CSPC, des teams peuvent former des équipes appartenant à une section locale et/ou à un club de race (respectivement à leurs sections locales) de la SCS. Une seule équipe peut appartenir à une autre section locale ou à un club de race.

3.2 Équipes

Il n'existe aucune restriction concernant l'appartenance à une classe de performance.

Une équipe complète se compose d'au ~~maximum 4~~ **trois** teams et au maximum deux teams de réserve par catégorie.

Une équipe peut participer à plus d'un concours de qualification, pourvu que toutes les équipes inscrites puissent participer à au moins un concours de qualification et que le nombre de concours de qualification le permette

~~Le CO-CSPC~~ La CTAMO peut, au début de la saison, limiter le nombre de participation par équipe

3.3 Teams

- a. Les teams se composent du chien (identifié par le numéro de licence) et du conducteur.
- b. Tous les chiens participants doivent posséder une licence d'agility valable de la CTAMO.
- c. Les conducteurs participants doivent être membres du club inscrit. Un conducteur peut être membre d'une autre section locale ou d'un autre club de race.
- d. Un chien peut participer seulement dans une équipe.
- e. Un conducteur peut mener dans une équipe plusieurs chiens.
Par équipe au maximum un conducteur avec au maximum deux chiens peuvent compter pour les points à un concours de qualification ou à la finale.

3.4 Inscription et numéro d'équipe

Après la publication officielle du CSPC, chaque club annonce à la CTAMO son ou ses équipe(s) en donnant les noms des teams.

L'inscription doit contenir toutes les données nécessaires pour une équipe autorisée à participer au CSPC.

Les inscriptions doivent arriver chez la CTAMO sous la forme et dans les délais fixés par la CTAMO.

La CTAMO décide de la validité de l'inscription selon la publication et confirme à l'équipe sa légitimation à participer en lui envoyant le numéro d'équipe valable pour toute la saison du CSPC. Les compositions des équipes sont publiées sur le site officiel de la CTAMO / CSPC.

3.5 Mutations

Les mutations concernant la composition de l'équipe (ajouter ou enlever des teams et changement de conducteur et nomination des teams comptants pour les points pour un certain concours) peuvent être faites pendant toute la saison du CSPC en respectant les critères suivants :

- a. La mutation doit être faite avec le formulaire officiel pour mutations sur le site internet.
- b. Sept jours avant le concours d'un CSPC, des mutations de teams ne peuvent plus être faites dans une équipe y participant.
- c. Une inscription postérieure d'un team de réserve étant officiellement membre de l'équipe peut être faite auprès de l'organisateur seulement jusqu'à 18 heures avant la première distribution des dossards du concours CSPC.
- d. Le jour même du concours jusqu'à 30 minutes avant le premier briefing du concours, seulement les teams comptants pour les points peuvent être modifiés (exception : estafette, voir points 4.2.).
- e. Après la fin du concours les mutations peuvent de nouveau être faites si elles ne sont pas bloquées par les directives de temps pour la participation à un autres concours. Les teams qui ont une fois comptés pour les points pour une équipe restent pendant toute la saison du CSPC dans cette équipe. En même temps ces teams ne peuvent plus faire des mutations de conducteur.
- f. Si une composition d'équipe est modifiée de telle manière qu'elle n'a plus le nombre de teams minimum, cette équipe est éliminée de la saison CSPC en cours.
- g. Si les mutations signifient des changements sur la liste officielle des équipes, celles-ci doivent obligatoirement être annoncées ~~au CO-CSPC~~ à la CTAMO avec le formulaire de mutation sur internet dans les délais nommés ci-dessus.

- h. Si les mutations concernent en plus un concours, les mutations doivent obligatoirement aussi être annoncées à l'organisateur jusqu'au moins sept jours avant le concours.

Un changement de classe des chiens inscrits pendant une période de CSPC n'a aucune influence sur la composition de l'équipe et ne doit pas être annoncé ~~au CO CSPC~~ à la CTAMO. Tous les chiens peuvent participer.

La violation des règles de mutations mentionnées ou la participation d'un team pas correctement inscrit peut mener à la disqualification pour toute la saison en cours.

4 DISCIPLINES ET ÉVALUATION

Les concours suivants doivent être organisés pendant le CSPC: agility, jumping et estafette. L'organisateur peut offrir des jeux supplémentaires.

Il faut utiliser un chronométrage électronique pour tous les concours.

Une équipe compte pendant le jour d'un concours pour les points si au moins dans un concours au moins un team inscrit se présente au départ. Tous les autres épreuves et concours pas faits par les teams inscrits sont évalués si nécessaire comme « non participer », l'équipe et ces teams figurent normalement dans la liste des résultats.

4.1 Agility et jumping

Ces concours sont organisés selon le Règlement d'agility valable de la CTAMO.

Chaque team obtient les points CSPC correspondants à son rang. Pour évaluer les points CSPC, il faut, si nécessaire, faire des listes de résultats séparés pour extraire les teams non participants au CSPC.

4.1.1 Facteur correcteur catégorie

Les points CSPC seront adaptés pour chaque concours CSPC à cause des différentes tailles de peloton des classes dans une catégorie comme suivant (arrondi à une décimale) :

$$\text{Facteur correcteur catégorie} = \frac{\text{plus petit peloton catégorie} + \text{plus grand peloton catégorie}}{2}$$

Le facteur correcteur catégorie est calculé le jour du concours après avoir extrait les teams comptants pour le CSPC. Le même facteur doit être utilisé pendant tous le concours.

Chaque team comptant obtient des points CSPC selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier) :

$$\text{Points CSPC} = \frac{\text{Rang} \times \text{facteur correcteur catégorie}}{\text{Nombre de participant classe}}$$

Pour **DIS**, **NC** et **NP** les règlements suivants sont valables:

Les teams non-classés (NC) ou disqualifiés (DIS) obtiennent un « Rang quasi » selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier):

$$\text{„Rang quasi“} = \text{Nombre des teams participants} \times 1.2$$

Les teams non-participants (NP) obtiennent un « Rang quasi » selon la formule suivante (arrondi sur le prochain nombre entier):

$$\text{„Rang quasi“} = \text{Nombre des teams inscrits au départ} \times 1.4$$

Chaque « Rang quasi » est utilisé analogue comme un rang normal pour l'évaluation des points CSPC.

4.2 Estafette

L'estafette forme la fin d'un concours CSPC. Les équipes partent dans l'ordre inverse de la liste totale de résultat après les concours agility et jumping.

Pour l'estafette une équipe peut au maximum changer un team contre un team de réserve. Le team de réserve doit correctement être inscrit au concours respectif et y avoir participé. Un team de réserve seulement désigné pour l'estafette est considéré dans cette composition (conducteur et chien) comme un team comptant pour les points et est désigné fixe à cette équipe. Les concours d'agility et de jumping de ce concours cependant ne comptent pas pour les points du jour. La mutation pour l'estafette doit être communiquée au bureau de concours avant le début du briefing de l'estafette et être inscrite dans la liste de mutation.

Les teams d'une équipe partent l'un après l'autre et font le parcours dans les disciplines prescrites et selon les directives du Règlement d'agility. Exception: il n'existe pas de temps standard pour la part agility et jumping.

4.2.1 Disciplines et juges

L'estafette se divise en disciplines faites et jugées dans l'ordre suivant :

Team 1	Temps-Fautes-Fini	Juge 1
Team 2	Gambler	Juge 2
Team 2	Jumping	Juge 2
Team 3	Agility	Juge 1

Le jugement de la ligne de départ et d'arrivée se fait par un troisième juge de concours.

Pour le Gambler et le Temps-Fautes-Fini (TFF), les points obtenus sont convertis en bonification de temps. Pour l'Agility et le Jumping, les fautes, refus et disqualifications sont convertis en pénalité de temps.

En plus les règles suivantes sont valables:

- Le chronométrage du temps de course total commence **à la fin du temps fixé du gambler et au départ de l'équipe de jumping** et se termine quand le chien du team **jumping agility** franchit le saut d'arrivée du jumping. Y sont ajoutés 30 secondes pour le TFF **et le gambler**.
- Le départ et l'arrivée doivent être de simples sauts (marqué avec des poteaux). Il faut positionner ces obstacles de manière raisonnable.
- Le pneu, **et le mûr** ~~et le tunnel souple~~ ne peuvent pas être utilisés dans l'estafette.
- La position de départ du conducteur du premier team est libre, le chien doit cependant partir derrière la ligne de départ.
- Il n'est pas permis de tenir un chien sur sa position avant le départ par une personne aide.
- La position de départ des autres teams est derrière la ligne de départ. Le conducteur ne peut pas se positionner dans le parcours et appeler son chien.
- Les parcours Agility et TFF sont identiques.
- Les obstacles qui font partie à une autre discipline sont considérés comme « de l'air » et ne sont pas jugés. Exception: si le team **agility ou gambler jumping** stoppe le chronométrage, toute l'équipe sera disqualifiée.
- Trois ou plus de refus ne mènent pas à une disqualification, ils sont comptés continuellement comme fautes.
- Une disqualification sera chaque fois donnée si dans l'agility ou le jumping un obstacle est franchi dans le mauvais ordre ou du mauvais côté. Le parcours doit être repris au bon endroit afin de faire tous les obstacles correctement et afin de pouvoir prendre le temps total de l'équipe.
 - Les fautes aux sauts et au saut en longueur appartenant à la discipline sont jugées et évaluées, indépendamment du fait s'ils se trouvent avant ou après l'endroit de disqualification dans la course du parcours.

- ii. Si un obstacle / ou plusieurs obstacles ne sont pas faits, une pénalité de temps est donnée d'un montant de quatre disqualifications.

Chaque équipe classée reçoit des points CSPC selon la formule suivante :

Rang dans l'estafette x 4

Temps-Fautes-Fini

Le départ du team TFF se fait sous le signal fixé par le juge.

Dans le TFF le team peut faire les obstacles dans l'ordre fixé dans le cadre du temps fixé respectivement jusqu'à la première faute et ainsi collecter des points. Après le team doit franchir la ligne d'arrivée. Si un chien a fait le dernier obstacle appartenant au TFF avant l'écoulement du temps fixé, le team peut continuer le parcours et collecter des points. Le juge communique lors du briefing quel est l'obstacle pour continuer le parcours.

Le team a 30 secondes pour collecter des points. Le temps commence en franchissant la ligne de départ par le chien. Le mesurage du temps se fait par le juge qui juge la ligne d'arrivée / de départ. Il signale la fin du temps avec un coup de sifflet fort.

Chaque obstacle commencé et fait correctement avant le coup de sifflet est évalué avec 3 points. Chaque point donne un bonus de temps de 1 seconde.

Gambler

~~Le team gambler ne peut partir seulement quand le team TFF a complètement franchi la ligne d'arrivée (chien et conducteur).~~

~~Dans le gambler le team peut faire les obstacles dans l'ordre déterminé par le team dans le cadre des règles fondamentale et du temps fixé et ainsi collecter des points. Après la fin du temps fixé le team doit franchir la ligne d'arrivée.~~

~~Le team a 30 secondes pour collecter des points. Le temps commence en franchissant la ligne de départ par le chien. Le mesurage du temps se fait par le juge qui juge la ligne d'arrivée / de départ. Il signale la fin du temps avec un coup de sifflet fort.~~

~~Chaque obstacle fait correctement est évalué avec des points ; chaque point donne un bonus de temps de 1 seconde.~~

Règle fondamentale

- ~~a) Le slalom et les obstacles de zone de contact sont évalués au maximum 2 fois~~
- ~~b) Il faut faire un saut ou un tunnel après le slalom et les zones de contact~~
- ~~c) Un obstacle fait correctement ne peut pas être répété immédiatement~~

Modèle de points

~~Slalom ————— 6 Points~~

~~Passerelle ————— 5 Points~~

~~Palissade, balançoire ————— 4 Points~~

~~Tunnel fixe ————— 2 Points~~

~~Saut, saut à longueur ————— 1 Point~~

Agility Jumping

Le team **agility jumping** doit partir seulement quand le team **gambler TFF** a complètement franchi la ligne d'arrivée (chien et conducteur).

Jumping Agility

Le team **jumping agility** ne peut seulement partir quand le team **agility jumping** (chien et conducteur) ait complètement franchi la ligne d'arrivée.

Chaque faute et chaque refus est jugés avec 5 secondes, chaque disqualification avec 20 secondes de pénalité de temps.

4.2.2 Ligne de départ/d'arrivée

La ligne de départ/d'arrivée est marquée et expliqué pendant le briefing de l'estafette.

Chaque départ trop tôt ou faute de changement est pénalisé avec un supplément de 10 secondes.

Un départ trop tôt est dans TFF: Si le chien ou le conducteur franchit la ligne de départ avant que le juge ait donné la permission de départ.

Une faute de changement dans ~~le gambler~~, agility et jumping: Si le chien ou le conducteur franchit la ligne de départ avant que le team précédent ait correctement franchit la ligne d'arrivée.

Franchissement correctement de la ligne d'arrivée: le chien et le conducteur franchissent complètement la ligne d'arrivée dans le marquage.

4.2.3 Rang estafette

L'équipe classée meilleure est celle qui reçoit le temps d'évaluation le plus bas selon la formule suivante :

Temps d'évaluation = Temps de cours moins bonifications de temps plus pénalité de temps

Les équipes qui ne sont plus complètes et donc qui ne peuvent plus participer à l'estafette sont mis à la fin de la liste de résultat et reçoivent un supplément de 15 points en plus du nombre de points de la dernière équipe classée.

4.3 Classement

4.3.1 Classement du jour

Aux concours de qualification CSPC, les listes de résultat CSPC suivantes doivent être établies par les organisateurs (réduit pour les teams / équipes participants au CSPC) :

- a. Agility, séparé pour chaque catégorie et classe
- b. Jumping, séparé pour chaque catégorie et classe
- c. Estafette par catégorie
- d. Classement totale des équipes par catégorie
 - i. avec détail: tous les résultats jumping et agility, estafette, équipe totale
 - ii. sans détail: Total des points d'équipe

Le meilleur classement dans l'estafette est décisif en cas d'égalité de points dans le classement du jour.

La CTAMO édicte dans le cahier de charge des organisateurs des directives bien précises concernant la présentation et la transmission électronique des listes de classements.

4.3.2 Classements totaux des qualifications

Les classements totaux des qualifications sont faits et publiés par ~~le CO-CSPC~~ la **CTAMO** après chaque concours.

Les points du classement total des équipes sont égalisés entre les divers organisateurs de concours de qualifications comme suivant :

Facteur correcteur saison = nombre d'équipes saison

Nombre de qualification

(Facteur correcteur saison = nombre d'équipes inscrites pour la saison CSPC en cours divisé par le nombre de qualifications de la catégorie correspondante)

$$\text{Points totaux CSPC} = \frac{\text{Classement du jour de l'équipe} \times \text{facteur correcteur saison} \times 10}{\text{Nombre d'équipe le jour du concours}}$$

(Points totaux CSPC = classement du jour multiplié par le facteur correcteur saison et le facteur 10 divisé par le nombre d'équipes le jour du concours)

Les points totaux sont arrondis au prochain nombre entier. Si des équipes participent à plus d'un concours, les points totaux seront divisés dans le nombre de participation. Les nombres de point sont arrondis au prochain nombre entier.

Le nombre des équipes inscrites pour la saison CSPC en cours est déterminé par ~~le CO CSPC~~ **la CTAMO** à la clôture des inscriptions, ce nombre demeure inchangé durant toute la saison. Si le nombre des concours de qualification est modifié, le facteur correcteur saison est recalculé et sera réappliquer à toutes les listes de résultat.

4.3.3 Qualification finale

Le rang occupé par l'équipe dans le classement total des équipes est déterminant pour la qualification à la finale CSPC.

Si plusieurs équipes se retrouvent à égalité de points à la dernière place permettant d'accéder à la finale, toutes les équipes classées sur ce rang sont qualifiées pour la finale.

~~Le CO CTAMO~~ **La CTAMO** publie la liste des finalistes. Si une équipe qualifiée renonce à la participation à la finale avant la clôture des inscriptions, l'équipe placée immédiatement après cette équipe dans le classement avance.

5 FINALE

Le nombre total des places pour la finale pour toutes les catégories est au minimum 25 et au maximum 45. Il est fixé et publié par la CTAMO en même temps que l'attribution du concours de la finale CSPC.

Au concours de la finale, les meilleures équipes par catégories y participent selon le classement total. Le nombre de place de départ par catégorie est attribué par rapport au nombre d'équipes inscrites.

Le concours de la finale est organisé et évalué analogue aux autres concours de qualification.

Aucuns points ne sont importés des concours de qualification.

A l'égalité de points dans le classement total de la finale, le meilleur classement dans l'estafette est décisif.

Les vainqueurs de catégorie du CSPC portent pour un an le titre officiel de agility champion suisse d'équipe.

Seul le résultat du concours officiel agility **et jumping** est inscrit dans le cahier de travail.

5.1 Champion en titre

Le champion en titre de l'année passée est qualifié pour la finale prochaine si au maximum 1 nouveau team y est ajouté. Si plus de mutations sont effectués, le droit à la défense de titre expire. Si le champion en titre s'est qualifié lui-même pour la finale à la fin de tous les concours de qualifications, il a les mêmes possibilités de mutations que les autres équipes.

6 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le règlement a été décidé lors de la CDAMO du **28.03.2024** et approuvé par le Comité central de la SCS le **xx.xx.2024** sur demande de la CTAMO.

Le règlement entre en vigueur le **01.01.2025**.

En cas de divergence dans l'interprétation des textes français et allemand, la version allemande fait foi.

Hansueli Beer
Président SCS

Béat Leuenberger
Vice-président SCS

Peter Feer
Président CTAMO

Sascha Grunder
Vice-président CTAMO

BROUILLON