



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 ~~01.05.2009~~ xx.xx.2012

1. CHAMPIONNATS SUISSES POUR CLUBS (CSPC)

Le championnat suisse pour clubs (nommés ci-après CSPC) est un championnat des équipes. Le titre de Champion suisse des clubs est attribué chaque année pour chaque catégorie.

1.1 Généralités

1.1.1 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).

1.1.2 Concours et finale

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

1.1.3 Organismes et organisation

Les concours de qualification et la finale 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 sensés être intéressés et aptes à organiser un concours CSPC. L'attribution d'un concours de qualification ou de la finale se fait par la CTAMO.

1.1.4 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. Tous les concours de qualification et la finale doivent se faire dans l'espace de 12 mois. 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.

1.2 Organisation

1.2.1 Administration

La CTAMO est responsable de l'administration du CSPC. Elle peut déléguer les travaux administratifs à un CO.

Les devoirs administratifs sont les suivants:

- Publication officielle pour l'inscription des équipes au CSPC
- Réception des inscriptions des équipes
- Fixation des dates et publication des concours
- Coordination des concours avec les organisateurs
- Soutien des organisateurs pour la désignation des juges



- Mise à jour et publication du classement total
- Soutien des organisateurs
- Soutien et collaboration pour l'organisation de la finale du CSPC.

1.2.2 Sponsoring

La collaboration avec un sponsor pour le CSPC est souhaitable. Les conventions contractuels 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.

1.2.3 Prix d'honneur

Pour la finale la CTAMO met à disposition les prix d'honneur par catégorie pour les trois premières équipes du classement total.

1.2.4 Finances

Le CSPC est financé par les recettes suivantes:

- Frais d'inscription des équipes
- Les conventions de sponsoring de la CTAMO
- Autres sponsorings

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

1.2.5 Exigences des organisateurs

Pour organiser des concours de CSPC, l'organisateur doit satisfaire à des exigences minimums.

Les organisateurs doivent en particulier disposer d'une infrastructure qui garantit le déroulement en bon ordre du concours. Cela concerne les emplacements des rings (outdoor ou indoor), les possibilités de ravitaillement, les installations sanitaires et une administration qui garantit l'enregistrement des inscriptions, l'évaluation des résultats et l'élaboration des listes de résultats électroniques.

L'organisateur est responsable du système de software pour élaborer les listes de résultat individuel, la liste de résultat de l'estafette et les listes de résultat du jour du CSPC.

En plus, les conditions suivantes doivent être remplies:

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

1.3 Droit de participation

1.3.1 Clubs

Seules les équipes de clubs / sections de la SCS qui font activement de l'agility ou de club peuvent participer au CSPC.

Seules les équipes d'une section locale de la SCS qui fait activement de l'agility ou d'un club de race (resp. leurs groupe locaux) peuvent participer au CSPC.



d'une section locale ou d'un club de race

1.3.2 Equipes

Chaque club peut participer avec 6 équipes au maximum au CSPC. La participation est limitée à 4 équipes par catégorie, sans limitation de classes.

Une équipe complète se compose de

Small : 3 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

Medium : 3 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

Large : 4 teams (plus au maximum 2 teams de réserve)

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

Le CO CSPC peut, au début de la saison, limiter le nombre de participation par équipe.

1.3.3 Teams

- Les teams se composent du chien (identifié par le numéro de licence) et du conducteur.
- Tous les chiens participants doivent posséder une licence d'agility valable de la CTAMO.
- Un chien ne peut concourir que dans une seule équipe.
- Les conducteurs participants doivent être membres du club inscrit.
- Un conducteur peut mener dans une équipe plusieurs chiens. Par équipe au maximum 1 conducteur avec au maximum 2 chiens peut compter pour les points à un concours de qualification ou à la finale.
- Si un team a déjà compté pour les points, dans ce team on ne peut plus faire une mutation de conducteur durant la saison en cours.
- ~~Par équipe en maximum 1 conducteur avec en maximum 2 chiens peut compté pour les points pendant un concours de qualification ou de la finale.~~

1.3.4 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 du CSPC et sont un document officiel.

1.3.5 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) peuvent être faites pendant toute la saison du CSPC en respectant les critères suivants :

- La mutation doit être faite avec le formulaire officiel pour mutations.
- 7 jours avant le concours d'un CSPC, des mutations de teams ne peuvent plus être faites dans une équipe y participant.
- 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 CSPC.
- 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.
- Après la fin du concours les mutations peuvent de nouveau être faites s'il ne sont pas bloquées par les directives de temps pour la participation à un autres concours. Les teams (chien et conducteur) 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.
- 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.
- Si les mutations signifient des changements sur la liste officielle des équipes, celles-ci doivent obligatoirement être annoncées au CO avec le formulaire de mutation dans les délais nommés ci-dessus. Si les mutations concernent en plus un concours en cours, les mutations doivent aussi être annoncées à l'organisateur jusqu'au moins 7 jours avant le concours CSPC.

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. 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.

1.4 Concours, points, listes des résultats et finale

1.4.1 Concours

Les concours suivants sont organisés pendant le CSPC: agility, jumping et estafette des équipes.

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 sont évalués si nécessaire comme « non participer », l'équipe et ces teams figurent normalement dans la liste des résultats.

Agility et Jumping

Ceux-ci sont organisés selon le Règlement d'agility valable de la CTAMO.

Estafette des équipes

L'estafette des équipes forme la fin d'un concours CSPC. 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 participer.

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 du concours par écrit jusqu'au début du briefing de l'estafette (liste d'inscription est sur place).



Les teams d'une équipe courent l'un après l'autre et font le parcours dans l'ordre prescrit des concours et jeux selon les instructions du Règlement d'agility.

Exception: pour la partie agility et jumping il n'existe pas de temps standard. Le premier team part au signal défini par le juge. Les autres teams partent ~~immédiatement~~ après que le team précédant ait traversé la ligne de départ/but.

L'ordre des départs est le suivant:

Catégorie Small et Medium : Team 1: gambler, Team 2: agility, Team 3: jumping. Le chronométrage du temps de parcours total commence avec le départ du gambler et finit avec le jumping en traversant la ligne de but.

Catégorie Large : Team 1: temps - faute - fini (TFF), Team 2: gambler, Team 3: agility, Team 4: jumping. Le chronométrage du temps de parcours total commence avec une faute au TFF respectivement avec le TPM du TFF et finit avec le jumping en traversant la ligne de but.

En plus les règles suivantes sont valables:

- Les parcours du TFF et de l'agility sont identiques.
- Pour le TFF, franchir un obstacle appartenant au jumping est aussi pénalisé comme faute.
- Pour l'agility et le jumping, franchir un obstacle appartenant à l'autre parcours n'est pas pris en compte et n'entraîne donc pas de pénalités.
- Si un faux obstacle a été franchi, que cela entraîne ou non une disqualification, tous les obstacles passés à partir de ce moment ne seront pas pris en compte jusqu'à la reprise du parcours à l'endroit correct. S'il est évident que le parcours a été repris, mais que un ou deux obstacles n'ont pas été pris, il y aura pour chacun de ces obstacles une disqualification.
- Trois refus ou plus n'entraînent pas de disqualification, mais sont additionnés continuellement comme des fautes.

1.4.2 Points CSPC

Chaque team participant obtient par épreuves des points CSPC correspondant à son rang. Pour calculer ces points CSPC, ci nécessaire les teams ne participant pas au CSPC doivent être éliminés de la liste des résultats.

Facteur correcteur catégorie

Facteur correcteur catégorie = $\varphi(\min + \max(\text{nombre de participant catégorie}))$

(Facteur correcteur catégorie = moyen du plus petit nombre et du plus grand nombre de participant par catégorie, arrondi à un chiffre après la virgule)

Le facteur correcteur catégorie est calculé au début du jour du concours et reste en suite inchangé.

Agility et Jumping

Chaque team classé obtient des points pour le classement CSPC selon la formule suivante:

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

(Points de classement CSPC = rang multiplié avec le facteur correcteur catégorie divisé par le nombre de participant par classe)

~~facteur correcteur = $\varphi(\text{Min} + \text{Max}(\text{participant catégorie}))$~~



~~(facteur correcteur = moyen du plus petit nombre et du plus grand nombre de participant par catégorie)~~

Les points obtenus sont arrondis au prochain nombre entier vers le haut de façon mathématique.
~~Le facteur correcteur est calculé au début du concours et restera inchangé par la suite.~~

Pour DIS, NC et NP (non participé) les règles suivantes sont valables :

Les teams non-classés (NC) ou disqualifiés (DIS) obtiennent pour l'agility et le jumping un « rang quasi » selon la formule suivante : Nombre de teams au départ multiplié avec le facteur 1.2, arrondi au prochain nombre entier.

Les teams qui n'ont pas participé (NP) obtiennent pour l'agility et le jumping un « rang quasi » selon la formule suivante : nombre de teams inscrit pour le départ multiplié avec le facteur 1.4, arrondi au prochain nombre entier. Ensuite le quasi rang est utilisé analogue à un rang normal pour calculer les points de classement CSPC.

Estafette des équipes

Chaque équipe classée obtient des points CSPC suivant la formule suivante :

Small/Medium : Rang dans l'estafette X 3

Large: Rang dans l'estafette X 4

Dans l'estafette des équipes, les points obtenus au TFF et au gambler sont transformés en bonifications de temps. En agility et en jumping, les fautes, refus et disqualifications sont transformés en pénalités de temps.

- **Temps - faute - fini** : chaque obstacle passé correctement compte 3 points, chaque point donne une bonification de 1 seconde.
- **Gambler** : chaque obstacle passé correctement donne le nombre de points habituellement compté dans les gamblers en Suisse., chaque point donne une bonification de 1 seconde.
- **Agility & jumping** : chaque faute et chaque refus sont pénalisés de 5 secondes, chaque disqualification de 20 secondes.
- **Le franchissement incorrect de la ligne de départ / but** et les départs anticipés sont ~~est~~ sanctionné par 10 secondes de pénalité, si la faute n'a pas été corrigée avant que le team suivant ait passé le premier obstacle.

Les équipes qui ne sont plus complètes et qui donc ne peuvent plus participer à l'estafette, sont mises à la fin de la liste des résultats et obtiennent un supplément de 15 points additionnés au nombre de points de la dernière équipe classée. Si plusieurs équipes ne peuvent plus participer à l'estafette, toutes ces équipes obtiennent le même nombre de points.

Classement estafette des équipes

La meilleure équipe est celle qui après l'addition de tous les temps de parcours, des bonifications de temps et des pénalités de temps a le temps d'évaluation le plus bas.

1.4.3 Classement

Classement du jour

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

- Agility, séparé par catégorie et classe
- Jumping, séparé par catégorie et classe



- Estafette des équipes par catégorie
- Classement des équipes par catégorie
- Classement total des équipes
- Points totals CSPC

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)

Le facteur correcteur saison est arrondi à un chiffre après la virgule

Points totals 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 totals CSPC = classement du jour de l'équipe multiplié par le facteur correcteur saison et le facteur 10 divisé par le nombre d'équipes le jour du concours)

~~*facteur correcteur = $\frac{\text{nombre d'équipe dans la saison}}{\text{nombre de qualifications}}$*~~

~~*(facteur correcteur = nombre d'équipes inscrites pour la saison CSPC en cours divisé par le nombre de concours de qualification pour la catégorie concernée)*~~

~~*Le facteur correcteur est arrondi de façon mathématique.*~~

Les points totals sont arrondis au prochain nombre entier de façon mathématique.

Le nombre des équipes inscrites pour la saison CSPC en cours est déterminé par le CO 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 réappliqué à toutes les listes de résultat.

Le nombre des équipes se rapporte à la catégorie considérée

La compensation peut être faite le jour même du concours ou plus tard par le CO quand celui-ci établit les classements totals.

Pendant une saison CSPC en cours, la CTAMO mène un classement total des équipes par catégorie, basée sur les points CSPC obtenus.

Si des équipes participent à plus d'un concours de qualification, les points totals sont divisés par le nombre de concours. Le nombre de points est arrondi au prochain nombre entier.~~*au nombre entier de façon mathématique.*~~

Les classements totals sont publiés après chaque concours par le CO de la CTAMO.

1.4.4 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, ce rang assure la qualification. Donc, toutes les équipes qui occupent ce rang sont qualifiées pour la finale.



La CTAMO informe par écrit les 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.

1.5 Finale

Le nombre total des places pour la finale est au minimum 25 et au maximum de 45 pour toutes les catégories.

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, mais est par catégorie au moins:

Small : 5 équipes

Medium : 5 équipes

Large : 15 équipes

Une catégorie est aussi ouverte même si moins que le minimum d'équipe se trouve sur le classement total.

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 des 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 champion suisse d'équipe d'agility.

Seul le résultat de l'épreuve officielle agility est inscrit dans le cahier de travail.

1.6 Champion en titre

Le champion en titre de l'année passée est qualifié pour la finale prochaine. ~~L'équipe peut faire au maximum seulement 1 mutation et doit participer dans la nouvelle saison à au moins un concours de qualification. si au maximum 1 mutation est effectuée. A plus de mutations, le droit à la défense de titre a expiré.~~

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.

2. VALIDITÉ

Le règlement a été décidé lors de la CDAMO du ~~24 mars 2012~~ 14 mars 2009 et approuvé par le comité central de la SCS le ~~xx.xx.2012~~ 24 avril 2009 sous demande de la CTAMO.

Le règlement entre en vigueur le ~~xx.xx.2012~~ 4^{er} mai 2009.

Peter Rub
Président SCS

Matthias Leuthold
Vice-président SCS



Remo Müller

.....

Président CTAMO

Responsable des juges Agility CTAMO