

Règlement pour participants et organisateurs

Belgian NADAC Hoopers

01/01/2020

Table des matières

1	Introduction.....	- 4 -
2	Candidature pour un concours BNH.....	- 4 -
3	Le matériel requis.....	- 5 -
4	Le terrain	- 5 -
5	Les licences.....	- 6 -
6	Les inscriptions	- 7 -
6.1	Les conditions pour pouvoir s’inscrire.....	- 7 -
6.2	Comment s’inscrire ?.....	- 7 -
6.3	La contribution pour la BNH.....	- 8 -
7	Les agrès.....	- 8 -
7.1	Les hoops.....	- 8 -
7.2	Les tunnels.....	- 8 -
7.3	Les tonneaux	- 9 -
7.4	Les gates	- 9 -
7.5	La numérotation.....	- 9 -
8	Les classes.....	- 10 -
8.1	Starters	- 10 -
8.2	Novice.....	- 11 -
8.3	Advanced.....	- 11 -
8.4	Master	- 11 -
8.5	Les groupes 1 et 2.....	- 12 -
9	Les parcours.....	- 12 -
9.1	Le “vast parcours” VP	- 12 -
9.2	Le “numbered hoopers” NH.....	- 12 -
9.3	Le “parcours de ligne” LP	- 12 -
9.4	Le “jeu” SP	- 12 -
10	Une journée de concours	- 13 -
11	Les règlements pour les parcours	- 14 -
11.1	Les erreurs	- 14 -
11.2	Les refus.....	- 14 -
11.3	Les erreurs de parcours.....	- 15 -
11.4	Les disqualifications DK.....	- 15 -
11.5	Les disqualifications pour toute la journée	- 16 -
11.6	Annulation du concours, arrêt temporaire ou total du concours	- 16 -

12	Les prix.....	- 17 -
13	Le classement final	- 17 -
14	Le championnat Belge	- 18 -
15	Les juges	- 18 -
16	Les bénévoles	- 19 -
17	Le feedback.....	- 20 -
18	Annexe.....	- 21 -
18.1	Assistance externe.....	- 21 -
18.2	Assistant du juge	- 21 -
18.3	Deuxième conducteur	- 21 -

1 Introduction

Avec ce document, nous voulons bien informer tous les participants et les clubs organisateurs du déroulement de nos concours. Ce document reprend le règlement des concours, décrit une journée de concours, explique comment prendre une licence, comment s'inscrire pour un concours,.....

En cas de circonstances imprévues ou exceptionnelles qui ne sont pas traitées dans le règlement, le juge doit prendre une décision dans un esprit sportif qui se rapproche le plus possible de l'esprit de ce règlement.

Si nécessaire, des modifications au règlement peuvent être apportées, mais uniquement avant le début d'une saison de compétition. Les modifications seront alors clairement communiquées via le site web www.Belgian-nadac-hoopers.com.

Nous tenons à souligner que le plaisir des chiens et des maîtres-chiens reste primordial dans ce sport. Nous espérons que vous et votre chien vivront des expériences amusantes, que ce soit pendant leur entraînement ou pendant le concours.

En tant qu'organisation, nous souhaitons aider les clubs, les participants et les instructeurs autant que possible. Si vous avez des questions, des suggestions ou des commentaires sur tout ce qui concerne la BNH, vous pouvez toujours nous contacter. Cela peut être fait par divers canaux, ainsi que par notre adresse électronique: BelgianNadacHoopers@gmail.com

2 Candidature pour un concours BNH

Pour déposer votre candidature pour organiser un concours, contactez le bureau de la BNH en remplissant le formulaire sur le site Web www.Belgian-nadac-hoopers.com . Sur ce formulaire, vous pouvez mentionner toutes les informations nécessaires à la publication de votre concours sur le site de la BHN. Vous mentionnez aussi en quoi la BNH peut vous aider pour l'organisation du concours ainsi que le nombre d'agrès dont vous disposez.

Après avoir soumis votre candidature, la BNH vous contactera pour finaliser la demande.

3 Le matériel requis

Vous trouverez ci-dessous une liste du matériel nécessaire pour un concours. La liste comporte le matériel nécessaire pour un terrain de concours.

- 20 hoops
- 2 tunnels d'une longueur de 1m ou de 2m
- 1 gate
- 4 tonneaux
- 1 carré de 3m sur 3m
- 1 carré de 4m sur 4m
- 1 ruban de 10m pour le parcours de ligne

Si vous ne disposez pas assez d'agrès, mentionnez-le lors de votre demande. Nous pouvons éventuellement fournir ce matériel ou contacter d'autres clubs.

4 Le terrain

A partir de mars jusqu'au début de novembre, les concours peuvent être organisés à l'extérieur. En hiver, les compétitions se passent à l'intérieur. Aussi bien pour l'intérieur que pour l'extérieur, vous devez disposer d'un terrain mesurant au moins 20 m sur 30 m. Notez qu'il est préférable de prendre une plus grande surface. Ainsi le chien, faisant son parcours, sera moins distrait par les autres chiens et par les spectateurs.

Le terrain doit garantir une sécurité absolue pour les participants et leurs chiens. Chaque terrain doit être de préférence équipé d'un sas d'entrée et d'un sas de sortie séparés. Essayez de prévoir suffisamment d'espace à l'entrée afin que le prochain candidat puisse attendre calmement son autorisation d'entrer sur le terrain.

Le terrain doit être complètement clôturé afin que les chiens ne soient pas dérangés par les autres participants ou par le public.

Il y a un maximum de 65 participants par jour de concours pour 1 terrain. Lors de votre demande pour organiser un concours, il est important de mentionner si oui ou non vous disposez de 2 terrains de concours. Autrement, le concours sera limité à 65 inscriptions.

Des installations sanitaires devront être fournies par l'organisateur. Une cantine ou buvette n'est pas une obligation mais veuillez mentionner dans le catalogue si elle est disponible et si il y a moyen d'acheter des boissons et/ou de la nourriture.

Le club organisateur est libre d'offrir toute possibilité de camping. Il est préférable de le préciser clairement lors de la candidature au concours afin que nous puissions le mentionner dans le formulaire d'inscription. Ainsi l'organisateur aura une idée du nombre de personnes qui viendront au camping.

5 Les licences

Vous avez besoin d'une licence pour pouvoir vous inscrire aux concours. Vous devez demander cette licence par équipe, conducteur et son chien, et vous pouvez le faire sur notre site Web www.Belgian-Nadac-Hoopers.com . Vous demandez votre licence sur la page 'informations concours/licence' en remplissant le formulaire avec vos données et celles du chien. Des questions spécifiques sur les licences, peuvent être posées sur la même page ou via le formulaire sur la page contact. Si vous voulez que quelqu'un d'autre participe aux compétitions avec votre chien, une licence doit également être demandée pour cette équipe.

Vous devez sélectionner la classe dans laquelle vous allez inscrire votre chien. Vous pouvez choisir parmi Starters, Novice et Advanced (pour cette dernière classe, il vous faut suffisamment de points de qualifications). Une fois que vous avez demandé une licence et que vous avez participé à un concours dans une certaine classe, vous ne pouvez plus la changer. Ce qui signifie que vous ne pouvez plus participer dans une classe inférieure ou que si vous souhaitez participer dans une classe supérieure, vous devez d'abord avoir obtenu les points de qualification nécessaires. (Ceci sera expliqué dans les chapitres suivants)

Après l'envoi du formulaire et du paiement, vous recevrez un numéro de licence par courrier électronique. Avec ce numéro, vous pouvez vous inscrire aux concours. La licence est valable durant l'année civile de l'achat et coûte 5 euros.

Si vous changez de niveau pendant la saison, vous devez nous en informer par e-mail sur la page des licences. Vous recevez un nouveau numéro de licence pour que le groupe de travail puisse vérifier les inscriptions avec le bon numéro.

Les personnes avec une limitation physique : chez Belgian Nadac Hoopers, il n'y a pas de niveau séparé pour les personnes avec une limitation physique. Par contre, l'utilisation d'aides est autorisée. Par exemple: une canne, des béquilles, un déambulateur, un fauteuil roulant (le fauteuil roulant électrique et le fauteuil roulant manuel normal). Si vous êtes dans ces cas-là, vous devez le mentionner lors de votre demande de licence. Ceci n'est pas nécessaire lorsque par exemple vous utilisez des béquilles pour un pied cassé.

6 Les inscriptions

6.1 Les conditions pour pouvoir s'inscrire.

Tous les chiens peuvent participer aux concours. Vous trouverez ci-dessous quelques exceptions ou quelques points d'attention:

- Les chiens doivent être en bonne santé.
- Les chiens blessés, estropiés ou malades peuvent être exclus du concours. C'est dans l'intérêt du chien. Si votre chien est en train de boîter, mais que vous avez un papier du vétérinaire qui nous prouve que le chien n'est pas dérangé, le chien ne sera pas exclu.
- Les chiennes en chaleur peuvent participer au concours. Les participants doivent fournir eux-mêmes un tapis, mettre une couche à la chienne et le signaler à l'organisateur. Les chiennes en chaleur seront toujours les dernières à passer dans leur classe.
- Les bandages sont autorisés. Vous devez en informer l'organisateur du concours et les juges.
- Les autres attributs médicaux sont autorisés avec un certificat du vétérinaire. S'il s'agit d'une demande permanente, il est préférable de le signaler lors d'une demande de licence. Elle est alors enregistrée et vous n'êtes pas obligé de le signaler à chaque concours.

Les chiens doivent avoir au moins 12 mois le jour du concours.

6.2 Comment s'inscrire ?

Vous vous inscrivez en ligne sur notre site Web. Sur la page 'calendrier des concours', vous sélectionnez le concours auquel vous souhaitez participer et vous remplissez le formulaire.

Malgré le fait qu'un même chien peut être repris dans plusieurs équipes, il pourra participer au maximum dans quatre parcours : 1 x VP ; 1 x NH ; 1 x LP et 1 x SP. Sur le formulaire d'inscription, vous devez donc indiquer par parcours avec quel maître le chien va participer. Pour plusieurs maîtres d'un même chien, vous ne pouvez remplir qu'un seul formulaire d'inscription.

Sur cette page Web, vous trouverez des informations du concours : le lieu, le numéro de compte, la personne à contacter, ... Après vous êtes inscrit, vous recevrez un e-mail pour confirmer votre inscription et pour vous demander de verser 10 euros sur le compte bancaire du club organisateur. L'inscription n'est définitive qu'après le paiement.

Environ une semaine avant la date du concours, le club organisateur publiera le catalogue sur notre page Facebook. Notre organisation mettra le catalogue aussi sur le site du BNH.

Le catalogue mentionne:

- Les participants avec les numéros de passage par classe
- L'heure d'ouverture du secrétariat et l'heure de début du concours
- Le planning du jour (non contraignant, mais à titre indicatif)
- Les personnes responsables du concours (juge, secrétaire, ...)
- L'adresse où le concours se déroule avec des informations supplémentaires
- Le tableau des prix (combien de prix sont donnés par classe)
- Les coordonnées du vétérinaire de garde en cas d'urgence.
- Toute autre information pour les participants, les spectateurs, les options de randonnée, ...

- La restauration

Si vous avez des questions par rapport au concours, vous pouvez toujours les envoyer en employant le lien « contact » spécifique au concours.

6.3 La contribution pour la BNH

Nous demandons au club organisateur de verser à la BNH 1 euro par chien participant et ceci dans un délai de deux semaines après avoir reçu la facture de la BNH. Ce montant doit être versé sur le compte BE93 9733 6422 8667 de la BNH. Ces revenus serviront pour divers coûts d'organisation et d'exploitation. Ils pourront aussi servir à organiser le championnat de Belgique.

7 Les agrès

7.1 Les hoops

La base du hoops peut être en aluminium, en PVC ou en un matériau similaire. La couleur n'a pas d'importance. Sur la base est monté un demi-cerceau en PVC ou en un matériau similaire. La couleur n'a aucune importance. La hauteur du hoops est minimum 90 cm et maximum 105 cm. La largeur est maximum 90 cm (la base inclus). Il est important que le hoops soit solide et sûr.

7.2 Les tunnels

Les tunnels doivent être en bon état pour éviter les blessures. Le tunnel est de préférence constitué d'un matériau antidérapant, mais n'est pas une obligation. Il y a trois longueurs de tunnels autorisés sur les parcours VP(*) et LP(*), à savoir 1, 2 et 3 mètres. Un tunnel de 5 mètres peut être utilisé pour les parcours SP(*). Le diamètre du tunnel peut être de 60 ou 80 cm.

Le tunnel sera toujours employé en ligne droite sauf dans les parcours SP(*) dans lesquels le tunnel peut être courbé.

(*) voir chapitre 8 Les classes

7.3 Les tonneaux

Les tonneaux doivent être rond et en matériau dur (les sacs ne sont pas autorisés). Le diamètre des tonneaux est de 55 cm à 71 cm et la hauteur peut varier de 85 cm à 106 cm. Les tonneaux peuvent être stabilisés avec des sacs de sable, mais ici le principe est que la sécurité du chien est primordiale.

7.4 Les gates

Les gates sont en aluminium, en PVC ou en un matériau similaire. Les gates sont munies d'un treillis transparent et sûr afin que les chiens ne puissent pas s'y blesser. La largeur de la gate est comprise entre 1 mètre minimum et 1,20 mètre maximum. La hauteur minimale est de 83 cm et la hauteur maximale de 101 cm.

7.5 La numérotation

Les parcours à réaliser sont indiqués par des numéros. Ils seront toujours orientés vers le carré où se trouve le conducteur du chien de sorte qu'il les voit durant tout le parcours.

Les numéros doivent être placés aussi près que possible de l'agrès et ne peuvent en aucun cas se trouver en travers du chemin à parcourir par le chien.

Tous les agrès doivent être en bon état. Si le juge trouve qu'un agrès n'est pas assez sûr, il peut le refuser. Ceci s'applique aussi pour un agrès cassé ou endommagé.

8 Les classes

8.1 Starters

Chaque chien à partir de 12 mois peut débiter dans cette classe. Toute équipe est libre de passer à la classe Novice à tout moment. Mais lorsque une équipe a 9 points de qualification, dont 3 obtenus dans le « vast parcours », l'équipe doit monter dans la classe supérieure. Une fois passée dans une classe supérieure, l'équipe ne peut pas revenir à la classe inférieure. L'équipe obtient un point de qualification lorsqu'il atteint 50 points dans le « vast parcours VP » et un point de qualification lorsqu'il atteint 50 points dans le « numbered hoopers NH ».

Les conducteurs peuvent, avec l'accord du juge, courir à côté du chien pendant quelques agrès. Le juge, lors du briefing du parcours, vous dira à partir de quel agrès vous devez être dans le carré ou derrière la ligne. Ceci ne compte que pour le départ. Durant le reste du parcours, vous êtes, ou bien dans le carré ou bien derrière une ligne.

Les starters peuvent avoir un jouet dans leur poche et le montrer au chien en montant sur le terrain. Le jouet ne peut pas être visible pendant tout le parcours. A la fin du parcours, le chien peut prendre le jouet hors de la main du conducteur. Il est interdit de jeter ou de lancer un jouet à cause de la sécurité des chiens. Si cela se produit, l'équipe recevra un DK pour ce parcours. Dans le cas où ils avaient déjà un DK pour ce parcours, ils recevront un DK sur le parcours suivant. La laisse peut être donnée à une personne sur le terrain mais peut aussi être gardée par le conducteur. La laisse ne peut pas être visible pendant tout le parcours. Si la laisse est visible après avoir pris le premier agrès et avant de prendre le dernier, le conducteur reçoit un DK pour ce parcours.

De la nourriture n'est pas autorisée sur le terrain. Si nourriture, cela a pour conséquence un DK pour le parcours ou éventuellement pour le suivant (dans le cas où ils avaient déjà un DK pour ce parcours indépendant de celui attribué pour la nourriture).

Plus loin dans le document, plus d'explications seront données sur les différents parcours. En général, les agrès seront à une distance maximale de 5 mètres du carré ou de la ligne. La distance entre les agrès est de 2 à 4 mètres. La distance peut être un peu plus longue pour le parcours LP.

8.2 Novice

Chaque chien peut débiter à partir de 12 mois dans cette classe. Au moment où votre équipe a 9 points de qualification, dont 3 points obtenu dans le « vast parcours VP », l'équipe doit monter dans la classe supérieure 'Advanced'. À partir de 5 points de qualification, dont 1 point obtenu dans le « vast parcours VP » l'équipe peut monter de 'Novice' à 'Advanced'. Si l'équipe obtient un score de 50 points dans le « vast parcours VP », elle obtient un point de qualification et idem pour le « numbered hoopers NH».

Une fois passée dans la classe advanced, l'équipe ne peut plus revenir à une classe inférieure.

Aussi pour les parcours novice, le juge peut autoriser le conducteur de courir à côté de son chien durant quelques agrès. Lors du briefing, le juge dira à partir de quel agrès vous devez vous trouver dans le carré ou derrière la ligne.

Dans cette classe, les jouets ne peuvent plus être visibles sur le terrain. La laisse peut être gardée dans la poche du conducteur, mais ne peut pas être visible pendant la durée du parcours. La laisse ne peut pas être utilisée comme jouet pour entrer ou sortir du terrain. Cela inclut la même sanction que lorsque vous montrez un jouet, c'est-à-dire un DK. Il est évident que de la nourriture sur le terrain est également interdite.

Les agrès peuvent être éloignés jusqu'à 7,5m du carré ou de la ligne. La distance entre les agrès est de 3 à 5 mètres.

8.3 Advanced

Dans cette classe participent les chiens ayant obtenu 5 points de qualification ou plus dans la classe Novice. Toutes les directives de Novice s'appliquent également ici sauf le fait que le conducteur ne peut plus courir à côté du chien durant les premiers agrès.

Il est interdit de marcher avec son chien au début. Le conducteur doit toujours être dans le carré ou bien derrière la ligne lorsque le chien prend le départ.

Les agrès peuvent être éloignés jusqu'à 12 mètres du carré ou de la ligne. La distance entre les agrès est de 4 à 6 mètres.

8.4 Master

Cette classe n'est ouverte que s'il y a au moins 5 équipes qui sont passées dans cette classe.

8.5 Les groupes 1 et 2

Dans chaque classe, les chiens sont divisés en deux groupes, un premier groupe pour les chiens de plus de 40,0 cm et un second groupe pour les chiens de 40,0 cm ou moins. Le carré pour les participants du premier groupe a une dimension de 3m sur 3m tandis que le deuxième groupe utilise un carré de 4m sur 4m.

Tous les chiens qui veulent participer dans le deuxième groupe doivent être mesurés. Ceci sera fait par le juge lors de la première participation du chien et ceci avant le début de la compétition. Les chiens non mesurés participeront automatiquement dans le premier groupe.

9 Les parcours

9.1 Le “vast parcours” VP

Ce parcours comprend tous les agrès possibles : hoops, tonneaux, tunnels et gates et se fait à partir d'un carré.

Pour les starters, le parcours se fait sur minimum 12 agrès et maximum 16, pour les novices, minimum 16 et maximum 20 et pour les advanced, minimum 18 et maximum 25.

9.2 Le “numbered hoops” NH

Seuls les Hoops sont utilisés. Le parcours se fait aussi à partir d'un carré.

Pour les starters, le parcours se fait sur minimum 12 hoops et maximum 16, pour les novices minimum 16 et maximum 20 et pour les advanced minimum 18 et maximum 25.

9.3 Le “parcours de ligne” LP

Ce parcours peut se faire avec tous les agrès possibles. Le nombre d'agrès utilisés est identique aux parcours VP et NH. La distance entre les agrès peut être plus grande. La différence avec les autres parcours est que le conducteur n'est pas dans un carré mais derrière une ligne. Le juge établit un parcours et trace une ligne à travers ce parcours, de sorte qu'il y ait deux parties. Le juge déterminera de quel côté du parcours vous pouvez vous déplacer librement. Vous ne pouvez pas franchir la ligne, vous êtes pendant tout le parcours derrière ou sur la ligne. La ligne peut faire un angle.

9.4 Le “jeu” SP

Le juge est libre de dessiner ce parcours. Il peut employer un carré, une ligne ou quelque chose de totalement différent. Le juge doit respecter les distances pour les différentes classes. Il est libre d'utiliser le nombre d'agrès qu'il veut mais ce nombre est limité à 25. Il est aussi libre d'utiliser les agrès qu'il veut. Bien entendu, seuls les agrès autorisés pour les parcours VP sont autorisés sauf exception un tunnel de 5 mètres peut être inclus.

10 Une journée de concours

Tout ce qui faut prendre en compte pour une journée de concours.

- Assurez-vous d'être bien préparé et d'avoir tout avec vous avant le départ. (Chiens, laisses, vêtements appropriés, vêtements de rechange, chaise, eau / nourriture pour chiens, jouets pour chiens, ...)
- Assurez-vous d'avoir bien lu le catalogue et éventuellement de le prendre avec vous au concours. Ce document contient l'adresse correcte, l'heure de début, votre numéro de départ, l'horaire du jour, les numéros d'urgence, l'itinéraire,
- Prévoyez suffisamment de temps pour arriver sur le lieu du concours pour ne pas être en retard à cause d'embouteillages, de travaux routiers, ...
- À votre arrivée, cherchez un emplacement légal pour vous garer. Allez vous enregistrer au secrétariat où vous recevrez également votre numéro de départ.
- Avant de prendre connaissance d'un parcours, il y a toujours un briefing du juge. Le juge communiquera brièvement certaines choses importantes concernant le parcours. Si vous avez des questions, c'est à ce moment-là de les poser.
- Après le briefing, des petits groupes (par ordre du numéro de départ) peuvent reconnaître le parcours à partir du carré ou derrière la ligne. Votre chien par contre n'est pas encore autorisé sur le terrain. La reconnaissance se fait au début de chaque nouveau parcours.
- Après la reconnaissance du parcours, chaque participant passera à son tour selon les numéros de départ. Maximum 3 participants seront appelés à l'entrée du terrain pour éviter d'avoir trop de chiens à l'entrée. Ne vous présentez donc pas trop tôt à l'entrée.
- Donnez à votre chien suffisamment de repos et laissez le boire entre les différents parcours. Ceci ne veut pas dire que vous ne pouvez pas aller le promener ou jouer avec lui.
- Le planning du jour affiché et publié dans le catalogue est à titre indicatif. Faites donc toujours attention lorsque le groupe précédent est prêt, lorsque quelque chose est communiqué, lorsque les responsables du concours donnent d'autres instructions, au juge, ... afin que vous ne manquiez certainement pas le moment pour aller reconnaître le parcours ou le briefing.
- Après le passage du dernier participant de la journée, il faut généralement attendre une heure avant que tout soit prêt et que la cérémonie de remise des prix commence. Avant de partir, assurez-vous de ne pas laisser de déchets sur la propriété, de promener votre chien si nécessaire, de ne rien oublier sur place, ...

11 Les règlements pour les parcours

Chaque parcours est sur 50 points. En fonction du nombre d'erreurs, de refus ou d'erreurs de parcours, des points sont déduits. Lors d'une journée de concours vous pouvez gagner 200 points.

11.1 Les erreurs

La définition d'une erreur est l'action prise par le chien ou par le conducteur qui ne peut pas être corrigée. Pour une erreur, 5 points de pénalité sont déduits de 50. On peut faire autant d'erreurs jusqu'à ce que le score soit de 0 . Des erreurs sont attribuées pour les actions suivantes:

- Renverser un agrès par le chien
- Toucher le chien par le conducteur
- Toucher un agrès par le conducteur

11.2 Les refus

Identique aux erreurs, l'équipe peut recevoir autant de refus jusqu'à ce que le score soit de 0 . Les points de pénalité sont identiques aux erreurs. La différence avec les erreurs est que le chien doit corriger le refus. Ci-dessous les actions considérées comme refus:

- Le dépassement complet ou partiel d'un hoops à prendre ou d'un tunnel à prendre: si le chien dépasse avec son nez l'agrès, c'est un refus.
- Mettre la patte ou le nez dans un hoops ou dans un tunnel à prendre et puis ressortir pour ensuite le reprendre correctement est un refus.
- Avoir la patte ou le nez du mauvais côté du tonneau ou de la gate est un refus lorsque le juge a déterminé comment les tonneaux et les gates doivent être pris. Un refus est donné que si le tonneau ou la gate est pris du mauvais côté puis corrigé du bon côté. Si le chien ne corrige pas, c'est considéré comme une faute de parcours.

Ce qui n'est pas considéré comme un refus:

- Le chien à l'arrêt devant un agrès
- Faire demi-tour pour un agrès
- Un grand virage vers l'agrès
- Le conducteur qui appelle son chien vers lui pour le reprendre et à partir de là, continuer ou reprendre le parcours

11.3 Les erreurs de parcours

L'erreur de parcours est pénalisée de 20 points. Vous pouvez donc faire 2 erreurs de parcours. A la troisième erreur, vous êtes disqualifié (DK). Une erreur de parcours est donnée dans les situations suivantes :

- Le chien saute un agrès pendant le parcours, mais prend correctement l'agrès suivant. Par exemple, le chien ne prend pas l'agrès n°5 mais continue son parcours avec l'agrès n°6.
- Le chien ne sait pas prendre un agrès renversé.
- Prendre un tonneau ou une gate du mauvais côté lorsque le juge a déterminé comment celui-ci doit être pris.

Le chien n'est pas autorisé de sauter deux agrès consécutifs. Si le chien saute les agrès 5 et 6 et continue ensuite avec le 7, un DK sera donné.

Bien sûr, le premier et le dernier agrès doivent toujours être pris. Sinon vous aurez un DK. Il est possible d'avoir des refus sur le départ et l'arrivée.

11.4 Les disqualifications DK

Une disqualification signifie que vous et votre chien avez perdu 50 points sur ce parcours. Vous trouverez ci-dessous un aperçu pour lequel un DK peut être donné:

- 3 erreurs de parcours
- Faire 10 erreurs et / ou refus
- Dépasser le MPT (temps maximum pour réaliser le parcours)
- En quittant le carré ou en dépassant la ligne (2 pieds) pour un parcours SP et LP.
Se tenir sur la ligne est autorisé tant qu'il n'y a aucune partie du pied à l'extérieur du carré ou de l'autre côté de la ligne.
- Le conducteur ressort du carré.
- Utiliser une cible, une autre personne ou une autre forme d'assistance externe
- Se comporter d'une manière agressive ou rude envers son chien
- Agression physique ou verbale envers le juge, les personnes aidant ou les autres participants
- Porter un collier, collier anti-puces, un harnais, ... pendant un parcours, sauf si une exception pour cela a été demandée à l'avance.
- Le chien faisant ses besoins sur le terrain
- Le chien qui quitte le terrain
- Prendre un agrès dans le sens contraire
- Se tromper d'agrès : mettre la patte ou le nez dans un tunnel ou dans un hoops à ne pas prendre à ce moment-là.
- Porter des vêtements ou des chaussures qui mettent le chien ou le conducteur en danger. Ceci est à l'appréciation du juge.
- Redémarrer le parcours après le départ. À moins que cela est sur demande du juge.
- Le conducteur ne porte pas son numéro de départ ou porte un mauvais numéro.
- Pour les concurrents en classe starters qui donne un jouet de manière incorrecte après avoir déjà reçu un avertissement.

- Donner ou avoir des bonbons sur le parcours. Ceci compte pour toutes les classes. Donner ou avoir un jouet sur le parcours dans les classes de novice ou de niveau supérieur.

Si vous avez reçu un DK, vous pouvez continuer votre parcours.

Notez que terminer le parcours ne peut prendre plus longtemps que le MPT (Temps maximum pour réaliser un parcours). Autrement le planning du jour pourrait être perturbé. Le juge vous demandera alors de quitter le terrain.

11.5 Les disqualifications pour toute la journée

Dans les cas extrêmes, le juge peut disqualifier quelqu'un pour toute la journée. Pour cela, l'organisateur du concours et les membres du groupe de travail seront toujours consultés. Il s'agit d'un comportement agressif, perturbateur, où la poursuite du concours est compromise, le chien est clairement incapable de marcher sans douleur, ...

Dans ces cas, le juge rédigera un rapport et l'enverra au groupe de travail BNH. Le groupe de travail étudiera ce cas en détail et entendra les différentes parties. Le groupe de travail peut prononcer une suspension d'un participant. Ce participant en sera informé avec motivation.

11.6 Annulation du concours, arrêt temporaire ou total du concours

Le club organisateur peut annuler ou arrêter un concours en cours en accord avec le groupe de travail BNH.

Ceci doit bien sûr être le résultat de force majeure, de conditions météorologiques extrêmes ou de circonstances dans lesquelles la sécurité des participants, des assistants et/ou des chiens est mise en danger.

Le juge a également le droit de ne pas commencer, d'interrompre ou d'arrêter un concours. Le juge doit toujours le faire en consultant le groupe de travail et l'organisateur du concours. Ceci doit bien sûr être le résultat de force majeure, de conditions météorologiques extrêmes ou de circonstances dans lesquelles la sécurité des participants, des assistants et/ou des chiens est mise en danger.

Le concours peut être interrompu temporairement et repris plus tard dans la journée. Cette décision peut être prise unilatéralement par le club organisateur, le juge ou le groupe de travail.

12 Les prix

Les clubs décident du nombre de prix à distribuer pour la journée.

À titre de suggestion, un prix peut être attribué à chaque gagnant de chaque parcours. En fonction du nombre de participants par classe, le club peut attribuer des prix au deuxième, troisième, quatrième, ...

Par exemple :

- A partir de 10 participants : un prix au premier et deuxième classés
- A partir de 20 participants : un prix au premier, deuxième et troisième classés
- A partir de 30 participants : un prix aux quatre premiers classés

Les clubs peuvent également prévoir un prix qui sera donné par le ou les juges.

Autres prix possibles : au gagnant du jour (le total des parcours), récompenser des parcours sans faute, ...

Les résultats sont publiés sur le site web et sur Facebook.

13 Le classement final

Pendant la saison, un classement final est établi pour chaque équipe participante.

Pour cela, les points obtenus sont cumulés. Ce classement est un événement annuel ce qui signifie que le compteur est remis à zéro pour tout le monde en début de saison. Ce n'est pas bien sûr le cas pour les points de qualification.

Une journée de concours peut rapporter 200 points (50 points par parcours). Ces points sont repris pour faire un classement final pour la saison de concours. Le club organisateur transmet les résultats dans les 5 jours au groupe de travail BNH. Le classement est publié sur notre page Facebook et sur notre site Web. Ce classement mentionne aussi les points de qualification de chaque équipe.

En cas d'erreur, vous pouvez toujours nous le signaler en utilisant le formulaire de contact du site web.

À la fin de la saison, un championnat de Belgique sera organisé où les gagnants du classement final seront honorés. Pour cela, les sept meilleurs résultats de journée de concours d'une équipe seront additionnés.

Ce qui suit, s'applique à une équipe qui est allée dans une classe supérieure pendant la saison :

- Le résultat obtenu est bloqué dans la classe que l'équipe quitte
- L'équipe commence avec 0 points dans la nouvelle classe
- L'équipe est reprise dans le classement de la classe à laquelle elle a le plus participé au cours de la saison. Si elle a disputé le même nombre de concours dans les deux classes, elle sera reprise dans le classement de sa classe la plus élevée.
- Les résultats obtenus dans les différentes classes ne sont donc jamais additionnés.

14 Le championnat Belge

Le championnat de Belgique est organisé en fin de saison.

Le règlement suivant s'applique:

- Vous exécutez 4 parcours comme sur un concours normal avec les mêmes règles et scores.
- Toutes les équipes (également de l'étranger) avec une licence BNH peuvent se présenter pour les prix du jour.
- Seule une équipe résidant en Belgique, de nationalité belge et ayant disputé au moins quatre concours BNH dans la saison, peut participer au championnat de Belgique:
 - o Il y a un gagnant par catégorie (starters1, starters2, novice1, novice2, advanced1, advanced2) qui reçoit le titre de "Champion de Belgique".
 - o Le temps pour un parcours où un DK a été obtenu est égal au MPT (temps maximum) de ce parcours
 - o Les points et les temps des quatre parcours par équipe sont additionnés. L'équipe avec le total le plus élevé devient championne de Belgique.
 - o En cas d'ex-aequo, l'équipe avec le meilleur temps sur le « vast parcours VP» gagne, s'il y a toujours ex aequo le meilleur temps dans le « numbered hoops NH», puis dans le parcours en ligne et enfin dans le parcours de jeu sera pris en compte.

15 Les juges

Les juges sont formés et suivis par la BNH. Le groupe de travail BNH désigne les juges pour un concours.

Les juges sont des volontaires et doivent être traités en ce titre.

Si vous ne respectez pas cela, après un troisième avertissement, suivra une suspension pour une année complète avec effet à la date de la suspension. Vous serez également retiré du classement final.

Les juges doivent également être membres de la BNH. Ils payent une cotisation ou ils ont une licence pour un chien.

16 Les bénévoles

Le jour même du concours, quelques bénévoles sont nécessaires pour le bon déroulement de la journée. Vous trouverez ci-dessous un résumé des différentes fonctions d'une journée de concours avec leurs tâches les plus importantes. Si nécessaire, nous pouvons, avant le concours ou le jour même, donner quelques brèves instructions aux volontaires de la journée. Il y a beaucoup de ressemblance avec une journée d'agility. Certaines fonctions peuvent être exécutées par plusieurs personnes.

Le secrétariat :

- Rédiger un catalogue et le publier, de préférence une semaine avant le concours.
- Attribuer un numéro de départ aux participants
- Rédiger la liste de départ
- Rédiger une liste récapitulative de tous les participants par niveau
- Gérer la gestion informatique du concours
- Afficher les résultats et les classements
- S'occuper de la remise des prix

Un responsable de terrain :

- Il assure que tous les participants sont à l'heure au départ
(3 participants doivent être appelés).
- Il signale toute absence au secrétaire du juge.
- Il s'assure qu'il y ait suffisamment de volontaires pour construire les différents parcours.
- Il s'assure du bon suivi du planning de la journée.

Le secrétaire du juge :

- Enregistrez les temps, les erreurs et les disqualifications à partir des signes des juges.

Assistant du juge :

Une personne qui assiste le juge durant les épreuves.

Le chronométrage :

Le temps sera enregistré de préférence avec un chronomètre électronique.
Si celui-ci n'est pas prévu, le temps sera enregistré avec un chronomètre manuel, par exemple, l'assistant du juge

Les laisses :

Une personne qui prend les laisses et les place près du sas de sortie.

Pour les premiers secours :

Il n'est pas nécessaire que ce soit une personne distincte, mais il est recommandé d'identifier à l'avance les personnes qui peuvent fournir les premiers soins en cas d'incident.

17 Le feedback

Tous les participants peuvent nous communiquer leur opinion de manière constructive et dans le respect de chacun.

Le groupe de travail, les clubs et les juges sont tous des bénévoles qui travaillent avec cœur pour ce sport.

Les enregistrements vidéo ne sont pas utilisés pour réfuter la décision d'un juge.

Nous apprécions certainement vos commentaires afin de développer davantage ce sport.

Tous les commentaires peuvent être communiqués en employant le formulaire de contact sur le site web.

Nous les traiterons avec grand soin.

18 Annexe

Ce qui est repris ici concernant un certain sujet annule ce qui a été noté dans le règlement.

18.1 Assistance externe

Une assistance externe, sous n'importe quelle forme, sera pénalisée de 20 points pour l'équipe en cours. La personne qui a donné cette assistance risque un DK ou une suspension. Si cette aide résulte d'un comportement antisportif d'un concurrent ou d'un spectateur, le participant en question peut déposer une plainte contre cette personne. Cela sera géré par les juges qui pourront procéder à une suspension de la personne en question pour le prochain concours.

18.2 Assistant du juge

Une personne qui assiste le juge durant les épreuves. Cette personne est désignée par les juges et est ou bien un juge en formation ou bien une personne de la classe novice ou advanced.

18.3 Deuxième conducteur

Si vous voulez que quelqu'un d'autre participe aux compétitions avec votre chien, une licence doit également être demandée pour cette équipe.

Attention aux points suivants:

- Un chien qui fait partie d'une équipe starters peut commencer avec un nouveau conducteur que dans la classe starters.
- Un chien qui fait partie d'une équipe novice peut commencer avec un nouveau conducteur dans la classe starters ou novice et donc pas dans la classe advanced.
- Un chien qui fait partie d'une équipe advanced peut commencer avec un nouveau conducteur dans la classe novice ou advanced et donc pas dans la classe starters.