Règlement pour participants et organisateurs

Belgian NADAC Hoopers

01/01/2026

©Belgian Nadac Hoopers

Table des matières

1 Introduction ..... - 4 -

2 Candidature pour un concours BNH ..... - 5 -

3 Le matériel requis ..... - 5 -

4 Le terrain ..... - 6 -

5 Les licences ..... - 7 -

6 Les inscriptions ..... - 8 -

6.1 Les conditions pour pouvoir s'inscrire. ..... - 8 -

6.2 Comment s'inscrire ? ..... - 8 -

6.3 Contribution pour la BNH, rénumération des juges et utilisation du chronomètre électronique du BNH ..... - 9 -

7 Les agrès ..... - 10 -

7.1 Les hoops ..... - 10 -

7.2 Les tunnels ..... - 10 -

7.3 Les tonneaux ..... - 10 -

7.4 Les gates ..... - 10 -

7.5 La numérotation ..... - 10 -

8 Les différents concours ..... - 11 -

8.1 Speed A ..... - 11 -

8.2 Speed B ..... - 13 -

8.3 Technical A ..... - 14 -

8.4 Technical B ..... - 15 -

8.5 Technical B+ ..... - 17 -

8.6 Les groupes 1 et 2 ..... - 18 -

9 Les parcours ..... - 19 -

9.1 Le "vast parcours" VP ..... - 19 -

9.2 Le "numbered hoopers" NH ..... - 19 -

9.3 Le parcours game GP ..... - 19 -

10 Les différences entre les différents parcours. ..... - 20 -

11 Une journée de concours ..... - 20 -

12 Les règlements pour les parcours ..... - 21 -

12.1 Les erreurs ..... - 21 -

12.2 Les refus ..... - 21 -

12.3 Les erreurs de parcours ..... - 22 -

12.4 Les disqualifications DK ..... - 22 -

©Belgian Nadac Hoopers

12.5 Aide de l'extérieure ..... - 23 -
12.6 Les disqualifications pour toute la journée ..... - 23 -
12.7 Annulation du concours, arrêt temporaire ou total du concours ..... - 23 -
13 Les prix ..... - 24 -
14 Le classement final ..... - 25 -
15 Le championnat de Belgique ..... - 26 -
16 Les juges ..... - 28 -
17 Les bénévoles ..... - 28 -
18 Le feedback ..... - 29 -

©Belgian Nadac Hoopers

1 Introduction

Ce document a été élaboré en apportant des modifications au règlement de 2025. Les modifications sont toutes indiquées en rouge.

Avec ce document, nous souhaitons bien informer tous les participants et les clubs organisateurs sur le déroulement de nos concours. Ce document présente le règlement des concours, décrit une journée de concours et explique comment obtenir une licence ainsi que comment s'inscrire à un concours.

En cas de circonstances imprévues ou exceptionnelles non couvertes par le règlement, le juge devra prendre une décision dans un esprit sportif, en s'efforçant de se rapprocher 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

©Belgian Nadac Hoopers

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.

L'organisateur indique s'il organise un concours speed ou un concours technical. Il peut également choisir de faire les deux le même jour, et dans ce cas, les joueurs devront choisir l'un des deux. S'il souhaite organiser les deux sur deux jours, il devra soumettre deux demandes. Dans ce cas, les joueurs peuvent s'inscrire dans les deux concours.

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 qui sont au minimum nécessaire pour un concours. La liste comporte le matériel nécessaire pour 1 terrain de concours.

25 hoops de préférence sans fond, 105cm de hauteur et maximum 90cm pour la largeur

2 tunnels d'une longueur de 1m ou de 2m et avec 80cm de diamètre, de préférence sans fond

1 gates

4 tonneaux

1 carré de 3m sur 3m
1 carré de 5m sur 5m

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.

©Belgian Nadac Hoopers

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 pour un concours speed d'un terrain mesurant au moins 20m sur 40m et pour un concours technical au moins 20m sur 30m. 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 70 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 disposer de 2 terrains de concours. Autrement, le concours sera limité à 70 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.

©Belgian Nadac Hoopers

5 Les licences

Vous avez besoin d'une licence pour pouvoir vous inscrire aux concours. Vous devez demander cette licence par binôme, 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 ce binôme. Attention, un nouveau binôme doit alors commencer dans la classe où le binôme d'origine concourt. Il peut également commencer un niveau plus bas.

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.

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.

©Belgian Nadac Hoopers

6 Les inscriptions

6.1 Les conditions pour pouvoir s'inscrire.

Tous les chiens peuvent participer aux concours que ce soit speed ou technical. 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.

Vous êtes obligé de vous inscrire avec un numéro de licence. Les inscriptions sans numéro de licence seront supprimées sans avertissement.

Pour un concours où le speed et le technical sont proposés, vous devez choisir l'un des deux. Vous indiquez si vous êtes un joueur de catégorie A, B ou B+ (B+ uniquement possible pour le technical) et si vous courez dans le groupe 1 ou 2, en fonction de la taille du chien.

Sur cette page Web, vous trouverez des informations du concours : le lieu, le numéro de compte, la personne à contacter, ... Vous recevrez un e-mail pour confirmer votre inscription et pour vous demander de verser **12 euros (outdoor) ou 17euros (indoor)** sur le compte bancaire du club organisateur. L'inscription n'est définitive qu'après le paiement.

L'annulation d'une inscription pendant la dernière semaine avant le concours ne sera pas remboursée sauf sur présentation d'une ordonnance médicale/vétérinaire.

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.

©Belgian Nadac Hoopers

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 Contribution pour la BNH, rénumération des juges et utilisation du chronomètre électronique du 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.

Pour chaque journée de concours, le club versera 80 euros en tant que rémunération pour les juges, quel que soit leur nombre. Aucun frais de transport ne sera remboursé. Les juges en formation et les juges assistants ne seront pas rémunérés.

Le chronomètre électronique de BNH est mis à disposition gratuitement pour les clubs.

©Belgian Nadac Hoopers

7 Les agrès

7.1 Les hoops

La base du hoop 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 hoop est 105 cm. La largeur est maximum 90 cm (la base inclus). Il est important que le hoop soit solide et sécurisé. On donne la préférence à des hoops sans fond.

7.2 Les tunnels

Les tunnels, de préférence sans fond, doivent être en bon état pour éviter les blessures. Pour les tunnels avec fond, il est préférable d'utiliser un matériau anti dérapant. Il y a 2 longueurs de tunnels autorisés à savoir 1 et 2 mètres. Le diamètre du tunnel doit être 80 cm.

Le tunnel sera toujours employé en ligne droite.

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 sûre 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.

©Belgian Nadac Hoopers

8 Les différents concours

Il y a 2 sortes de concours: speed et technical. Pour le speed, il y a 2 catégories, à savoir A et B. Pour le technical, il y en a trois : A, B et B+.

Dans un parcours de speed, il s'agit principalement de lignes logiques avec de grandes distances, où la vitesse du chien n'est pas ralentie par des virages dans le parcours, à l'exception des tonneaux. Ceux-ci peuvent même être utilisés pour des virages à 180°.

Dans un parcours technical, la gestion et la maniabilité sont les plus importantes. Dans ce cas, la distance et la vitesse sont donc moins essentielles.

8.1 Speed A

Conditions pour s'inscrire :

- Le chien doit être âgé d'au moins 12 mois
- Vous n'avez pas encore obtenu 9 points de qualification en Speed A, dont au moins 1 sur le VP
  Ou
- Vous n'avez encore participé à aucun parcours de speed
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH mais vous n'avez pas encore participé à des parcours H2 ou supérieurs
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH mais vous n'avez pas encore participé à des parcours Speed B ou supérieurs chez Nadac Nederland

Lorsque un binôme a obtenu 9 points de qualification, dont au poins 1 obtenu dans le « vast parcours », il doit monter dans la classe B. Une fois passée dans une classe supérieure, il ne peut pas revenir à la classe inférieure.

Le binôme obtient un point de qualification pour avoir réalisé un tour sans faute depuis la zone 3x3 pour le groupe 1 et depuis la zone 3x3 ou 5x5 pour le groupe 2. Les points de qualification ne peuvent être obtenus que en VP et en NH.

Pour le VP et le NH, un maximum de 60 points peut être obtenu pour les groupes 1 et 2. Vous recevez 10 points si vous restez dans le carré 3x3, à condition que votre solde de points, après déduction des erreurs, ne soit pas 0. Pour le parcours game vous pouvez obtenir un maximum de 50 points.

Dans la classe A, les concurrents peuvent, sur indication du juge, parcourir certains obstacles avec leur chien. Le juge précisera lors de chaque briefing sur quel obstacle vous devez rester dans un des carrés. Cela concerne uniquement le départ, le reste du parcours doit être effectué ou depuis un des carrés. Si vous parcourez les premiers

©Belgian Nadac Hoopers

obstacles avec votre chien, vous ne pouvez obtenir qu'un maximum de 50 points mais pas de point de qualification.

Les joueurs dans la classe A peuvent avoir un jouet dans leur poche et le montrer au chien en montant sur le terrain. Le jouet ne peut pas être visible durant 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, le duo 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 d'explications seront données, plus loin dans le document, sur les différents parcours. En général, les agrès seront à une distance maximale de 10 mètres du carré de 5x5m. La distance entre les agrès est de 5 à 7 mètres

Selon le parcours, un SPT et un MPT sont déterminés. Le SPT est le temps maximal que vous devriez mettre pour parcourir le circuit. Pour chaque seconde dépassant ce temps, 1 point est déduit. Le MPT est le temps indiquant que vous devez quitter le terrain.

©Belgian Nadac Hoopers

8.2 Speed B

Conditions pour s'inscrire :

- Vous avez déjà couru en Speed B l'année dernière
  Ou
- Vous avez obtenu au moins 5 points de qualification en Speed A, dont 1 sur le VP
  Ou
- Vous avez obtenu 9 points de qualification en Speed A, dont 1 sur le VP, ce qui vous oblige à vous inscrire en Speed B
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé à des parcours H2 ou supérieurs
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé, chez Nadac Nederland, à des parcours Speed B ou supérieurs

Une fois engagé en speed B, il n'y a plus moyen de revenir en speed A.

Aucun point de qualification ne peut être obtenu ici, car il n'y a pas de catégorie supérieure vers laquelle promouvoir. Pour un VP ou un NH sans faute, vous recevrez un point de titre. Pour le groupe 1, cela doit se faire depuis la zone 3x3, et pour le groupe 2, depuis la zone 3x3 ou 5x5. Si vous obtenez 5 points de titre, vous recevrez une "speed laureaat 2026" rosace et si vous en avez 10 vous recevrez une une "speed master 2026" rosace lors du championnat Belge.

Dans cette classe il faut toujours partir d'un carré.

Le joueur peut avoir un jouet avec lui, mais celui-ci doit être invisible durant tout le temps qu'il est sur le ring et ne peut être donné au chien qu'une fois qu'il a quitté le ring. La laisse ne peut pas être utilisée comme jouet pour entrer ou sortir du ring. 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 placés jusqu'à 15m du carré de 5x5. La distance entre les agrès est de 6 à 8 mètres.

Ici aussi il y a un SPT et un MPT.

©Belgian Nadac Hoopers

8.3 Technical A

Conditions pour s'inscrire :

- Le chien doit être âgé d'au moins 12 mois
- Vous n'avez pas encore obtenu 9 points de qualification en Technical A, dont au moins 1 sur le VP
  Ou
- Vous n'avez encore participé à aucun parcours technique
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH mais vous n'avez pas encore participé à des parcours H2 ou supérieurs
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH mais vous n'avez pas encore participé, chez Nadac Nederland, à des parcours Technical B

Lorsqu'un binôme obtient 9 points de qualification, dont au moins 1 en VP, il doit passer en technical B. Dès qu'il a 5 points de qualification, dont au moins 1 en VP, elle peut choisir de passer en technical B. Une fois que le binôme a concouru en classe B, il ne peut plus revenir en classe A.

Le binôme obtient un point de qualification pour avoir réalisé un sans faute depuis la zone 3x3 pour le groupe 1 et depuis la zone 3x3 ou 5x5 pour le groupe 2. Les points de qualification ne peuvent être obtenus que en VP et en NH.

Pour le VP et le NH, un maximum de 60 points peut être obtenu pour les groupes 1 et 2. Vous recevez 10 points si vous restez dans le carré 3x3, à condition que votre solde de points, après déduction des erreurs, ne soit pas 0. Pour le parcours game vous pouvez obtenir un maximum de 50 points.

Dans la classe A, les concurrents peuvent, sur indication du juge, parcourir certains obstacles avec leur chien. Le juge précisera lors de chaque briefing sur quel obstacle vous devez rester dans un des carrés. Cela concerne uniquement le départ, le reste du parcours doit toujours être effectué depuis un des carrés. Si vous parcourez les premiers obstacles avec votre chien, vous ne pouvez obtenir qu'un maximum de 50 points mais pas de point de qualification.

Les joueurs dans la classe A peuvent avoir un jouet dans leur poche et le montrer au chien en montant sur le terrain. Le jouet ne peut pas être visible durant 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, le duo 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

©Belgian Nadac Hoopers

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 6 mètres du carré. La distance entre les agrès est de 4 à 5 mètres.

Il n'y a pas de SPT ni de MPT. Après un DK, le handler a encore 30 secondes avant de devoir quitter le terrain.

8.4 Technical B

Conditions pour s'inscrire :

- Vous avez déjà couru en Technical B l'année dernière
  Ou
- Vous avez obtenu au moins 5 points de qualification en Technical A, dont 1 sur le VP
  Ou
- Vous avez obtenu 9 points de qualification en Technical A, dont 1 sur le VP, ce qui vous oblige à vous inscrire en Technical B
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé à des parcours H2 ou supérieurs
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé, chez Nadac Nederland, à des parcours Technical B

Un binôme obtient un point de qualification pour avoir réalisé un parcours sans faute à partir de la zone 3x3 pour le groupe 1 et à partir de la zone 3x3 ou 5x5 pour le groupe 2. Les points de qualification ne peuvent être obtenus que en VP et en NH.

Pour le VP et le NH, un maximum de 60 points peut être obtenu pour le groupe 1 comme pour le groupe 2. Vous recevez 10 points si vous restez dans le carré 3x3, à condition que votre solde de points, après déduction des erreurs, ne soit pas 0.Pour le parcours game, un maximum de 50 points peut être obtenu.

Lorsqu'un binôme a obtenu 9 points de qualification, dont au moins 1 en VP, il doit passer à la classe technical B+. À partir de 5 points de qualification, dont au moins 1 obtenu sur le VP, le binôme peut passer à la classe technical B+.

Une fois qu'un binôme est passée en classe technical B+, il ne peut plus revenir en classe technical B.

Dans cette classe il faut toujours partir d'un carré.

©Belgian Nadac Hoopers

Le joueur peut avoir un jouet avec lui, mais celui-ci doit être invisible durant tout le temps qu'il est sur le ring et ne peut être donné au chien qu'une fois qu'il a quitté le ring. La laisse ne peut pas être utilisée comme jouet pour entrer ou sortir du ring. 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 placés jusqu'à 9m du carré de 5x5. La distance entre les agrès est de 5 à 6 mètres.

©Belgian Nadac Hoopers

8.5 Technical B+

Conditions pour s'inscrire :

- Vous avez déjà couru en Technical B+ l'année dernière
  Ou
- Vous avez obtenu au moins 5 points de qualification en Technical B, dont 1 sur le VP
  Ou
- Vous avez obtenu 9 points de qualification en Technical B, dont 1 sur le VP, ce qui vous oblige à vous inscrire en Technical B+
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé à des parcours H2 ou supérieurs
  ou
- Vous êtes un nouveau duo chez BNH et vous avez déjà participé, chez Nadac Nederland, à des parcours Technical B

Pour le VP et le NH, un maximum de 60 points peut être obtenu pour le groupe 1 comme pour le groupe 2. Vous recevez 10 points si vous restez dans le carré 3x3, à condition que votre solde de points, après déduction des erreurs, ne soit pas 0.Pour le parcours game, un maximum de 50 points peut être obtenu.

Aucun point de qualification n'est à obtenir ici car il n'y a pas de classe supérieure vers laquelle promouvoir. Pour un VP ou un NH sans faute, vous obtenez un point de titre. Pour le groupe 1, cela doit être réalisé depuis la zone 3x3, et pour le groupe 2 depuis la zone 3x3 ou 5x5. Si vous obtenez 5 points de titre, vous recevrez une "technical laureaat 2026" rosace et si vous en avez 10 vous recevrez une une "technical master 2026" rosace lors du championnat Belge.

Le parcours B est transformé en parcours B+ en déplaçant par exemple les carré ou en inversant le parcours. Certains obstacles peuvent également être ajoutés ou espacés davantage. Grâce à ces ajustements, le parcours peut devenir un peu plus technique.

Les distances entre les obstacles sont comprises entre 6 m et 7 m, et nous allons jusqu'à 12 m à partir du carré 5x5m.

©Belgian Nadac Hoopers

8.6 Les groupes 1 et 2

Dans toutes les classes les chiens sont répartis en deux groupes. Le groupe 1 est destiné aux chiens de plus de 40,0 cm et le groupe 2 aux chiens de 40,0 cm ou moins.

Les chiens qui souhaitent participer dans le groupe 2 doivent être mesurés lors de leur première participation. Le handler doit se présenter pour cela au début du concours.

Les chiens qui sont mesurés pour la première fois et qui ont, à ce moment-là, moins de 18 mois, seront mesurés à nouveau une seule fois lors de leur première participation à la saison suivante. 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 groupe 1.

Le carré pour les participants du groupe 1 a une dimension de 3m sur 3m tandis que le groupe 2 utilise un carré de 5m sur 5m.

Un participant en fauteuil roulant coure en groupe 2 (carré de 5x5) mais selon le chien il est repris dans le classement du groupe 1 ou 2.

Les deux carré seront déjà posées. La carré 3x3 est placée de manière aléatoire dans le carré 5x5.

Les participants du groupe 2 et les utilisateurs de fauteuils roulants dirigentle chien depuis le carré 3x3 ou 5x5 m et peuvent obtenir un maximum de 60 points par parcours s'ils dirigent sans faute depuis la zone 3x3. Un parcours sans faute, qu'ils le réalisent depuis la zone 3x3 ou 5x5, rapporte un point de qualification ou un point de titre. En dirigant le chien depuis le carré 5x5, ils perdent 10 points. L'utilisateur de fauteuil roulant est classé dans le classement du groupe 1 ou du groupe 2 en fonction de la taille du chien.

Les participants du groupe 1 obtiennent un maximum de 60 points s'ils dirigent le chien depuis le carré 3x3. S'ils passent au carré 5x5, ils perdent 10 points et ne peuvent pas obtenir de point de qualification ou de point de titre.

©Belgian Nadac Hoopers

9 Les parcours

Il y a trois parcours différents à chaque concours.

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.
Dans un technical A, il y a un minimum de 12 et un maximum de 16 obstacles, technical B minimum 16 et maximum 20 et technical B+ minimum 18 et maximum 25. Dans un speed A, il y a un minimum de 16 et un maximum de 20 obstacles et speed B minimum 18 et maximum 22.

9.2 Le “numbered hoopers“ NH

Seuls les Hoops sont utilisés. Le parcours se fait aussi à partir d’un carré.
Dans un technical A, il y a un minimum de 12 et un maximum de 16 obstacles, technical B minimum 16 et maximum 20 et technical B+ minimum 18 et maximum 25. Dans un speed A, il y a un minimum de 16 et un maximum de 20 obstacles et speed B minimum 18 et maximum 22.

9.3 Le parcours game GP

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

Le juge doit respecter les règlements actuelles de la classe, mais il est libre de déterminer la forme du jeu, tant que cela reste sûr pour le chien comme pour le conducteur. Ce parcours est noté sur 50 points.

Les joueurs sont censés connaître le règlement. Le briefing porte uniquement sur le parcours (être dans le carré avant le numéro…, comment prendre les tonneaux,…., les règles du parcours game)

©Belgian Nadac Hoopers

10 Les différences entre les différents parcours.

	Tech A	Tech B	Tech B+	Speed A	Speed B
Nombre d'agrès	De 12 à 16	De 16 à 20	De 18 à 25	De 16 à 20	De 18 à 22
Distance entre les agrès	De 4 à 5m	De 5 à 6m	De 6 à 7m	De 5 à 7m	De 6 à 8m
Distance maximale entre le carré et un agrès, mesurée à partir du carré de 5x5m	6m	9m	12m	10m	15m

11 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 une place de parking appropriée. Enregistrez-vous 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 reconnaitre le parcours à partir du carré. 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 son numéro sauf avec autorisation du juge. 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 reconnaitre 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, ...

©Belgian Nadac Hoopers

12 Les règlements pour les parcours

Chaque parcours VP et chaque parcours NH vaut un maximum de 60 points, dont 10 points sont obtenus si le guidage se fait depuis la zone de 3x3 m. Le parcours game vaut un maximum de 50 points. Selon le nombre de fautes, refus ou erreurs de parcours, des points sont déduits. Ainsi, chaque journée de compétition permet de gagner 170 points. Le système de points pour le parcours de jeu sera communiqué lors du briefing.

12.1 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

12.2 Les refus

Identique aux erreurs, un binôme 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 passage total ou partiel devant un hooper, un tunnel ou une haie à franchir : si le chien passe son museau ou une patte au-delà de l'obstacle, cela entraîne un refus si cela est ensuite corrigé.
- Le fait d'insérer une patte ou le museau dans un tunnel ou un hooper à franchir, puis de se retirer avant de le prendre correctement.
- À partir de la classe B, un refus est attribué lorsque le chien insère une patte ou le museau du mauvais côté du tonneau, alors que le juge a précisé la manière dont le tonneau devait être pris, et que cela est corrigé.
- Un refus est compté si le chien dépasse la ligne de départ et que cela est corrigé. Si ce n'est pas corrigé, cela est considéré comme un DK.
- Un refus est attribué en TA et SA lorsque le chien insère une patte ou le museau derrière un tonneau ou une haie qui ne doit pas être franchi, et que cela est corrigé.

Ce qui n'est pas considéré comme un refus:

- Le chien à l'arrêt devant un agrès
- Faire un cercle devant un agrès
- Prendre un grand virage vers l'agrès
- Le conducteur qui appelle son chien vers lui pour le faire reprendre le parcours à partir de là

©Belgian Nadac Hoopers

12.3 Les erreurs de parcours

L'erreur de parcours dans un VP et dans un NH 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 ne prend pas 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 parce qu'il a été renversé.
- Prendre un tonneau ou une gate du mauvais côté lorsque le juge a déterminé comment celui-ci doit être pris et que cela n'a pas été corrigé.

Dans un parcours VP et NH le chien ne peut pas dépasser deux agrès consécutifs. Cela entraîne un DK.
Bien sûr, le premier et le dernier agrès doivent toujours être pris. Si vous ne les prenez pas vous aurez un DK. Il est aussi possible d'avoir des refus sur le départ et l'arrivée.

12.4 Les disqualifications DK

Une disqualification signifie que vous obtenez 0 points sur ce parcours. Vous trouverez ci-dessous un aperçu pour lequel un DK peut être donné:

- 3ème erreur de parcours dans un VP et dans un NH
- Ne pas prendre 2 agrès consécutifs dans un VP et dans un NH
- Ne pas prendre le départ ou le finish
- Faire 10 erreurs et / ou refus
- Dépasser le MPT en speed (temps maximum pour réaliser le parcours)
- En quittant le carré.
  Être sur la ligne du carré est autorisé tant qu'il n'y a aucune partie du pied à l'extérieur du carré.
- Le conducteur ressort du carré.
- Utiliser une cible
- Se comporter d'une manière agressive ou rude envers son chien
- Agression physique ou verbale envers le juge, les personnes qui aident ou les autres participants
- Porter un collier, collier anti-puces, un harnais, ... pendant un parcours, sauf si une exception 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
- Un DK sera compté à partir de la classe B lorsque le chien met une patte ou son nez derrière un tonneau ou une gate qu'il ne devait pas prendre même si le maître réussit à corriger vers le bon agrès.
- 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.
- 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.

©Belgian Nadac Hoopers

- Pour les concurrents en classe A qui donne un jouet de manière incorrecte après avoir déjà reçu un avertissement.
- Donner un jouet sur le parcours à partir de la classe B.

- Pour une laisse qui peut servir comme jouet

- Vous devez avoir pris le départ dans les trente secondes après avoir posé ou lâcher le chien

Si vous avez reçu un DK, vous pouvez continuer votre parcours.
Notez que, en speed, terminer le parcours ne peut prendre plus de temps que le MPT (Temps maximum pour réaliser un parcours). En technical vous recevez encore 30 secondes. Autrement le planning du jour pourrait être perturbé. Le juge vous demandera alors de quitter le terrain en utilisant un sifflet.

12.5 Aide de l'extérieure

En cas d'aide de l'extérieure, sous n'importe quelle forme, un binôme recevra 20 points de pénalité. La personne qui a aidé recevra un DK, soit pour le parcours qu'elle a effectué, soit pour le prochain parcours, soit une suspension. Si cette aide résulte d'un comportement antisportif d'un concurrent ou d'un spectateur, le handler peut déposer une plainte contre cette personne. Celle-ci sera examinée par les juges, qui pourront éventuellement décider de suspendre la personne concernée pour le prochain concours.

12.6 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.

12.7 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.

©Belgian Nadac Hoopers

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.

13 Les prix

Les clubs décident des prix qu'ils souhaitent attribuer.
Pour chaque 10 participants, un prix est prévu. Si un groupe compte moins de 3 participants, le club peut choisir de ne donner qu'un seul prix pour ce groupe. Cela signifie qu'aucun prix n'est attribué par parcours pour ce groupe, mais que les 3 parcours sont additionnés pour établir un classement.

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

©Belgian Nadac Hoopers

14 Le classement final

Pendant la saison, un classement final est établi pour chaque binôme tant pour le speed que pour le technical.
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 ainsi que les points de titre. Ce n'est pas le cas pour les points de qualification. Ces derniers restent valables tant qu'il n'y a pas eu d'interruption de la licence pendant 2 années consécutives.

Une journée de concours peut rapporter 170 points. Ces points sont repris pour faire un classement final pour la saison de concours. Le club organisateur transmet les résultats immédiatement 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/points de titre de chaque binôme. Une colonne affiche également le nombre de concours auxquels vous avez participé.

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 ce classement, les meilleurs résultats d'un nombre de concours seront additionnés. Ce nombre est déterminé à la fois pour les concours speed et pour les concours technical, et correspond respectivement à un de moins que le nombre total de concours speed et un de moins que le nombre total de concours technical. Ce jour-là, les rosettes de titre seront également remises.

Ce qui suit, s'applique à un binôme qui est allée dans une classe supérieure pendant la saison :
• Le résultat obtenu est bloqué dans la classe que le binôme quitte
• Il commence avec 0 points dans la nouvelle classe
• Il est repris dans le classement de la classe à laquelle elle a le plus participé au cours de la saison. Si il a disputé le même nombre de concours dans les deux classes, il sera repris dans le classement de sa classe la plus élevée.
• Les résultats obtenus dans les différentes classes ne sont donc jamais additionnés.

©Belgian Nadac Hoopers

15 Le championnat de Belgique

À la fin de la saison, le championnat de Belgique est organisé pour le speed ainsi que pour le technical, et cela sur deux jours. Cela signifie que vous pouvez participer aux deux championnat.

Le règlement suivant s'applique:

- Vous faites 3 parcours : un VP, un NH et un LP.
- Les mêmes règles et le même système de points pour VP et NH que lors d'un concours normal sont d'application.
- Pour un LP :
  - o Vous dirigez de derrière une ligne
  - o Les distances correspondent à celles d'un VP et d'un NH
  - o Un total de 50 points peut être obtenu
  - o 5 points sont retirés pour chaque refus
  - o 10 points sont retirés pour chaque erreur de parcours
  - o Un DK est donné si vous dépassez la ligne dans le parcours LP. Être sur la ligne est autorisé tant qu'il n'y a aucune partie du pied à l'autre côté de la ligne.
  - o Un DK est donnée pour 3 obstacles consécutifs non franchis au lieu de 2.
  - o Pour tou le reste, les mêmes règles que pour le VP et le NH s'appliquent.

• Toutes les binômes (également de l'étranger) avec une licence BNH peuvent se présenter pour les prix du jour.

• Seule un binôme résidant en Belgique, de nationalité belge et ayant disputé au moins 50% des concours BNH de la saison, peut participer au championnat de Belgique.

• Il y a un seul gagnant par catégorie (speed A, speed B, technical A, technical B, technical B+ (groupe 1 et 2)) qui reçoit le titre de "Champion de Belgique".

• Le temps d'un parcours speed où un DK a été réalisé est ramené au temps MPT. Pour un technical on compte 180sec.
• Les points et les temps des trois parcours par binôme sont additionnés. Le binôme ayant obtenu le total de points le plus élevé est couronnée Champion de Belgique.
• En cas d'égalité dans une catégorie technical, le binôme avec le meilleur score VP gagne. S'il y a toujours égalité, on prend le meilleur score en NH, puis le meilleur score en LP. Si l'égalité persiste, le binôme avec le temps total le plus bas gagne.
• En cas d'égalité dans une catégorie speed, le binôme avec le temps total le plus bas gagne.
• Pour le championnat de Belgique vous participez dans la classe où vous avez le plus couru durant la saison. Si vous avez couru le même nombre de concours dans deux classes, vous participerez au championnat dans votre classe la plus élevée.

©Belgian Nadac Hoopers

©Belgian Nadac Hoopers

16 Les juges

Les juges sont formés et suivis par la BNH. BNH désigne les juges pour un concours.

Il y a des juges officiels, des juges aspirants et des juges assistants. Ces deux derniers sont toujours assistés par un juge officiel. Un juge assistant peut être un participant ou une personne du club. Ils doivent être approuvés par le juge officiel de la journée.

Les clubs doivent fournir des boissons aux juges. Ils sont libres de leur offrir également un déjeuner. Les juges ne doivent pas en abuser et ne consomment pas d'alcool. Les clubs versent une indemnité de 80 euros aux juges (voir 6.3).

Les juges sont des bénévoles et doivent être traités avec respect.
Si ce n'est pas le cas, 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 licence.

17 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 secrétariat de terrain.
- 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.

©Belgian Nadac Hoopers

Le secrétariat de terrain : ils enregistrent les temps, les erreurs et les disqualifications à partir des signes des juges.

Juge assistant: une personne qui assiste le juge durant les épreuves.

Le chronométrage : Le temps sera enregistré avec un chronomètre électronique fourni par la BNH. Un chronomètre manuel est fourni par le club

Pour les laisses : une personne qui prend les laisses et les place près du sas de sortie.

Un signaleur : c'est une personne (désignée par le club) qui indique à l'aide d'un drapeau jaune que le handler est dans la zone de 5x5 (déduction de 10 points). Il signale avec un drapeau rouge lorsque le handler sort de la zone de 5x5 (DK). Le drapeau vert est utilisé lorsqu'il reste dans la zone de 3x3."

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.

18 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.

©Belgian Nadac Hoopers