

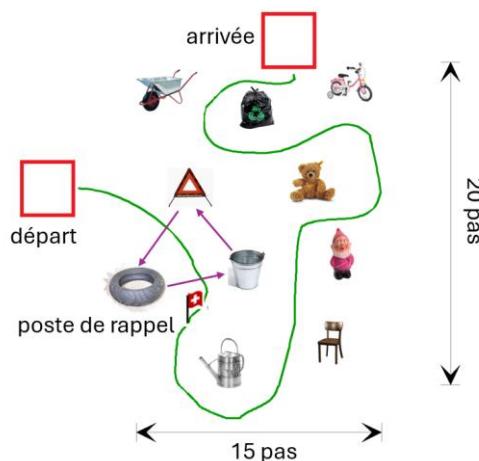
1. SLALOM AUTOUR LES OBJETS USUEL

Description de l'installation

Le OCO dispose 10 objets usuels sur une surface de 15 x 20 pas. Le chemin entre le carré de départ, les objets et le carré d'arrivée est marqué à la sciure ou similaire. Le «point de rappel» est marqué par un drapeau ou un cône.

Croquis de l'installation

Les objets et le parcours à travers les objets sont libres dans le cadre des spécifications de la « Description de l'installation ».



Matériel

- OCO :

 - Carré de départ et carré d'arrivée
 - 10 objets usuels
 - 1 drapeau ou cône
 - Sciure de bois ou similaire

Tâche

Le conducteur fait attendre son chien dans le carré de départ sur un signe visuel sans paroles et regroupe les trois premiers objets en rotation.

Le conducteur se rend ensuite au « point de rappel » et fait signe au chien de venir vers lui.

De là, le chien suit son maître (derrière lui) le long du parcours balisé pour contourner les autres objets du quotidien.

Le conducteur guide son chien sans signal sonore, sans laisse et sans le toucher.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Aucun

Slalom autour des objets usuels

Tâche

Le conducteur fait attendre son chien dans **le carré de départ** sur un signe visuel sans paroles et regroupe les trois premiers objets en rotation.

Le conducteur se rend ensuite au « point de rappel » et fait signe au chien de venir vers lui.

De là, le chien suit son maître (derrière lui) le long du parcours balisé autour des objets du quotidien restants.

Le conducteur guide son chien sans signal sonore, sans laisse et sans le toucher.

Évaluation

1. Le chien attend calmement dans **le carré de départ** sur un signe visuel/langage corporel.

But

Le chien attend calmement dans **le carré de départ** jusqu'à ce que le maître lui fasse signe de s'approcher uniquement par le langage corporel. Tant qu'il attend dans le carré de départ, il peut changer de position (assis, debout, couché).

Fault

- Le conducteur touche le chien pour lui demander d'attendre
- Le chien quitte **le carré de départ** prématurément
- Signal sonore utilisé

2. Approche du conducteur après la position d'attente

But :

le chien vient directement vers le maître à son signal visuel et se laisse guider.

Fault

- Le chien ne vient pas
- Le chien vient, mais renifle l'objet
- **Le chien vient, mais touche l'objet (par exemple en posant une ou plusieurs pattes dessus)**
- Ch vient, mais passe devant le conducteur ou court devant lui
- Signal sonore utilisé

3. Contourner ensemble les objets du quotidien

But :

Le chien est guidé derrière le maître à l'aide du langage corporel le long du parcours balisé autour des objets, sans les renifler ni les toucher.

Fault

- Les objets n'ont pas été contournés sur le chemin balisé.
- Les objets n'ont pas été contournés ensemble
- Le chien n'est pas guidé derrière le conducteur
- Ch renifle un ou plusieurs objets
- Ch touche un ou plusieurs objets



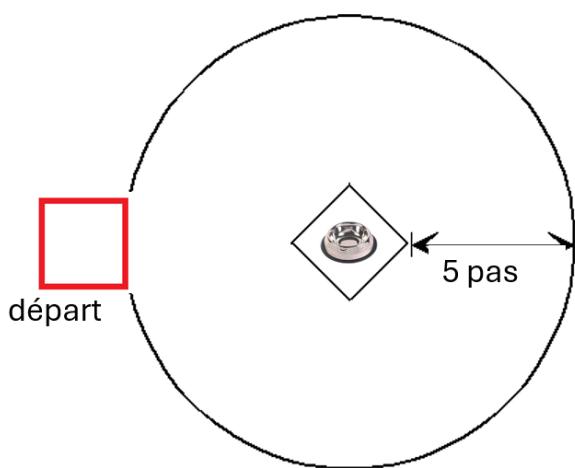
- Signal sonore utilisé
- Le conducteur touche Ch lorsqu'il le guide autour des objets

2. CONTOURNER UNE GAMELLE

Description de l'installation

Une coupe est placée au centre d'un cercle. Autour de celle-ci, un cercle marqué à la sciure ou similaire est tracé à une distance de 5 pas de la coupe. Le départ est marqué par un **carré**.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 1 gamelle
• Sciure de bois ou similaire
- CCh : • Propre tissu d'au moins 80 x 80 cm
• 2 x 5 morceaux de nourriture

Tâche

Le conducteur fait attendre son chien dans n'importe quelle position dans **le carré de départ**. Il place le tissu apporté sous la gamelle, puis les 5 morceaux de nourriture dans la gamelle et retourne vers le chien.

Il entre ensuite dans le cercle avec son chien qui le suit librement et le conduit à ses côtés, séparé (le conducteur passe entre le chien et la gamelle), une fois autour de la gamelle à l'intérieur du marquage jusqu'au **carré de départ**. Là, le conducteur donne au chien le signal visuel et/ou sonore lui indiquant qu'il doit aller vers la gamelle où il doit manger les morceaux de nourriture. Le maître fait ensuite signe à son chien de revenir vers lui et le fait attendre à nouveau à vue et sans signal sonore.

Le maître remplit à nouveau la gamelle avec 5 morceaux de nourriture. Le maître retourne vers le chien. Le chien est alors conduit une nouvelle fois de l'autre côté, sans être séparé (le chien passe entre la gamelle et le maître), autour de la gamelle, puis à nouveau dans **le carré de départ**, où les deux s'arrêtent. Le conducteur envoie le chien vers la gamelle, où celui-ci doit manger les morceaux de nourriture restants. Ensuite, le conducteur lui fait signe de revenir vers lui.

Le conducteur doit guider son chien autour de la gamelle sans signal sonore, sans laisse et sans le toucher, c'est-à-dire uniquement par le langage corporel. (Exception pour autoriser le chien à manger).

Après l'évaluation, le conducteur va chercher son tissu.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Non (exception : signal sonore autorisé pour autoriser le chien à manger)

Poursuite du travail après une erreur Si le chien n'attend pas, il est ramené à l'endroit d'attente à l'aide d'un signal visuel et conduit ensuite vers la gamelle.

Chronométrage À partir du moment où le chien est conduit dans le cercle jusqu'à ce qu'il revienne dans **le carré de départ** après avoir mangé deux fois.

Contourner une gamelle

Tâche

Le conducteur fait attendre son chien dans n'importe quelle position dans le carré de départ. Le conducteur place le tissu apporté sous la gamelle, puis les 5 morceaux de nourriture dans la gamelle et retourne vers le chien.

Il entre ensuite dans le cercle avec son chien qui le suit librement et le conduit à ses côtés, séparé (le conducteur se place entre le chien et la gamelle), une fois autour de la gamelle à l'intérieur du marquage jusqu'au carré de départ. Là, le conducteur donne au chien le signal visuel et/ou sonore lui indiquant qu'il doit aller vers la gamelle où il doit manger les morceaux de nourriture. Le maître fait ensuite signe à son chien de revenir vers lui et le laisse attendre à nouveau à vue et sans signal sonore.

Le maître remplit à nouveau la gamelle avec 5 morceaux de nourriture. Le maître retourne vers le chien. Le chien est alors conduit à nouveau de l'autre côté, sans être séparé (le chien passe entre la gamelle et le maître), autour de la gamelle, puis à nouveau dans le carré de départ, où les deux s'arrêtent. Le conducteur envoie le chien vers la gamelle, où celui-ci doit manger les morceaux de nourriture restants. Ensuite, le conducteur lui fait signe de revenir vers lui.

Le conducteur doit guider son chien autour de la gamelle sans signal sonore, sans laisse et sans le toucher, c'est-à-dire uniquement par le langage corporel. (Exception pour autoriser le chien à manger)

Après l'évaluation, le conducteur va chercher son tissu.

Évaluation

Attention :

le temps ne commence à courir qu'une fois que le conducteur est revenu vers le chien après avoir déposé le tissu et les morceaux de nourriture et qu'il quitte le carré de départ avec le chien.

L'évaluation commence dès que le chien est mis en attente, même si le chronomètre n'a pas encore démarré.

1. Attendre deux fois dans le carré de départ et faire signe

But :

Dans le carré de départ, le conducteur fait signe à son chien d'attendre (pas de signal sonore). Le chien attend que le conducteur ait déposé les 5 morceaux de nourriture dans la gamelle et soit revenu vers lui. Tant que le chien attend dans le carré de départ, il peut changer de position (assis, debout, couché).

Fault

- Le conducteur touche le chien pour lui demander d'attendre
- Le chien quitte le carré de départ
- Signal sonore utilisé
- Mouvement dissuasif envers le chien pour qu'il attende

2. Premier contournement de la gamelle

But :

Le maître contourne la gamelle avec le chien et retourne dans **le carré de départ**. Au signal du maître, le chien va vers la gamelle et mange la nourriture. Le chien est guidé uniquement par le langage corporel (exception : signal sonore autorisé pour autoriser l'accès à la nourriture). Ensuite, le chien revient dans le carré de départ au signal visuel/langage corporel.

Fault

- Le chien change de côté avant d'avoir complètement contourné la gamelle.
- Le chien ne suit pas le maître.
- Le chien n'est pas guidé séparément
- La gamelle n'est pas entièrement contournée
- Le maître ou le chien touche le tissu en contournant la gamelle
- Ch mange la nourriture avant d'y être envoyé par le conducteur
- Ch ou le CCh quittent le cercle
- CCh touche Ch lors du contournement de la gamelle
- Signal sonore utilisé (exception : signal sonore autorisé pour donner la nourriture)
- Mouvements dissuasifs envers le chien pour l'empêcher de manger la nourriture prématu-
rement ou de changer de côté
- Ch ne peut pas être rappelé dans **le carré de départ**
- Ch ne mange pas les morceaux de nourriture lorsqu'il est envoyé vers la gamelle

3. Deuxième contournement de la gamelle

But :

Le maître-chien contourne la gamelle avec le chien sans se séparer de lui et retourne au **carré de départ**. Au signal du maître-chien, le chien se dirige vers la gamelle et mange la nourriture. Le chien est guidé uniquement par le langage corporel (exception : signal sonore autorisé pour donner la nourriture). Ensuite, le chien revient au **carré de départ** au signal visuel/langage corporel.

Fault

- Le chien change de côté avant d'avoir complètement contourné la gamelle.
- Le chien ne suit pas le maître
- Le chien est guidé de manière fractionnée
- La gamelle n'est pas entièrement contournée
- CCh ou Ch touchent le tissu en contournant
- Ch mange la nourriture avant d'y être envoyé par le conducteur
- Ch ou CCh quittent le cercle
- CCh touche Ch lors du contournement de l'obstacle
- Signal sonore utilisé (exception : signal sonore autorisé pour donner la nourriture)
- Mouvements dissuasifs envers le chien pour l'empêcher de manger la nourriture prématu-
rement ou de changer de côté
- Ch ne peut pas être rappelé dans **le carré de départ**
- Ch ne mange pas les morceaux de nourriture lorsqu'il est envoyé vers la gamelle

Remarque :



SportPlaisir Règlement de compétition

Disciplines Lien conducteur-chien Niveau B2

SKG  **SCS**
bund schweiz chien suisse cane svizzero

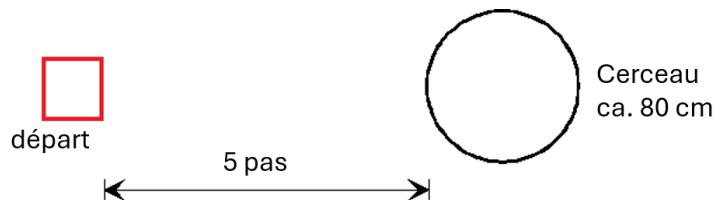
Le conducteur est autorisé à contourner le bac dans le sens horaire ou antihoraire. Dans tous les cas, la première fois, le chien doit être conduit à l'extérieur (séparé), la deuxième fois à l'intérieur (non séparé).

3. CONFIANCE

Description de l'installation

À 5 pas du carré de départ, un grand cerceau est posé au sol.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 1 cerceau

Tâche

Le maître envoie son chien depuis le carré de départ dans le cerceau. Le chien s'assoit dans le cerceau (les 4 pattes dans le cerceau) et regarde son maître pendant 3 secondes.

Le conducteur se dirige ensuite vers le chien et fait le tour de celui-ci. Le chien doit rester assis calmement (les fesses au sol, les pattes avant dans le cerceau).

Après avoir fait le tour, le chien doit se coucher (lorsqu'il est couché, ses pattes peuvent dépasser du cerceau). Lorsque le chien est couché, le maître enjambe le chien une fois sur le côté et retourne dans le carré de départ.

Le conducteur rappelle alors son chien.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Reprise du travail après une erreur Lorsque le Ch quitte une position, il passe à la suivante

Confiance

Tâche

Le maître envoie son chien depuis **le carré de départ** dans le cerceau. Le chien s'assoit dans le cerceau (les 4 pattes dans le cerceau) et regarde son maître pendant 3 secondes.

Le maître-chien rejoint alors le chien et fait le tour de celui-ci. Le chien doit rester assis calmement (les fesses au sol, les pattes avant dans le cercle).

Après avoir fait le tour, le chien doit se coucher (lorsqu'il est couché, ses pattes peuvent dépasser du cerceau). Lorsque le chien est couché, le maître enjambe le chien une fois sur le côté et retourne dans **le carré de départ**.

Le conducteur rappelle alors son chien.

Évaluation

1. Envoyer le Ch dans le cerceau et maintenir le contact visuel

But :

le chien entre dans le cerceau, s'y assoit et maintient un contact visuel pendant 3 secondes avec le moniteur.

Fault

- Ch n'est pas assis dans le cerceau (les 4 pattes ne sont pas dans le cerceau)
- Ch ne maintient pas le contact visuel pendant 3 secondes
- Le maître quitte le carré de départ

2e tour autour du chien

But :

Le conducteur fait le tour du chien une fois. Le chien reste assis calmement.

Fault

- Le chien ne reste pas assis (ses fesses ne restent pas au sol, ses pattes avant quittent le ring)
- Le chien sort du ring
- Le maître ne fait pas le tour complet
- Le maître touche le chien

3. Enjamber Ch

But :

le Ch doit se coucher (les pattes peuvent dépasser du cercle). Le CCh enjambe alors une fois par-dessus son chien. Il fait ensuite attendre le chien et retourne dans le Carré de départ.

Le maître appelle le chien.

Fault

- Le chien ne reste pas couché
- Le chien quitte le ring prématurément
- Ch ne revient pas dans le Carré de départ

4. MENTON

Description de l'installation

À 5 pas du carré de départ se trouve un siège.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• Chaise, tabouret
• Siège bas d'une hauteur maximale de 20 cm
- CCh : • Tissu

Tâche

Le OCO détermine à l'avance l'ordre des mains.

Le CCh laisse le Ch attendre dans le carré de départ, se dirige vers la chaise ou similaire, s'assoit, pose le tissu sur ses cuisses, retire ses mains du tissu et les tend à gauche et à droite à hauteur de la tête du chien. Elles y sont maintenues ouvertes et immobiles pendant toute la durée de l'épreuve.

Le conducteur appelle alors le chien. Le chien pose son menton sur le tissu pendant 3 secondes, dans la main gauche puis dans la main droite, selon l'ordre déterminé par le juge. Le travail est terminé lorsque le conducteur est de retour dans le carré de départ avec le chien.

Le conducteur peut également s'asseoir par terre ou sur un siège bas, ou le chien peut faire l'exercice avec le tissu sur le pied du conducteur. Dans cette variante, les mains sont également tendues latéralement à hauteur de la tête du chien.

Signaux visuels

Les signaux illimités avec la tête, le regard et le torse sont autorisés.

Les mains doivent être immobiles, tendues sur les côtés et ouvertes, les jambes et les pieds doivent également rester immobiles.

Signaux auditifs

Illimités

Poursuite du travail après une erreur Si le chien pose la tête au mauvais endroit, on continue à l'endroit suivant. Le point pour l'endroit mal choisi est supprimé.

Menton

Tâche

Le OCO détermine l'ordre à l'avance.

Le conducteur laisse le chien attendre dans **le carré de départ**, se dirige vers une chaise ou un siège similaire, s'assoit, pose le tissu sur ses cuisses, retire ses mains du tissu et les tend à gauche et à droite à hauteur de la tête du chien. Elles y restent ouvertes et immobiles pendant toute la durée de l'épreuve.

Le conducteur appelle alors le chien. Le chien pose son menton sur le tissu pendant 3 secondes, dans la main gauche puis dans la main droite, selon l'ordre déterminé par le juge. Le travail est terminé lorsque le conducteur est de retour dans **le carré de départ** avec le chien.

Le conducteur peut également s'asseoir par terre ou sur un siège bas, ou le chien peut faire l'exercice avec le tissu sur le pied du conducteur. Dans cette variante, les mains sont également tendues latéralement à hauteur de la tête du chien.

Évaluation

1. L'attente dans le carré de départ et la première mise du menton

But :

Le chien attend dans **le carré de départ** jusqu'à ce que le conducteur se soit installé sur la chaise (ou par terre). Tant que le chien attend, il peut changer de position (assis, debout, couché). Le chien pose son menton pour la première fois pendant 3 secondes dans la main ou sur le tissu (déterminé par le OCO).

Fault

- Le chien quitte **le carré de départ** prématurément.
- Le chien ne vient pas
- Le chien ne pose pas son menton dans la main/sur le tissu pendant 3 secondes
- La ou les mains du conducteur touchent le tissu.
- Les mains, les jambes ou les pieds du conducteur sont utilisés comme aides visuelles et bougent
- Les pattes du chien touchent la main/le tissu

2. Deuxième appui du menton

But :

Le Ch pose son menton sur le deuxième endroit et y reste à nouveau pendant 3 secondes. L'endroit est à nouveau déterminé par le OCO.

Fault

- Ch s'éloigne
- Ch ne pose pas son menton dans la main/sur le tissu pendant 3 secondes
- La main/les mains du CCh touchent le tissu
- Les mains, les jambes ou les pieds du CCh sont utilisés comme aides visuelles et bougent
- Les pattes du chien touchent la main/le tissu

3. Troisième appui du menton et retour au **carré de départ**

But :

Le chien pose son menton pendant 3 secondes sur la dernière position. Le conducteur retourne ensuite avec son chien au **carré de départ**

Fault

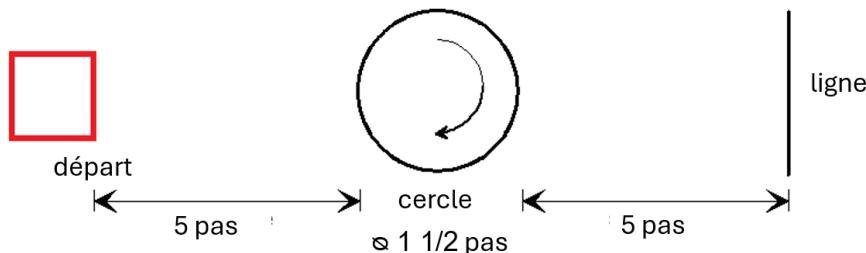
- Le chien s'éloigne
- Le chien ne pose pas son menton pendant 3 secondes dans la main/sur le tissu
- La ou les mains du conducteur touchent le tissu
- Les mains, les jambes ou les pieds du conducteur sont utilisés comme aides visuelles et bougent
- Les pattes du Ch touchent la main/le tissu
- Ch ne retourne pas avec le conducteur dans **le carré de départ**

5. TRANSPORT

Description de l'installation

Le départ est marqué par un **carré de départ**. Après 5 pas, un cercle est marqué au sol avec de la sciure de bois ou similaire (**environ 1½ pas**). Après 5 pas supplémentaires, une ligne est marquée au sol (sciure de bois ou similaire).

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• Sciure de bois ou similaire

Tâche

Le conducteur se tient dans **le carré de départ**, le chien entre ses jambes. Ensemble, ils avancent jusqu'au cercle, le chien passant entre les jambes du conducteur.

Dans le cercle, le duo chien-maître effectue un virage à 180°. Les pieds du maître ne doivent pas quitter le cercle.

Le conducteur recule alors avec son chien jusqu'à dépasser la ligne de délimitation. Le chien continue de courir entre les jambes du conducteur et doit donc également reculer.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le cheval déraille, on continue avec l'exercice suivant. Il en va de même si le cheval hésite ou bloque pendant plus de 3 secondes.

Chronométrage À partir du départ dans le carré de départ jusqu'à ce que le conducteur et le chien aient franchi la ligne de délimitation.

Transport

Tâche

Le conducteur se tient avec le chien entre les jambes dans **le carré de départ**. Ensemble, ils avancent jusqu'au cercle, le chien passant entre les jambes du conducteur.

Dans le cercle, le duo chien-maître effectue un demi-tour à 180°. Les pieds du maître ne doivent pas quitter le cercle.

Le conducteur recule alors avec son chien jusqu'à dépasser la ligne de délimitation. Le chien continue de courir entre les jambes du conducteur et doit donc également reculer.

Évaluation

1. Marcher entre les jambes du conducteur

But

Le conducteur prend la position de départ avec le chien et marche avec lui entre ses jambes jusqu'au cercle.

Fault

- Ch ne parcourt pas toute la distance entre les jambes du conducteur
- Ch hésite plus de 3 secondes ou bloque
- Ch saute sur le conducteur
- Le conducteur touche le chien avec ses mains

2e tour

But :

Le CCh effectue un tour complet à 180° avec son Ch entre les jambes. Les pieds du CCh ne doivent pas dépasser le cercle.

Fault

- Ch ne tourne pas entre les jambes du CCh avec
- Ch s'éloigne
- Ch hésite pendant la rotation
- Ch saute sur CCh
- CCh n'a pas les deux pieds à l'intérieur du marquage
- CCh touche Ch avec ses mains
- La rotation à 180° n'est pas entièrement effectuée

3. Reculer jusqu'à la ligne de délimitation

But :

Le conducteur et le chien reculent ensemble jusqu'à dépasser la ligne de délimitation. Le chien est toujours guidé entre les jambes du conducteur.

Fault

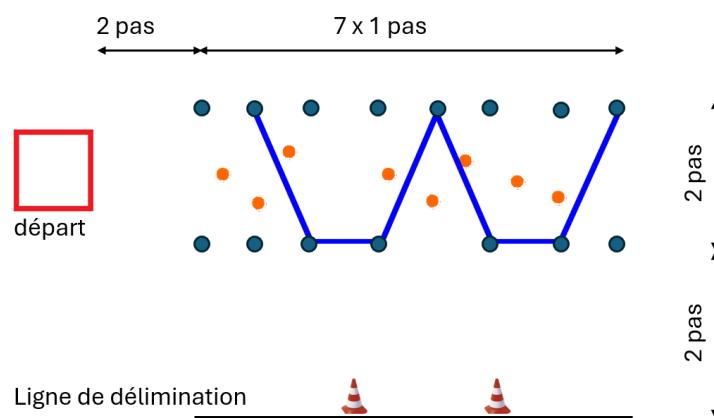
- Ch ne parcourt pas toute la distance entre les jambes du CCh
- Le maître touche le chien avec ses mains
- Ch hésite plus de 3 secondes ou bloque en reculant
- Ch saute sur CCh

1 LABYRINTHE DE PIQUETS

Description de l'installation

16 piquets sont disposées en deux rangées espacées d'environ deux pas, chacune comprenant 8 barres espacées d'un pas, conformément au schéma. 8 autres piquets sont disposées de manière aléatoire entre les deux rangées. Un ruban est tendu à environ 10 cm du sol à travers le labyrinthe. Le ruban traverse 4 fois la surface intérieure du labyrinthe, conformément au croquis ci-dessous. Le départ est marqué par un **carré de départ**. À deux pas du labyrinthe, une ligne de délimitation est tracée pour marquer les côtés pour le conducteur. Deux marques latérales sont placées à chaque tiers du parcours.

Schéma de l'installation



Matériel

OCO :

- Carré de départ
- 24 piquets rigides de 80 à 150 cm de long
- Banderole
- 2 cônes ou drapeaux pour les deux marquages latéraux
- Sciure de bois ou similaire

Tâche :

Le conducteur fait attendre son chien dans **le carré de départ**. Il se place ensuite derrière la ligne latérale. Au signal sonore ou visuel du OCO, le conducteur fait entrer son chien dans le labyrinthe.

Au premier marquage latéral, le conducteur s'arrête et appelle son chien. Après trois secondes de contact visuel, il « dirige » à nouveau son chien dans le labyrinthe (plus ou moins une barre, au même endroit) et continue à le guider à distance.

Au deuxième marquage latéral, le scénario consistant à appeler le chien puis à le faire entrer à nouveau dans le labyrinthe se répète. Lorsque le chien a quitté le labyrinthe, le conducteur l'appelle.

Signaux visuels

Illimité

Signaux auditifs

Illimité



Poursuite du travail après une erreur Si le chien quitte l'installation (franchit les marquages latéraux), un nouveau départ n'est pas autorisé.

Labyrinthe de piquets

Tâche :

Le conducteur laisse son chien attendre dans le carré de départ. Il se place ensuite derrière la ligne latérale. Sur un signal sonore ou visuel du OCO, le conducteur fait entrer son chien dans le labyrinthe.

Au premier marquage latéral, le conducteur s'arrête et appelle son chien. Après trois secondes de contact visuel, il « dirige » à nouveau son chien dans le labyrinthe (plus ou moins une barre, au même endroit) et continue à le guider à distance.

Au deuxième marquage latéral, le scénario consistant à appeler le chien puis à le faire entrer à nouveau dans le labyrinthe se répète. Lorsque le chien a quitté le labyrinthe, le conducteur l'appelle.

Évaluation

1. Attendre, franchir le labyrinthe, venir vers le conducteur et maintenir le contact visuel

But :

Le Ch attend dans le carré de départ pendant que le CCh se rend à son point de départ. De là, il conduit son chien à distance dans le premier tiers, puis le rappelle vers lui et maintient un contact visuel pendant trois secondes.

Fault :

- Le conducteur quitte prématurément le carré de départ.
- Le conducteur court immédiatement vers son maître en contournant l'extérieur
- Le conducteur quitte le labyrinthe après quelques barres
- Le conducteur ne court pas jusqu'à la fin du premier tiers
- Ch sort trop tôt
- Ch ne vient pas vers le CCh
- Le Ch ne maintient pas le contact visuel pendant les 3 secondes
- Le conducteur dépasse la ligne latérale

2. Retour dans le labyrinthe, franchir le labyrinthe, rejoindre le CCh et établir un contact visuel

But :

Le conducteur renvoie son chien dans le labyrinthe et ils continuent, le chien dans le labyrinthe, le conducteur à l'extérieur, près de la bande latérale. Au deuxième marquage latéral, le conducteur s'arrête à nouveau, appelle son chien et maintient le contact visuel pendant trois secondes.

Fault :

- Le chien se replace trop en avant/en arrière (+/- une barre)
- Le chien court immédiatement à l'extérieur vers son conducteur
- Le chien quitte le labyrinthe après quelques barres.
- Le chien ne court pas vers l'avant jusqu'à la fin du deuxième tiers
- Le chien sort trop tôt
- Le chien ne rejoint pas son conducteur

- Ch ne maintient pas le contact visuel pendant les 3 secondes
- Le CCh dépasse la ligne latérale

3. Retour dans le labyrinthe, franchir le labyrinthe et rejoindre le CCh

But :

Le conducteur renvoie son chien dans le labyrinthe et ils continuent, le chien dans le labyrinthe, le conducteur à l'extérieur, près de la bande latérale. Le chien sort à la fin du parcours et rejoint immédiatement son conducteur.

Fault :

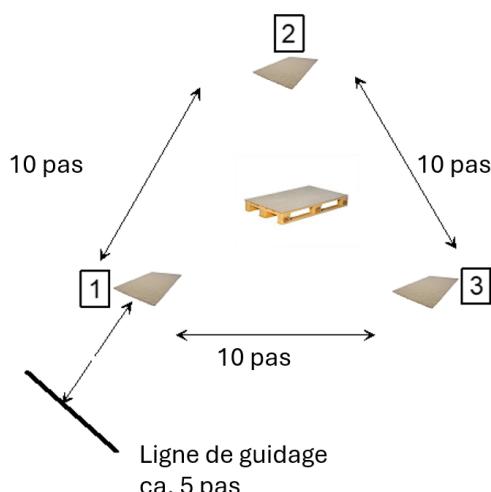
- Le chien ressort trop en avant/en arrière (+/- une barre)
- Le chien court immédiatement à l'extérieur vers son conducteur
- Le maître quitte le labyrinthe après quelques barres.
- Le chien ne court pas jusqu'à la fin
- Le chien sort trop tôt
- Le chien ne rejoint pas son maître
- Le conducteur dépasse la **ligne latérale**

2 DÉTACHÉ

Description de l'installation

Trois morceaux de tapis sont disposés en triangle à une distance de 10 pas les uns des autres. 1 palette est placée au « centre ». Le départ est marqué à un coin en biais (à gauche ou à droite), à une distance de 5 pas du tapis, par une ligne de 5 pas de long.

Croquis de l'installation :



Matériel :

- OCO : • 3 tapis, éventuellement de couleurs différentes
• Éventuellement 3 plaques d'immatriculation (1-3),
• 1 palette
• Billets pour déterminer l'ordre (numéros 1-3 ou couleurs des tapis)
• Sciure de bois ou similaire

Tâche :

L'ordre dans lequel les tapis doivent être atteints est déterminé par tirage au sort.

Le conducteur envoie son chien depuis la ligne de fond vers le premier tapis désigné. Le conducteur reste derrière la ligne de fond pendant toute la durée de l'exercice. Les positions sur les tapis peuvent être choisies librement.

Après un temps d'attente de 3 secondes, le conducteur envoie son chien sur le deuxième tapis désigné, puis, après 3 secondes supplémentaires, sur le troisième tapis désigné.

En passant d'un tapis à l'autre, le chien passe parfois devant ou au-dessus du podium.

La quatrième étape du chien est le podium. La position finale sur le podium est « assis » (position du sphinx ou inclinée). À la fin, le conducteur va chercher son chien sur le podium.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si un Ch ne démarre pas sur un tapis, il est possible de continuer à travailler avec le tapis suivant. (Déduction de points)

Détaché

Tâche :

L'ordre dans lequel les tapis doivent être atteints est déterminé par tirage au sort.

Le conducteur envoie son chien depuis la ligne de départ vers le premier tapis désigné. Le conducteur reste derrière la ligne de départ pendant toute la durée de l'exercice. Les positions sur les tapis peuvent être choisies librement.

Après un temps d'attente de 3 secondes, le conducteur envoie son chien sur le deuxième tapis désigné, puis, après 3 secondes supplémentaires, sur le troisième tapis désigné.

En passant d'un tapis à l'autre, le chien passe parfois devant ou sur le podium.

La quatrième étape du chien est le podium. La position finale sur le podium est « assis » (position du sphinx ou inclinée). À la fin, le conducteur va chercher son chien sur le podium.

Évaluation

1. En avant sur le premier tapis

But :

Le chien est envoyé sur le premier morceau de tapis tiré au sort. Le chien attend 3 secondes dans n'importe quelle position, avec au moins 2 pattes sur le tapis. Tant que le chien reste sur le tapis, il peut changer de position.

Fault :

- Ch choisit le mauvais tapis ou n'en choisit aucun
- Le chien revient
- Ch avance, mais n'a pas au moins deux pattes sur le premier tapis
- Ch n'attend pas 3 secondes avec au moins 2 pattes sur le tapis
- CCh dépasse la ligne de fond

2. Se détacher du premier tapis pour aller au deuxième, puis au troisième

But :

Après trois secondes d'attente, le chien est envoyé vers le deuxième tapis. Là, il reste à nouveau 3 secondes. Ensuite, le maître envoie son chien vers le troisième tapis. Pendant le déplacement, le maître peut se déplacer librement derrière la ligne de démarcation.

Fault :

- Ch prend le mauvais tapis ou ne prend aucun tapis
- Le chien revient
- Ch avance, mais n'a pas au moins deux pattes sur le deuxième tapis, puis sur le troisième tapis
- Ch n'attend pas 3 secondes avec au moins 2 pattes sur chacun des deux tapis
- CCh dépasse la ligne de fond

3. Se détacher sur le podium et aller chercher le chien

But :

Le chien est envoyé du 3e tapis vers le podium situé au milieu. Le chien prend alors la position assise (position du sphinx ou inclinée). Le chien attend à nouveau 3 secondes. Ensuite, le conducteur va chercher son chien sur le podium. Le chien attend couché jusqu'à ce que le conducteur soit à ses côtés.

Fault :

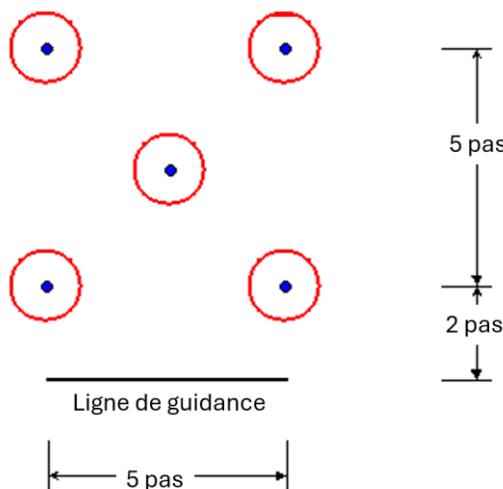
- le chien revient vers le conducteur
- Le chien ne monte pas sur le podium
- Le chien ne se couche pas dans la position finale sur le podium
- Le chien ne reste pas couché pendant 3 secondes jusqu'à ce que le conducteur vienne le chercher sur le podium
- CCh quitte la ligne de fond avant d'être autorisé à aller chercher Ch

3 JEU DES PETITS CHAPEAUX – CINQ POINTS DU DÉ

Description de l'installation

5 petits Hüetli (plaques marquées) sont disposés à une distance de 5 pas les uns des autres, comme les faces d'un dé à 5 faces. Un cercle d'environ 1 pas de diamètre est tracé autour de chaque Hüetli. À 2 pas de là, une ligne de base en sciure de bois ou similaire est tracée pour indiquer l'emplacement du conducteur.

Croquis de l'installation :



Matériel :

- OCO : • Petits chapeaux (plaques de marquage) numérotées ou de couleurs différentes
• Bouts de papier pour l'ordre (1 - 4 ou couleurs des Hüetli)
• Billets pour les exercices (assis / couché / debout / pirouette à gauche / pirouette à droite)
• Sciure de bois ou similaire

Tâche :

Le conducteur tire des lots pour déterminer l'ordre des deux cônes d'angle et pour les deux exercices. Les exercices possibles sont : assis, couché, debout, pirouette à gauche, pirouette à droite. Le chien doit se tenir à chaque fois avec au moins deux pattes dans ou sur le cercle. La position près du cône au milieu peut être choisie librement et peut également être variée.

Le conducteur et le chien se tiennent derrière la ligne. Le chien est envoyé vers le cône du milieu. Temps d'attente : 3 secondes. Le conducteur envoie alors son chien vers le premier des deux cônes tirés au sort et exécute la tâche tirée au sort.

Le chien retourne ensuite au cône central et y attend 3 secondes. Le conducteur envoie alors son chien vers le deuxième des deux cônes tirés au sort et exécute la tâche tirée au sort.

Pour finir, le chien retourne au cône central et est rappelé par le conducteur après un temps d'attente de 3 secondes.

Signaux visuels

Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le Ch ne se rend pas du Hüetli central au Hüetli extérieur correct ou s'il n'y affiche pas la bonne tâche, il est possible de continuer avec l'instruction du Ch vers le Hüetli central.
(Déduction de points)

Jeu des petits chapeaux – cinq points du dé

Tâche :

Le conducteur tire au sort l'ordre des deux cônes d'angle ainsi que les deux tâches. Les tâches possibles sont : assis, couché, debout, pirouette à gauche, pirouette à droite. Le chien doit se tenir à chaque fois avec au moins deux pattes dans ou sur le cercle. La position près du cône central peut être choisie librement et peut également être variée.

Le conducteur et le chien se tiennent derrière la ligne. Le chien est envoyé vers le cône central. Temps d'attente : 3 secondes. Le conducteur envoie alors son chien vers le premier des deux cônes tirés au sort et exécute la tâche tirée au sort.

Le chien retourne ensuite au cône central et y attend 3 secondes. Le conducteur envoie alors son chien vers le deuxième des deux cônes tirés au sort et exécute la tâche tirée au sort.

Pour finir, le chien retourne au cône central et est rappelé par le conducteur après un temps d'attente de 3 secondes.

Évaluation

1. Courir vers le cône du milieu, attendre et revenir vers le conducteur

But

Au début, entre les exercices extérieurs et à la fin, le chien court vers le cône central et attend 3 secondes. À la fin, il revient vers le conducteur.

Fault :

- Le Ch ne passe pas trois fois par le cercle central
- Ch n'a pas au moins deux pattes dans ou sur le cercle du bon cercle
- Le temps d'attente n'est pas respecté
- Le conducteur dépasse la ligne de base
- Ch ne revient pas vers le conducteur à la fin

2. Courir vers le premier cône tiré au sort et exécuter la tâche

But :

Sur instruction du conducteur, le chien se rend au cône tiré au sort et montre le travail tiré au sort.

Fault :

- Le chien ne court pas vers le bon cône tiré au sort
- Le chien n'est pas avec au moins deux pattes dans ou sur le cercle du bon Hüetli
- Ch ne montre pas la bonne tâche
- Le conducteur dépasse la ligne de base

3. Courir vers le deuxième Hüetli tiré au sort et exécuter la tâche

But :

Sur instruction du conducteur, le chien se rend au Hüetli tiré au sort et montre le travail tiré au sort.

Fault :

- Le chien ne court pas vers le bon cône tiré au sort

- Le chien n'est pas avec au moins deux pattes dans ou sur le cercle du bon Hüetli
- Ch ne montre pas la bonne tâche
- Le conducteur dépasse la ligne de base

Attention

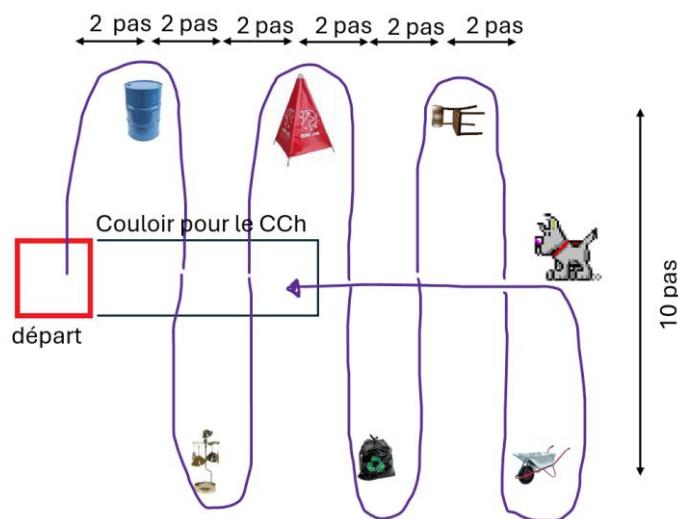
Pour les deux Hüetli extérieurs, le chien doit se tenir avec les deux pattes dans ou sur le cercle uniquement lorsqu'il court vers le Hüetli. Il doit montrer la tâche dans la zone du Hüetli et n'est plus obligé de se tenir avec les deux pattes dans le cercle.

4 TOUT ATOUR EN FORME DE HUIT

Description de l'installation :

6 objets différents de grande taille, tels que des cartons, des paravents, des tonneaux, etc., sont disposés à raison de 3 par côté. Sur le côté opposé, les objets sont placés au centre par rapport au premier côté. Les distances sont de 2 pas, voir croquis. Les deux rangées sont espacées de 10 pas. Une ligne de sciure en forme de U (largeur d'environ 2 pas, longueur jusqu'au 2e objet du côté départ) indique au conducteur jusqu'où il peut accompagner son chien. Un carré marque la position de départ. L'installation peut également être disposée de manière symétrique, le départ se faisant alors vers la droite.

Croquis de l'installation



Matériel :

OCO : • Carré de départ

- 6 objets volumineux tels que des éoliennes, des murets IPO, des tonneaux, de très grands pylônes, des chaises retournées ou autres (à l'imagination des organisateurs)
- Sciure de bois ou similaire.

Tâche :

Depuis le **carré de départ**, le conducteur envoie son chien contourner le premier objet. Le chien en fait le tour, fait attention au conducteur qui lui indique déjà le deuxième tour du côté opposé, puis le chien se rend de l'autre côté. Le travail s'effectue de manière fluide, sans interruption. Le conducteur peut accompagner son chien jusqu'au bout du couloir. Le chien contourne les objets restants sans être accompagné par le conducteur. À la fin, le conducteur rappelle son chien. Une possibilité de parcours est représentée dans le croquis joint. Il est également possible de contourner les objets en formant un huit, ou en alternant les deux possibilités.

Signaux visuels

Illimité

Signaux sonores

Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le chien ne contourne pas un obstacle, le travail se poursuit avec les autres obstacles. Si le chien contourne un obstacle trop en avant, il ne peut pas revenir en arrière. Pas de nouveau départ.

Tout entour en forme de huit

Tâche :

Depuis le **carré de départ**, le conducteur envoie son chien contourner le premier objet. Le chien le contourne, fait attention au conducteur qui lui indique déjà le deuxième contournement du côté opposé, puis le chien se rend de l'autre côté. Le travail s'effectue de manière fluide, sans interruption. Le conducteur peut accompagner son chien jusqu'au bout du couloir. Le chien contourne les objets restants sans être accompagné par le conducteur. À la fin, le conducteur rappelle son chien. Un exemple de parcours est représenté dans le croquis joint. Il est également possible de contourner les objets en formant un huit, ou en alternant les deux méthodes.

Évaluation

1. Objets 1 et 2

But :

Le chien contourne d'abord complètement l'obstacle 1, puis l'obstacle 2 et court de manière fluide.

Fault :

- Ch ne contourne pas complètement les obstacles et ne le fait pas d'un seul mouvement fluide
- Ch ne respecte pas l'ordre des obstacles à contourner
- Ch revient vers CCh
- Le conducteur dépasse le couloir

2. Objets 3 et 4

But :

Le chien contourne d'abord complètement l'obstacle 3, puis l'obstacle 4 et court de manière fluide

Fault :

- Ch ne contourne pas complètement les obstacles et ne le fait pas de manière fluide
- Ch ne respecte pas l'ordre des obstacles à contourner
- Ch revient vers CCh
- Le conducteur dépasse le couloir

3. Objets 5 et 6

But :

Le chien contourne d'abord complètement l'obstacle 5, puis l'obstacle 6 et court de manière fluide

Fault :

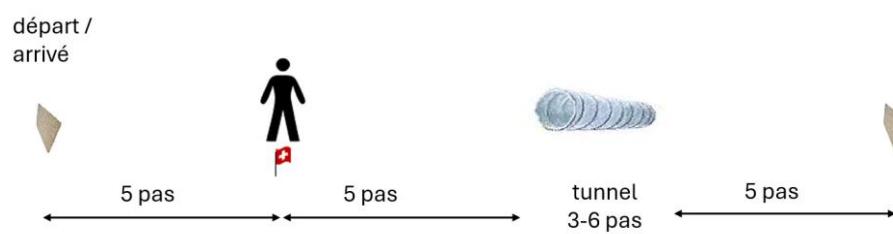
- Ch ne contourne pas complètement les obstacles et ne le fait pas de manière fluide
- Ch ne respecte pas l'ordre des obstacles à contourner
- Ch revient vers CCh
- Le conducteur dépasse le couloir
- Ch ne revient pas vers le conducteur à la fin

5 REGARDE - EN AVANT - ATTENDS !

Description de l'installation

Un tapis marque la sortie. Un petit drapeau est placé à une distance de **5 pas**. Après **5 pas** supplémentaires, il y a un tunnel droit **de 3 à 6 pas** de long et après **5 pas** supplémentaires, il y a un autre morceau de tapis.

Croquis de l'installation



Matériel :

- OCO : • 2 tapis
• 1 tunnel
• 1 drapeau ou similaire

Exercice :

Sur le premier tapis, le conducteur fait attendre son chien en position assise. Le conducteur continue jusqu'au drapeau et se place dos au chien, les jambes écartées. Il appelle son chien entre ses jambes et l'envoie immédiatement vers le tunnel menant au deuxième tapis.

Une fois arrivé, le chien attend 3 secondes dans n'importe quelle position et en gardant le contact visuel avec le maître. Ensuite, le maître, toujours debout, jambes écartées, au niveau du repère, appelle à nouveau son chien à travers le tunnel et entre ses jambes et l'envoie « *en avant* » vers le premier tapis, en position assise ou couchée, sans quitter sa place !

À la fin, il va chercher son chien à cet endroit.

Alternative : au lieu de passer par le tunnel, le chien peut être envoyé autour du tunnel, puis continuer, tant à l'aller qu'au retour. Le reste de l'exercice reste tel que décrit. Le conducteur informe le OCO avant le début de la discipline s'il choisit cette variante.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si Ch contourne le tunnel (alors qu'il aurait dû le traverser ou inversement) et/ou les jambes, le travail se poursuit

travail

Luege-Voran-Wart !

Tâche :

Sur le premier tapis, le conducteur fait attendre son chien en position assise. Le conducteur continue jusqu'au drapeau et se place dos au chien, les jambes écartées. Il appelle son chien entre ses jambes et l'envoie immédiatement à travers le tunnel vers le deuxième tapis.

Une fois arrivé, le chien attend 3 secondes dans n'importe quelle position et en gardant le contact visuel avec le maître. Ensuite, le maître, qui se tient toujours les jambes écartées au niveau du repère, appelle à nouveau son chien à travers le tunnel et entre ses jambes et le renvoie « en avant » vers le premier tapis en position assise ou couchée, sans quitter sa place !

À la fin, il va chercher son chien à cet endroit.

Alternative : au lieu de passer par le tunnel, le chien peut être envoyé autour du tunnel, puis continuer, tant à l'aller qu'au retour. Le reste de l'exercice reste tel que décrit. Le conducteur informe le OCO avant le début de la discipline s'il choisit cette variante.

Évaluation

1. Attendre – rappeler entre les jambes – avancer à travers le tunnel

But

Le conducteur fait attendre son chien en position assise sur le premier tapis et se rend à la marque latérale située à 5 pas. Il se place alors dos au chien, le rappelle entre ses jambes, puis l'envoie immédiatement en avant à travers le tunnel.

Fault :

- le chien n'attend pas en position assise
- Le chien ne passe pas entre les jambes
- Le chien ne passe pas par le tunnel
 - Alternative : faire 1½ tour du tunnel :
 - CCh ne signale pas que Ch contourne le tunnel
 - Ne fait pas 1½ fois le tour du tunnel d'un seul mouvement
- Le conducteur ne reste pas sur place, jambes écartées, dos au point de départ

2. Avancez vers le tapis, attendez et établissez un contact visuel

But :

Après le tunnel, Ch passe immédiatement sur le deuxième tapis. Il y attend 3 secondes dans n'importe quelle position, tout en gardant le contact visuel avec CCh.

Fault :

- Ch ne va pas sur le tapis
- Ch est sur le tapis avec au moins deux pattes
- Ch n'attend pas dans la position choisie
- Ch ne maintient pas le contact visuel pendant 3 secondes
- Le conducteur ne reste pas sur place, jambes écartées, dos au point de départ

3. Rappel à travers le tunnel et les jambes, en avant sur le tapis de départ

But :

Le conducteur rappelle son chien à travers le tunnel, puis entre ses jambes, cette fois en regardant le chien et à une plus grande distance, et l'envoie, sans quitter sa position jambes écartées, vers le premier morceau de tapis, où le chien reprend immédiatement la position assise

ou couché. Le conducteur va le chercher à cet endroit.

Fault :

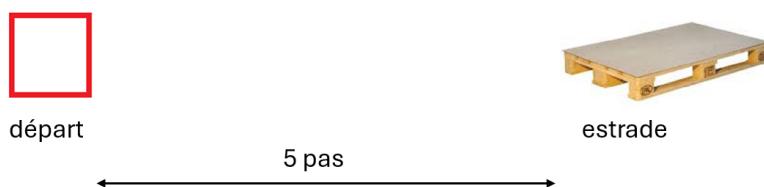
- le chien ne passe pas par le tunnel
 - Alternative : faire 1½ fois le tour du tunnel :
 - Ne fait pas 1½ fois le tour du tunnel d'un seul mouvement
- Ch ne passe pas entre les jambes
- Ch ne pose pas au moins deux pattes sur le tapis de départ
- Ch ne s'assoit pas et ne se couche pas sur le tapis de départ
- Le conducteur ne reste pas sur place, jambes écartées, dos au point de départ
- Ch n'attend pas assis ou couché sur le tapis de départ jusqu'à ce que le conducteur vienne le chercher

1 MONTER SUR UNE ESTRADE EN AVANT ET EN ARRIÈRE

Description de l'installation

Une plate-forme plate (palette) est posée au sol à environ 5 pas du carré de départ.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• Palette

Tâche

Le conducteur envoie son chien (sans signal sonore) sur la palette. Sur un signal visuel, le chien recule de manière à ce que ses pattes arrière soient posées sur le sol. Il reste ainsi debout pendant 3 secondes. Le conducteur ramène son chien (sans ordre vocal) plus près de lui sur la palette, où le chien reste debout pendant 3 secondes avec ses 4 pattes sur la palette. Le conducteur rapproche alors encore plus son chien, de sorte que ses deux pattes avant reposent sur le sol. Le chien reste debout pendant 3 secondes supplémentaires. Le chien est alors rappelé vers le conducteur.

Le conducteur guide son chien uniquement par le langage corporel, sans signal sonore et sans le toucher. Aucun signal sonore n'est autorisé pour faire attendre le chien ou le rappeler.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Aucun

Poursuite du travail après une erreur Si le Ch quitte la plate-forme pendant le travail, cette partie du travail est considérée comme erronée. Il peut toutefois être ramené sur la plate-forme à l'aide du langage corporel et poursuivre le travail.

Monter sur une estrade en avant et en arrière

Tâche

Le conducteur envoie son chien (sans signal auditif) sur la palette. Sur un signal visuel, le chien recule de manière à ce que ses pattes arrière soient posées sur le sol. Il reste ainsi debout pendant 3 secondes. Le conducteur ramène son chien (sans ordre vocal) plus près de lui sur la palette, où le chien reste debout pendant 3 secondes avec ses 4 pattes sur la palette. Le conducteur ramène alors le chien encore plus près de lui, de sorte que ses deux pattes avant soient au sol. Le chien reste debout pendant 3 secondes supplémentaires. Le chien est alors rappelé vers le conducteur.

Le conducteur guide son chien uniquement par le langage corporel, sans signal sonore et sans le toucher. Aucun signal sonore n'est autorisé pour faire attendre le chien ou le rappeler.

Évaluation

1. Envoyer sur le podium et se tenir debout à reculons, les pattes au sol

But

Le chien monte sur le podium et se tourne vers le maître. Il descend ensuite du podium en arrière, de manière à ce que ses pattes arrière soient posées au sol, et reste debout pendant 3 secondes.

Fault

- Influence sur le chien par des signaux auditifs
- Ne monte pas sur le podium avec les quatre pattes
- Ne descend pas du podium avec ses pattes arrière
- Ch n'attend pas 3 secondes debout, les pattes arrière au sol et les pattes avant sur le podium
- Le conducteur dépasse les limites du **carré de départ**

2. Ch remonte sur le podium et reste debout

But

Ch monte sur le podium avec ses quatre pattes et reste debout pendant 3 secondes

Fault

- Influence sur le chien par des signaux sonores
- Ch ne monte pas sur le podium à quatre pattes
- Ch ne reste pas debout pendant 3 secondes
- Le maître-chien dépasse les limites du **carré de départ**

3. Avant-pattes posées au sol

But

Ch s'approche suffisamment du CCh pour que ses pattes avant touchent le sol. Il reste ainsi debout pendant 3 secondes, puis rejoint le CCh

Fault

- Influence sur le chien par des signaux sonores
- Ne descend pas du podium avec les pattes avant, les pattes arrière restent sur le podium
- Le chien n'attend pas 3 secondes en position debout
- Le chien ne revient pas dans le **carré de départ**



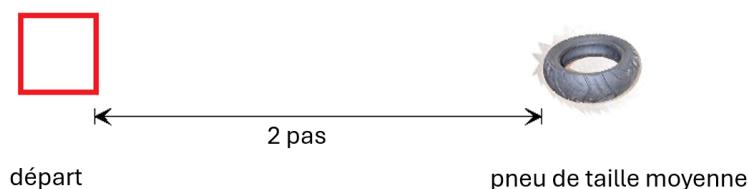
- Le conducteur dépasse les limites du **carré de départ**

2 GYMNASTIQUE AVEC UN PNEU

Description de l'installation

Un pneu est posé au sol à environ 2 pas du **carré de départ**.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 1 pneu de voiture de taille moyenne

Tâche

Le maître-chien envoie le chien du point de départ vers le pneu. Là, le chien monte dans le pneu avec ses deux pattes avant et reste debout pendant 3 secondes.

Le chien monte ensuite avec ses quatre pattes sur le pneu et reste debout pendant 3 secondes.

Sur instruction, le chien s'assoit et reste ainsi pendant 3 secondes supplémentaires. Ensuite, le conducteur rappelle le chien vers lui.

Le conducteur ne doit pas quitter le **carré de départ**.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le chien monte d'abord sur le pneu au lieu d'entrer dans le trou, mais qu'il se laisse guider à nouveau dans le trou avec ses pattes, le travail peut se poursuivre sans pénalité.

Si le chien est déjà assis sur le pneu avant de s'y être posé et qu'il peut être remis en position debout sans poser une patte au sol, le travail peut se poursuivre sans pénalité.

Si le chien descend du pneu pendant une position et touche le sol, cette partie du travail est considérée comme une erreur, mais il peut ensuite passer aux exercices suivants.

Gymnastique avec un pneu

Tâche

Le conducteur envoie le chien du point de départ vers le pneu. Là, le chien monte dans le pneu avec ses deux pattes avant et reste debout pendant 3 secondes.

Le chien monte ensuite sur le pneu avec ses quatre pattes et reste debout pendant 3 secondes. Sur instruction, le chien s'assoit et reste dans cette position pendant 3 secondes supplémentaires. Le conducteur rappelle ensuite le chien.

Le conducteur ne doit pas quitter le **carré de départ**.

Évaluation

1. Aller vers le pneu, monter dans le pneu et rester debout

But

Le chien se dirige vers le pneu et monte dessus avec ses pattes avant.
Ch reste debout dans cette position pendant 3 secondes.

Fault

- Ch ne monte pas dans le pneu avec ses pattes avant.
- Ch ne reste pas immobile pendant 3 secondes avec ses pattes avant dans le pneu
- CCh quitte le **carré de départ**

2. Monter sur le pneu et rester debout

But

Ch monte sur le pneu avec ses quatre pattes.
Ch reste debout dans cette position pendant 3 secondes.

Fault

- Ch ne monte pas sur le pneu avec ses quatre pattes
- Ch touche le sol avec une patte après être monté pour la première fois.
- Ch ne reste pas debout pendant 3 secondes sur le pneu
- CCh quitte le **carré de départ**

3. Prendre la position assise et revenir vers le conducteur

But

Sur ordre du conducteur, le chien s'assoit sur le pneu, reste en position pendant 3 secondes et revient vers le conducteur sur son appel.

Fault

- Ch quitte le pneu (se tient avec une ou plusieurs pattes à côté du pneu)
- Ch ne s'assoit pas sur le pneu
- Ch ne reste pas assis pendant 3 secondes sur le pneu
- Ch ne revient pas vers le maître lorsqu'il est appelé
- Le conducteur quitte le **carré de départ**

Remarque

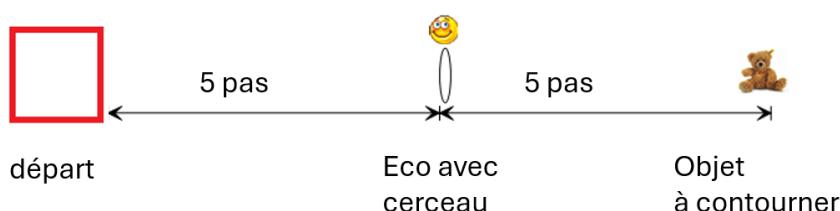
Peu importe que Ch prenne la position en travers du trou du pneu ou sur le côté du pneu.

3 EN AVANT ET RETOUR A TRAVERS UN CERCEAU

Description de l'installation

À 5 pas du **carré de départ**, un cerceau est posé au sol. Le conducteur prend le cerceau et le tient calmement à la verticale à hauteur de poitrine du chien, les deux mains écartées, et se tient à 90 degrés du Ch. Il stabilise le cerceau avec ses genoux en plus de ses deux mains. À 5 pas supplémentaires, un objet est posé au sol.

Croquis de l'installation



Matériel

OCO : • Carré de départ

- Cerceau
- 1 objet tel qu'un jouet, un cône, etc.

Tâche

Le conducteur et le chien se trouvent dans **le carré de départ**. Le conducteur envoie le chien vers l'avant à travers le cerceau maintenu immobile par le juge (ou un assistant) jusqu'à l'objet. Le chien contourne l'objet et revient vers le conducteur en passant à travers le cerceau.

Signaux visuels Illimité

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le chien passe devant le cerceau, il peut continuer.

Si le Ch ne contourne pas l'objet, il peut être rappelé à travers le cerceau.

Si le chien a contourné l'assistant ou le cerceau à l'aller et a sauté à travers le cerceau par le côté opposé, il doit être rappelé. Seul ce saut en arrière compte.

Il n'est pas permis de recommencer.

En avant et retour à travers un cerceau

Tâche

Le conducteur et le chien se trouvent dans **le carré de départ**. Le conducteur envoie le chien vers l'avant à travers le cerceau maintenu immobile par le OCO (ou un assistant) jusqu'à l'objet. Le chien contourne l'objet et revient vers le conducteur en passant par le cerceau.

Évaluation

1. Aller en avant en sautant à travers le cerceau

But

Le chien se détache du conducteur et saute à travers le cerceau maintenu immobile à hauteur de poitrine par l'évaluateur ou un assistant.

Fault

- Ch ne saute pas à travers le cerceau
- Ch passe à côté du cerceau et saute à travers le cerceau depuis la direction opposée
- CCh quitte le **carré de départ**

2. En avant en contournant l'objet

But

Après le saut, le chien continue à courir et contourne l'objet.

Fault

- Le chien ne court pas vers l'objet
- Ch touche ou prend l'objet
- Ch ne contourne pas l'objet
- Le conducteur quitte le **carré de départ**

3. Saut à travers le cerceau lors du retour vers le conducteur

But

Ch saute à travers le cerceau en revenant de l'objet vers le CCh

Fault

- Ch ne saute pas à travers le cerceau
- Ch passe devant le cerceau et saute à travers le cerceau depuis la direction opposée
- CCh quitte le **carré de départ**

Attention

Si Ch prend l'objet et saute à travers le cerceau avec celui-ci, le deuxième point lui est retiré, mais pas le troisième.

4 CONTOURNER LE CCH À RECOLONS

Description de l'installation

Espace d'environ 4 x 8 pas

Matériel

OCO : • Carré de départ

Exercice

Le chien se tient debout ou assis à gauche du conducteur dans le carré de départ et, sur ordre, contourne le conducteur en marche arrière jusqu'à revenir à sa position initiale.

Ensuite, le chien court trois fois de suite, sans être attiré par la main, en zigzaguant entre les jambes du conducteur (huit ou slalom). Il se trouve alors à droite du conducteur.

De là, le chien contourne le conducteur à reculons sur ordre.

Signaux visuels Illimité, mais sans guider le chien par la main et ne pas attirer le chien entre les jambes du conducteur

Signaux auditifs Illimité

Poursuite du travail après une erreur Si le chien n'effectue pas une partie du travail, il est possible de passer à la partie suivante.



Contourner le CCh à reculons

Tâche

Le chien se tient debout ou assis à gauche du conducteur dans **le carré de départ** et, sur ordre, fait demi-tour autour du conducteur jusqu'à revenir à sa position initiale.

Ensuite, le chien court trois fois de suite, sans être attiré par la main, en zigzaguant entre les jambes du conducteur (huit ou slalom). Il se trouve alors à droite du conducteur.

De là, le chien contourne le conducteur à reculons sur ordre.

Évaluation

1. Contournement du conducteur à reculons depuis le côté gauche du conducteur

But

Le Ch contourne le CCh à reculons depuis le côté gauche du CCh jusqu'à ce qu'il se retrouve à nouveau du côté gauche du CCh.

Fault

- Ch ne fait pas complètement le tour du conducteur à reculons
- Ch contourne le CCh en travers (en courant latéralement au lieu de reculer), la tête du chien est tournée vers le CCh.

2. Zigzag entre les jambes du conducteur

But

Sur commande, le chien passe trois fois entre les jambes du conducteur de manière fluide, de sorte qu'il se retrouve ensuite à droite du conducteur (huit ou slalom).

Fault

- Ch ne passe pas trois fois d'un seul mouvement entre les jambes du CCh
- Le CCh attire le Ch entre ses jambes avec la main.

3. Contournement du CCh à reculons depuis le côté droit du CCh

But

Le Ch contourne le CCh à reculons depuis le côté droit du CCh jusqu'à ce qu'il se retrouve à nouveau du côté droit du CCh.

Fault

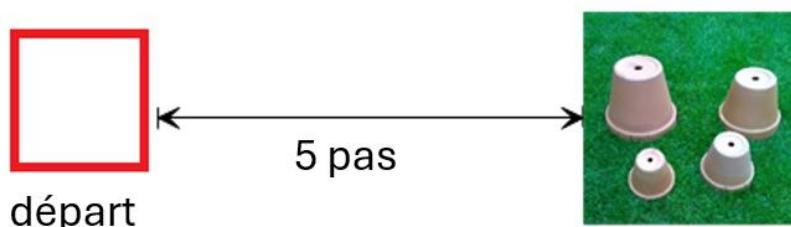
- Ch ne fait pas complètement le tour du conducteur à reculons
- Ch contourne le CCh en travers (en courant latéralement au lieu de reculer), la tête du chien est tournée vers le CCh.

5 QUEL EST LE PLUS GRAND?

Description de l'installation

Un **carré de départ** se trouve à 5 pas devant trois à cinq pots de fleurs de tailles différentes. Les pots sont toujours posés à l'envers. Distance entre les pots : 20 à 40 cm, en ligne ou en désordre.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 5 pots de fleurs de différentes tailles

Tâche

L'évaluateur dispose 3 des pots de fleurs de tailles différentes. Le conducteur envoie le chien à une distance d'environ 5 pas afin qu'il indique le plus grand des pots. Ensuite, le conducteur rappelle le chien.

L'évaluateur dispose 4 pots de fleurs de tailles différentes. Le conducteur envoie le chien à une distance d'environ 5 pas pour qu'il indique le plus grand des pots. Ensuite, le conducteur rappelle le chien.

L'évaluateur dispose 5 pots de fleurs de tailles différentes. Le conducteur envoie le chien à une distance d'environ 5 pas afin qu'il indique le plus grand des pots. Ensuite, le conducteur rappelle le chien.

Signaux visuels et

Signaux auditifs

Illimité pour envoyer le chien vers les pots,

ne pas diriger le chien dès qu'il se trouve dans la zone des pots
Pas d'influence lors de l'indication

Poursuite du travail après une erreur Si le chien indique le mauvais pot, on passe à la tâche suivante.

Chronométrage

20 secondes par sous-tâche, depuis l'envoi du chien vers les pots jusqu'à l'indication claire

La mise en place des pots par l'évaluateur n'est pas prise en compte dans le temps

Évaluation

But

Sur instruction du conducteur, le chien se rend vers les pots et indique clairement et sans ambiguïté le plus grand pot. L'évaluateur interrompt le chronométrage lorsqu'il juge l'indication correcte ou incorrecte.

Fault

- Ch ne se rend pas vers les pots disposés
- Ch n'indique pas le plus grand pot
- Ch fait une indication erronée (indique l'un des petits pots)
- Ch ne fait pas d'indication claire
- Ch ne revient pas à CCh après l'affichage
- CCh quitte le carré de départ

Un point est attribué pour chaque pot correctement affiché

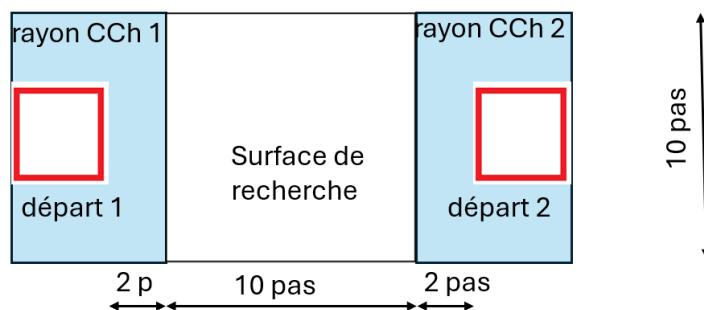
1. TROUSSEAU DE CLÉS ETRANGER PERDU

Description de l'installation

À 10 cm maximum du sol, un carré de **10 x 10 pas** est délimité par un ruban de signalisation. L'herbe dans le carré ne doit pas être tondu trop court, de sorte que le trousseau de clés puisse être facilement.

2 carrés de départ à environ 2 pas à l'extérieur, au milieu du carré.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Ruban de signalisation
• 4 piquets ou sardines pour fixer ou tendre le ruban de signalisation dans les coins.
• **2 carrés de départ**
• Briquet

Tâche

Le conducteur se place avec le chien du côté de son choix près **du Carré de départ 1 ou 2**. Pour la recherche, il doit rester du côté choisi du Carré. Ensuite, le conducteur tourne le dos à l'installation et attend avec le chien en laisse dans **le Carré de départ**, de manière à ne pas pouvoir voir où le OCO cache le trousseau de clés dans le Carré. Le OCO cherche un endroit où il peut cacher le trousseau de clés de manière aussi invisible que possible. Si le H regarde, le OCO fait semblant de cacher le trousseau à plusieurs endroits. Il se rend ensuite auprès du conducteur. Ce dernier détache son H et l'envoie chercher dans le Carré. Le conducteur peut se déplacer librement à l'extérieur du Carré, du côté choisi, mais ne doit pas mettre un pied dans le Carré. Le H doit signaler le trousseau de clés et rester sur place ou l'apporter. La manière de le signaler est libre. S'il l'apporte, le H doit apporter le trousseau de clés au CCh. S'il le signale sur place, le CCh signale le signalement au OCO et se rend auprès de son H, qui reste près du trousseau de clés jusqu'à ce que le CCh soit arrivé. Le CCh ramasse l'objet. Il peut alors remettre son H en laisse.

Le chien doit rester dans un rayon d'environ **5 pas** autour du Carré.

Signaux visuels	Illimité
Signaux auditifs	Illimité
Chronométrage	Le temps commence à courir dès que le chien quitte le carré de départ et dure jusqu'à ce que le conducteur tienne le trousseau de clés dans ses mains.

Trousseau de clés étranger perdu

Tâche

Le conducteur se place avec le chien du côté de son choix près **du carré de départ** 1 ou 2. Pour la recherche, il doit rester du côté choisi du carré. Ensuite, le conducteur tourne le dos à l'installation et attend avec le chien en laisse dans **le Carré de départ**, de manière à ne pas pouvoir voir où le juge cache le trousseau de clés à l'intérieur du carré. Le juge cherche un endroit où il peut cacher le trousseau de clés de manière aussi invisible que possible. Si le chien regarde, le juge fait semblant de cacher le trousseau de clés à plusieurs endroits. Il se rend ensuite auprès du conducteur. Celui-ci détache son chien et l'envoie chercher dans le Carré. Le conducteur peut se déplacer librement à l'extérieur du Carré, du côté choisi, mais il ne doit pas mettre un pied dans le Carré ni se rendre sur l'un des autres côtés. Le chien doit signaler le trousseau de clés et rester sur place ou le rapporter. Le mode de signalisation est libre. S'il l'apporte, le H doit apporter le trousseau de clés au CCh. S'il l'indique sur place, le CCh signale l'indication au OCO et se rend auprès de son H, qui reste près du trousseau de clés jusqu'à ce que le CCh soit arrivé. Le CCh ramasse l'objet. Il peut alors remettre son H en laisse.

Le chien doit rester dans un rayon d'environ **5 pas** autour du Carré.

Évaluation

1. Recherche

But

H cherche pendant tout le temps imparti jusqu'à ce qu'il trouve ou que le temps soit écoulé.
(Attention : il existe des styles de recherche très différents selon la race et l'individu !)

Le style de recherche - lent ou rapide, nez haut ou bas - n'est pas évalué.)

Fault

- H ne se détache pas du conducteur
- H reste debout, couché ou assis pendant plus de 10 secondes sans avoir trouvé.
- H regarde le conducteur, le juge, d'autres personnes, des chiens ou des objets pendant plus de 10 secondes environ.
- H creuse, fouille, se roule par terre... fait clairement autre chose que chercher pendant plus de 10 secondes environ.
- Le chien quitte la zone de recherche (s'éloigne de plus de **5 pas** environ du champ de recherche).

2. Trouver l'objet

But

H trouve le trousseau de clés, de sorte que le OCO le remarque.

(H doit seulement trouver l'objet, il n'est pas nécessaire qu'il le montre ou l'apporte pour obtenir ce point !)

Fault

- H ne trouve pas.

3. Montrer / apporter

But

H apporte le trousseau de clés au conducteur (il est permis de le laisser tomber) ou signale le trousseau de clés en aboyant, en tournant autour, en se tenant debout, couché, assis, en le poussant (il est également permis d'alterner) jusqu'à ce que le conducteur soit arrivé à sa hauteur.

Fault

- H n'apporte pas l'objet au conducteur ou ne le signale pas correctement :
- Apporter :
 - N'apporte que sur une partie du trajet, puis le laisse par terre et ne peut être incité à l'apporter au conducteur dans le temps imparti.
 - Apporte le trousseau de clés au conducteur, mais ne le lui remet pas.
- Montrer :
Le montre, mais s'enfuit avant que le conducteur n'arrive à H (le conducteur peut demander à H de rester sur place ou d'y retourner).

Emplacement du conducteur

Si le CCh quitte le côté qu'il a choisi et se rend dans la zone de recherche ou sur l'un des autres côtés, il obtient 0 point.

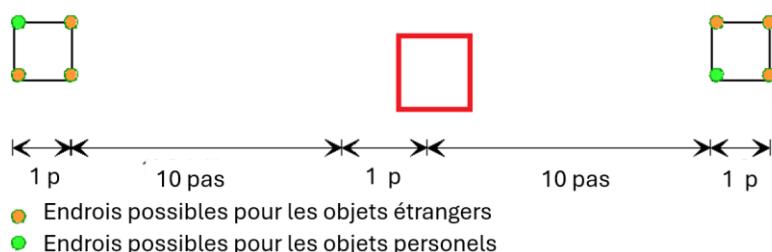
2. ICI ET LÀ

Description de l'installation

Un **carré de départ** est marqué au sol.

À 10 pas à gauche et à 10 pas à droite de celui-ci, un carré de 1 x 1 pas est marqué à la sciure de bois.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 6 objets de jeu
• Sciure de bois ou similaire
- CCh : • 2 objets personnels identiques à rechercher

Tâche

Préparation : le juge place trois objets de jeu dans chacun des deux carrés, à droite et à gauche. Les trois objets sont placés dans les trois coins du carré d'une longueur de côté d'un pas. Un coin reste libre pour l'objet personnel du conducteur. Le juge décide quel coin du carré reste libre, mais cette décision doit être la même pour toutes les équipes pendant la compétition.

Le juge indique au conducteur dans lequel des carrés situés derrière les lignes latérales (à droite ou à gauche) il doit placer le premier objet personnel.

Le conducteur fait alors attendre son chien dans le carré de départ.

Il se rend du côté indiqué et place l'objet personnel à rechercher dans le coin libre du carré. Il retourne ensuite vers le maître-chien.

Il répète cette opération du côté opposé avec le deuxième objet personnel à rechercher. Il retourne ensuite vers le H.

Le temps est chronométré à partir du moment où le chien est envoyé en recherche.

Le conducteur envoie alors le chien chercher le premier objet personnel. Le chien le rapporte au conducteur dans le carré de départ. La manière de rapporter l'objet est libre, il est permis de le laisser tomber.

Il envoie ensuite le chien chercher le deuxième objet personnel. Le chien le rapporte au conducteur dans le carré de départ.

Le conducteur reste toujours dans **le carré de départ**.

Signaux visuels	Illimité (mais sans influencer le chien pour un rediriger en cas de mauvais choix de côté après l'avoir envoyé depuis le carré de départ, ni pour le choix des objets dans l'un des petits carrés)
Signaux auditifs	Illimité (mais aucune influence sur le chien pour le rediriger le chien en cas de mauvais choix de côté après l'envoi depuis le carré de départ et de même pour la sélection des objets dans l'un des petits carrés)
Deuxième nouveau départ	Si le chien <u>a été dans chaque petit carré</u> , le travail est terminé et le chien ne doit pas être renvoyé
Mesure du temps	À partir de l'envoi du H dans la recherche

Ici et là

Tâche

Préparation : le juge place trois objets de jeu dans les deux carrés, à droite et à gauche. Les trois objets sont placés dans les trois coins du carré d'une longueur de côté de 1 pas. Un coin reste libre pour l'objet personnel du conducteur. Le juge décide quel coin du carré reste libre, mais cette décision doit être la même pour toutes les équipes pendant la compétition.

Le OCO indique au conducteur dans lequel des carrés situés derrière les lignes latérales (à droite ou à gauche) il doit placer le premier objet personnel.

Le conducteur fait alors attendre son chien dans le carré de départ.

Il se rend du côté indiqué et place l'objet personnel à rechercher dans le coin libre du carré. Il retourne ensuite vers le maître-chien.

Il répète cette opération du côté opposé avec le deuxième objet personnel. Il retourne ensuite vers le H.

Le temps est chronométré à partir du moment où le chien est envoyé en recherche.

Le conducteur envoie alors le chien chercher le premier objet personnel. Le chien le rapporte au conducteur dans le carré de départ. La manière de rapporter l'objet est libre, il est permis de le laisser tomber.

Il envoie ensuite le chien chercher le deuxième objet personnel. Le chien le rapporte au conducteur dans le carré de départ.

Le conducteur reste toujours dans **le carré de départ**.

Évaluation

1. Attente

But

H attend dans le carré de départ jusqu'à ce que le conducteur ait posé les deux objets personnels et soit revenu dans **le carré de départ**.

Fault

- H quitte le **carré de départ** prématurément
- Le conducteur arrête H de manière bruyante ou désagréable afin qu'il reste dans le carré de départ
- Le conducteur touche H

2. Apporter les *deux objets personnels* à rechercher

But

H apporte les deux objets personnels au conducteur dans le carré de départ (il est autorisé de les laisser tomber, l'ordre n'a pas d'importance – ici, seul le fait qu'il apporte *ses deux objets* est évalué).

Fault

- H n'apporte aucun ou seulement un objet personnel dans le carré central

- Le conducteur influence le chien pour qu'il prenne l'objet personnel à rechercher (Non ! Échange ! Laisse ! Oui ! Apporte ! Exactement ! Etc.)
- H apporte un ou les deux objets personnels dans **le carré de départ**, mais ne les lâche pas
- CCh quitte le **carré de départ** après le début du temps

3. Ordre

But

H apporte les objets personnels à chercher dans le bon ordre au CCh dans le carré de départ (il est permis de les laisser tomber). Il s'agit ici uniquement de l'ordre dans lequel les objets personnels à chercher sont apportés, c'est-à-dire d'abord l'objet personnel à chercher posé en premier, puis l'objet personnel à chercher posé en deuxième.

Fault

- H apporte d'abord l'objet personnel placé en deuxième dans **le carré de départ**
- H apporte un objet étranger dans **le carré de départ**
- H apporte un ou plusieurs objets étrangers dans **le carré de départ** avec un objet personnel à rechercher
- H passe devant **le carré de départ** avec un ou plusieurs objets (qu'ils soient personnels ou étrangers) dans sa prise et se rend dans l'autre carré extérieur où il les échange contre un autre objet
- H court avec un ou plusieurs objets (qu'ils lui appartiennent ou non) dans le panier, passe devant **le carré de départ** et se rend dans l'autre carré extérieur où il prend un ou plusieurs objets supplémentaires
- Si le chien court dans la mauvaise direction et que le conducteur le redirige, le point pour l'ordre est tout de même annulé
- Le conducteur influence le chien afin qu'il prenne l'objet personnel recherché (Non ! Échange ! Laisse ! Oui ! Apporte ! Exactement ! Etc.)
- Le conducteur quitte le **carré de départ** après le début du chronométrage.

Attention :

- si le chien quitte le carré de départ, le conducteur doit immédiatement le ramener dans **le carré de départ**. Le point pour l'attente est annulé.
- L'évaluation de l'attente pendant la mise en place des objets personnels par le conducteur est déjà en cours, bien que le chronométrage ne commence que lorsque le chien est envoyé à la recherche.

- Si le chien rapporte un ou plusieurs objets étrangers en plus de l'objet personnel, cela n'est pénalisé que dans l'ordre, mais pas dans le rapport.
- Si le chien court du mauvais côté ou fait demi-tour dans l'autre direction, le conducteur doit le laisser courir. Si le conducteur redirige son chien, il perd tout de même le point pour l'ordre.
Tant que le chien se déplace dans la bonne direction, il peut être aidé.
- Si le chien a été dans chaque petit carré, le travail est terminé et le chien ne peut pas être renvoyé.
- Si le chien prend un objet étranger dans l'un des petits carrés, mais ne le ramène pas complètement dans le carré de départ, mais décide de lui-même de faire demi-tour et retourne dans le petit carré pour aller chercher l'objet personnel, le conducteur peut le laisser faire. Cependant, dès qu'il influence son choix, il perd le point pour le rapport. Si le chien rapporte ensuite l'objet personnel dans le carré central sans influence, il ne perdra aucun point pour le rapport ni pour l'ordre. Le travail doit simplement être accompli en moins d'une minute.

3. RECHERCHE DE DEUX OBJETS DE RECHERCHE PERSONNELS EN HAUTEUR

Description de l'installation

Un **carré de départ** est marqué au sol. À 30 pas de là se trouvent au moins 4 cachettes possibles pour un objet personnel à rechercher, par exemple un buisson, un arbre, un buisson, un tuyau, une caisse, un banc, etc. Le terrain peut être séparé des autres postes de travail par une clôture, par exemple une clôture à moutons ou similaire.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Installation appropriée
• Carré de départ
• 4 cachettes
• éventuellement clôture de séparation
- CCh : • 2 objets personnels à rechercher

Tâche

Le conducteur se place avec son chien dans **le carré de départ**. Le conducteur remet ses objets personnels à rechercher au juge. Le juge s'éloigne à vue, à 30 pas du conducteur et du chien. Il se rend alors d'une cachette pré-déterminée à l'autre et fait semblant, à chaque cachette, d'y accrocher ou d'y déposer l'un des objets à rechercher. Il place effectivement un objet à chercher sur ou à côté des cachettes qu'il a choisies. Les objets à chercher doivent être suspendus ou posés à hauteur approximative du nez (ce qui correspond à la hauteur du garrot du chien). Le H doit pouvoir les attraper sans se mettre sur ses pattes arrière. Attention : ne créez pas de situations dangereuses ! Pensez aux chiens impulsifs !

Il retourne ensuite directement vers le conducteur et le chien. Le chien doit aller chercher ses objets personnels et les apporter au conducteur dans **le carré de départ** – ou les signaler clairement sur place (aboyer, tourner autour, se tenir debout, couché, assis). La manière de rapporter ou de signaler est libre. Si le chien signale l'objet recherché, le conducteur se rend auprès du chien, prend l'objet recherché et retourne avec son chien et l'objet dans **le carré de départ**. Le conducteur envoie ensuite son chien chercher le deuxième objet recherché. Le travail est terminé lorsque l'objet est rapporté dans le carré de départ. Si le chien signale l'objet, le travail est terminé dès le deuxième signalement, lorsque le conducteur arrive auprès du chien.

Signaux visuels Illimité

Signaux sonores Illimité

Deuxième nouveau départ Non. Si le H revient dans le carré avant la fin de la tâche et sans objet/indication, un nouveau départ n'est pas autorisé.

Mesure du temps À partir du départ du H depuis le carré de départ
Si le H signale, arrêter le chronomètre au deuxième signal lorsque le CCh arrive au H.

Recherche de deux objets de rechercher personnels en hauteur

Tâche

Le conducteur se place avec son chien dans **le carré de départ**. Le conducteur remet ses objets personnels à chercher au juge. Le juge s'éloigne à vue, à 30 pas du conducteur et du chien. Il se rend alors d'une cachette pré-déterminée à l'autre et fait semblant, à chaque cachette, d'accrocher ou de poser l'un des objets à chercher. Il place effectivement un objet à rechercher sur ou à côté de chacune des cachettes qu'il a choisies. Les objets à rechercher doivent être suspendus ou posés à hauteur du nez (ce qui correspond à la hauteur du garrot du chien). Le H doit pouvoir les attraper sans se mettre sur ses pattes arrière. Attention : ne créez pas de situations dangereuses ! Pensez aux chiens impulsifs !

Il retourne ensuite directement vers le conducteur et le chien. Le chien doit aller chercher ses objets personnels et les rapporter au conducteur dans **le carré de départ** – ou les signaler clairement sur place (aboyer, tourner autour, se tenir debout, couché, assis). La manière de rapporter ou de signaler est libre. Si le chien indique l'objet recherché, le conducteur se rend auprès du chien, prend l'objet et retourne avec son chien et l'objet dans **le carré de départ**. Le conducteur envoie ensuite son chien chercher le deuxième objet. Le travail est terminé lorsque l'objet est rapporté dans le carré de départ. Si le chien indique l'objet, le travail est terminé dès la deuxième indication, lorsque le conducteur arrive auprès du chien.

1. Recherche

But

Le chien recherche intensivement pendant tout le temps.

(Attention : il existe des styles de recherche très différents selon la race et l'individu !

Le style de recherche - lent ou rapide, nez haut ou bas - n'est pas évalué).

Fault

- H ne se détache pas du conducteur
- H reste debout, couché ou assis pendant plus de 10 secondes sans avoir rien trouvé.
- H regarde le conducteur, le juge, d'autres personnes, des chiens ou des objets pendant plus de 10 secondes.
- H creuse, fouille, se roule par terre... fait clairement autre chose que chercher pendant plus de 10 secondes.

2. Trouver et rapporter/indiquer le premier objet recherché (l'ordre n'a pas d'importance)

But

H trouve l'objet recherché et l'apporte au conducteur dans le carré de départ (il est autorisé à le laisser tomber) ou le signale en aboyant, en tournant autour, en se tenant debout, couché, assis, en le poussant du museau (les alternances sont également autorisées) jusqu'à ce que le conducteur arrive à lui.

Fault

- H ne trouve pas.
- Le chien n'apporte pas l'objet recherché dans le carré de départ ou ne le signale pas correctement.
- Il apporte l'objet recherché dans le carré de départ, mais ne le lâche pas.

3. Trouver et rapporter/indiquer le deuxième objet recherché (l'ordre n'a pas d'importance, il peut également rapporter les deux en même temps)

- Critères identiques à ceux du premier objet recherché.

4. NOISETTES

Description de l'installation

Trois chaises sont placées en ligne les unes à côté des autres ou, à défaut, un banc avec de la place à gauche et à droite du conducteur. Il y a un repère à deux pas devant la chaise du milieu.

Six petits récipients identiques et opaques avec couvercle (en tôle, Tupperware ou similaire) sont placés par paires sur la première chaise. Les récipients ne doivent pas se toucher ni être empilés. Une paire est composée d'un récipient contenant des noisettes et d'un récipient contenant des amandes.

La chaise du milieu est vide.

Sur la troisième chaise se trouve un récipient sur lequel est inscrit « H » de manière bien lisible sur le bord extérieur. Il contient également des noisettes. Il sert à capturer l'odeur afin que le H sache quelle odeur il doit rechercher. (Suisse romande/Tessin « N » noisettes/nocciole)



Plus le marquage deux pas avant la chaise du milieu

Chaque récipient a 5 à 10 petits trous d'environ 3 à 4 mm de diamètre dans le couvercle et est rempli de papier ménage ou de papier toilette neutre afin que l'on n'entende pas les noisettes rouler. Sur le papier, il y a 5 à 12 amandes dans trois récipients et 5 à 12 noisettes dans les trois autres. Les récipients contenant les noisettes sont marqués d'un « H » à l'intérieur, au fond, et ceux contenant les amandes d'un « M ». Les couvercles sont également marqués à l'intérieur (laisser sécher l'inscription !).

Le récipient contenant l'odeur d'identification, marqué d'un « H » sur le bord extérieur, contient également 5 à 12 noisettes et est placé séparément sur la troisième chaise.



Matériel

- OCO :
- 3 chaises pour déposer les récipients ou, à défaut, un banc
 - 1 drapeau ou cône pour marquer l'emplacement
 - Papier ménager ou papier toilette neutre (sans odeur telle que camomille, etc.)
 - 7 petits récipients identiques et opaques, dont 4 contiennent chacun 5 à 12 noisettes et 3 contiennent chacun 5 à 12 amandes.

Tâche

Le conducteur fait attendre le chien au point de marque. Il s'assoit ensuite sur la chaise du milieu. S'il le souhaite, il présente à son chien l'odeur de noisette qui se trouve sur la troisième chaise afin qu'il l'identifie. Il ramène ensuite son chien au point de marque et se rassied sur la chaise du milieu.

Le conducteur prend alors un récipient de la première paire dans la main gauche et l'autre récipient dans la main droite. Lorsqu'il est prêt, il demande à son chien de les renifler. Le chien doit indiquer le récipient contenant les noisettes. Le type d'indication est libre. Le conducteur place le récipient que son chien a identifié comme contenant des noisettes sur la troisième chaise et le récipient contenant les amandes sur la première chaise.

Après chaque paire, le chien peut être ramené ou envoyé vers le marquage, ou rester auprès du conducteur.

On procède ainsi avec chacune des paires de boîtes jusqu'à ce que trois récipients se trouvent sur la troisième chaise (plus le récipient contenant l'odeur d'identification).

Le conducteur décide du nombre de fois où le chien peut renifler un récipient. La minute fixe la limite de temps.

Signaux visuels Illimité

Signaux sonores Illimité

Deuxième nouveau départ Non

Chronométrage Commence lorsque le maître-chien tient la première paire de récipients dans ses mains et demande au chien de les renifler, jusqu'à ce que le troisième récipient soit posé sur la troisième chaise.
La préparation du H avec l'odeur d'identification ne compte pas dans la



minute.

Si le conducteur ramène son chien entre les paires jusqu'au point de départ, le temps continue de courir.

Noisettes

Tâche

Le conducteur laisse le chien attendre au marqueur. Il s'assoit ensuite sur la chaise du milieu. S'il le souhaite, il présente à son chien l'odeur de noisette qui se trouve sur la troisième chaise afin qu'il l'identifie. Il ramène ensuite son chien au marqueur et se rassied sur la chaise du milieu.

Le conducteur prend alors un récipient de la première paire dans la main gauche et l'autre récipient dans la main droite. Lorsqu'il est prêt, il demande à son chien de les renifler. Le chien doit indiquer le récipient contenant les noisettes. Le type d'indication est libre. Le conducteur place le récipient que son chien a identifié comme contenant des noisettes sur la troisième chaise et le récipient contenant les amandes sur la première chaise.

Après chaque paire, le chien peut être ramené ou envoyé vers le marquage, ou rester auprès du conducteur.

On procède ainsi avec chacune des paires de boîtes jusqu'à ce que trois récipients se trouvent sur la troisième chaise (plus le récipient contenant l'odeur d'identification).

Le conducteur décide du nombre de fois où le chien peut renifler un récipient. La minute fixe la limite de temps.

Évaluation

But

Le conducteur identifie les trois récipients contenant des noisettes grâce à son chien.

Pour vérification, les trois récipients placés sur la troisième chaise sont ensuite ouverts. L'équipe obtient un point pour chaque récipient contenant des noisettes identifié correctement.

Fault

- Aucun, c'est-à-dire qu'un ou plusieurs récipients sur la troisième chaise contiennent des amandes.
- Temps écoulé – seuls les récipients identifiés par le H sur la troisième chaise comptent. Si, par manque de temps, le CCh place le dernier récipient sans identification par le H sur la troisième chaise, ce point ne lui est pas attribué, même s'il serait correct.
- Si le H détruit un gobelet, le travail est interrompu → 0 point !

Attention

Maître : Pour les petits chiens, il faut se baisser ou s'agenouiller. La chaise du milieu peut également être retirée pour les petits chiens.

H : Si le chien détruit une tasse, le travail est interrompu → 0 point !

OCO : Les noisettes doivent toujours se trouver dans les MÊMES récipients. Conserver les récipients séparément ! (Les autres gobelets prennent l'odeur des autres noix lors du stockage. Empiler les récipients de noisettes et d'amandes séparément pour éviter que les odeurs ne se mélagent !)

Ne travaillez qu'avec des noix fraîches, donc pas rances ! Après chaque H, essuyez les boîtes avec un chiffon pour enlever les éventuelles traces de bave d'un H.

5. CHAUSSETTES SUSPENDUES (C'EST IMPÉRATIVEMENT LE DERNIER TRAVAIL DE FLAIR !)

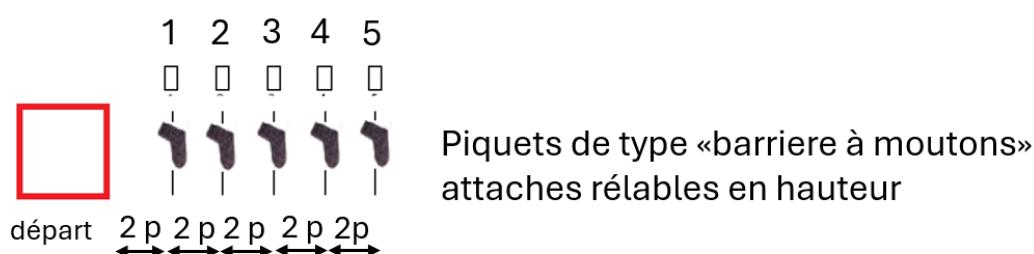
Description de l'installation

Cinq poteaux de clôture pour moutons sont disposés en ligne à une distance de **2 pas les uns des autres.**

Chaque poteau est muni d'une plaque numérotée (1-5).

À **deux pas** de la première plaque/du premier poteau, un carré de départ est marqué.

Croquis de l'installation



Matériel

- OCO : • Carré de départ
• 5 poteaux pour clôture à moutons
• Plaques d'immatriculation (1-5)
• Suffisamment de chaussettes identiques ou de carrés de tissu.

Le conducteur reçoit la chaussette avant le début du premier exercice de travail olfactif et la porte sur lui afin qu'elle puisse absorber son odeur.

Procédure analogue avec des carrés de tissu identiques d'environ 30 x 30 cm en coton éponge, en toile de lin, en lin épais ou en jean épais.

Si vous utilisez des carrés de tissu, vous pouvez les découper vous-même dans de vieilles serviettes de bain, nappes, draps ou jeans. Il n'est pas nécessaire de coudre les bords. Tous les carrés de tissu utilisés doivent être du même tissu et ne doivent pas pouvoir être distingués par le conducteur en raison de leur apparence. Attention avec les jeans : retirez les pièces métalliques.

On utilise soit des chaussettes, soit des carrés de tissu.

Tâche

Le conducteur se place avec son chien dans **le carré de départ**. À la demande du juge, le conducteur lui remet la chaussette du chien. *Le juge tient les chaussettes neutres dans une main et la chaussette du chien dans l'autre. La chaussette du chien ne doit pas toucher les chaussettes neutres afin qu'elles ne soient pas contaminées par l'odeur du chien.* Le conducteur tourne ensuite le dos à l'installation et attend avec son chien en laisse dans le carré de départ, de manière à ne pas voir comment le juge accroche les chaussettes aux poteaux. Le juge accroche alors les quatre chaussettes neutres, non contaminées par l'odeur du chien, et la chaussette du chien, une par une, à hauteur du museau du chien, de manière à ce qu'une grande

partie pende vers le bas. Attention : les chaussettes doivent être faciles à attraper par le chien, afin que le poteau ne tombe pas si le chien tire sur une chaussette. Même lors de l'accrochage, la chaussette du conducteur ne doit toucher aucune des chaussettes neutres (contamination olfactive) !

Le OCO remarque et note la chaussette du conducteur. Il retourne ensuite vers le conducteur.

À un signe du OCO, le conducteur se déplace avec son chien, en laisse ou en liberté, de chaussette en chaussette. Le chien doit indiquer la chaussette du conducteur. Le type d'indication est libre. Il est également permis de rapporter (il est permis de laisser tomber). Il s'agit de déterminer la bonne chaussette. Le travail est terminé avec l'indication/le rapport. Le conducteur n'a le droit de toucher qu'une seule fois.

Procédure analogue avec les carrés de tissu si aucune chaussette n'est utilisée.

Signaux visuels	Illimité
Signaux sonores	Illimité
Mesure du temps	Du départ jusqu'à l'affichage

Attention

CCh :Une seule saisie est autorisée. Il n'est pas permis de deviner.

Le travail est terminé après l'affichage ou après avoir fouillé toutes les chaussettes.
Les chaussettes ne sont fouillées qu'une seule fois.

Chaussettes suspendues

Tâche

Le conducteur se place avec son chien dans **le Carré de départ**. À la demande du juge, le conducteur remet au juge la chaussette CCh. *Le juge tient dans une main les chaussettes neutres et dans l'autre la chaussette du conducteur. La chaussette du conducteur ne doit pas toucher les chaussettes neutres afin qu'elles ne soient pas contaminées par l'odeur du conducteur.* Le conducteur tourne ensuite le dos à l'installation et attend avec son chien en laisse dans le Carré de départ, de manière à ne pas pouvoir voir comment le juge

chaussettes aux poteaux. Le OCO accroche alors les quatre chaussettes neutres, non contaminées par l'odeur du CCh, et la chaussette du CCh individuellement à hauteur du nez du chien aux poteaux, de manière à ce qu'une grande partie pende vers le bas. Attention : les chaussettes doivent être faciles à attraper par le chien, afin que le poteau ne tombe pas si le chien tire sur une chaussette. Même lors de l'accrochage, la chaussette du conducteur ne doit toucher aucune des chaussettes neutres (contamination olfactive) !

Le OCO remarque et note la chaussette CCh. Il retourne ensuite vers le CCh.

À un signe du OCO, le conducteur se déplace avec son chien, en laisse ou en liberté, de chaussette en chaussette. Le chien doit indiquer la chaussette du conducteur. Le type d'indication est libre. Il est également permis de rapporter (il est permis de laisser tomber). Il s'agit de déterminer la bonne chaussette. Le travail est terminé avec l'indication/le rapport. Le conducteur n'a le droit de toucher qu'une seule fois.

Procédure analogue avec les carrés de tissu si aucune chaussette n'est utilisée.

Évaluation

1. Recherche

But

Le chien prend clairement l'odeur des chaussettes pour le conducteur. (Le nez du chien ne doit pas nécessairement toucher les chaussettes, les chiens peuvent aussi sentir à distance !) H n'a pas besoin de chercher les chaussettes restantes s'il les signale/apporte immédiatement.

Fault

- H ne détecte pas l'odeur des chaussettes.

2. Recherche

Cible

H réagit de manière reconnaissable pour le OCO à la chaussette CCh.

Défectueux

- H ne réagit pas de manière perceptible pour le OCO avec la chaussette CCh.
- CCh influence H dans sa décision.

3. Afficher / Apporter

But

H indique clairement la chaussette CCh en restant immobile, couché, assis, debout, en poussant, en remuant la queue, en descendant, en rapportant (il est permis de laisser tomber) - également autorisé en alternance ou en combinaison.

Fautif

- H n'indique pas la chaussette du conducteur ou ne la rapporte pas au conducteur.
- H apporte la chaussette du maître-chien, mais ne la lâche pas.
- H apporte ou indique une chaussette neutre.
- Le maître ignore l'indication du chien et demande au chien de continuer à travailler (après l'indication du chien, le travail est terminé, même après une indication erronée !).

Attention :

- si, en reniflant la chaussette du H, celle-ci tombe par terre, le travail se poursuit comme si de rien n'était, même s'il s'agit de la chaussette CCh. Le H doit alors l'indiquer ou l'apporter. S'il s'agit d'une chaussette neutre, il ne doit toutefois pas l'indiquer ni l'apporter.
- Si le poteau tombe lors du tirage de la bonne chaussette, le conducteur peut choisir de continuer à travailler ou de recommencer avec une nouvelle installation.
- Bien enfoncer les poteaux dans le sol et les vérifier après chaque H !