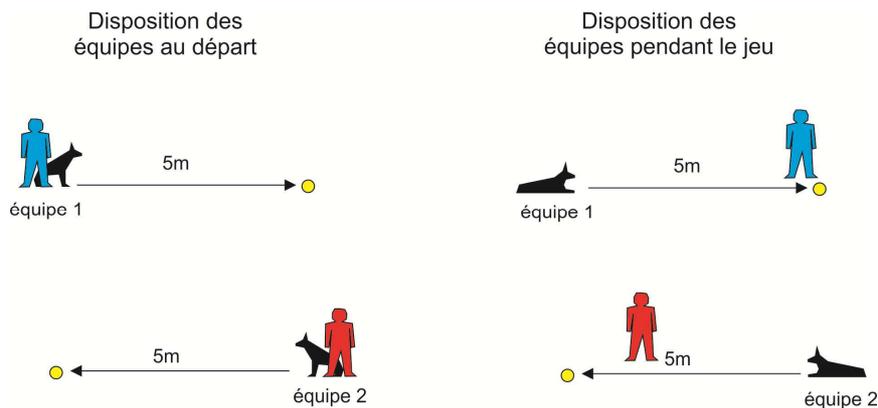


# Règles et directives pour organiser et juger les épreuves du concours interne du Club Canin de Chemaudin

## Exercice 1 - Jeu du bérêt : deux personnes jouant l'une contre l'autre (10 pts).

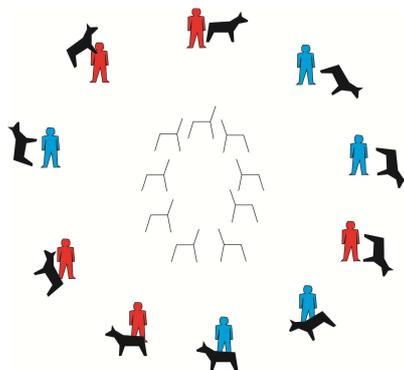
**Réalisation** : Au départ, chaque conducteur est avec son chien en position de base (chien « assis » au-pied). Devant chaque conducteur, à 5 mètres environ, se trouve un objet à récupérer : une balle de tennis par exemple. Sur ordre du commissaire (top départ), les conducteurs doivent laisser leur chien « couché pas-bouger », aller chercher leur objet le plus vite possible, et revenir avec cet objet vers leur chien. Le gagnant est celui qui revient en premier vers son chien qui sera resté en position « couché ».



**Directives** : Le premier avec chien qui ne bouge pas : 10 pts. Le second avec chien qui ne bouge pas : 8 pts. Si le chien bouge il faut retourner vers lui et le fixer à nouveau pour ensuite reprendre le jeu. Cela entrainera une pénalité de -2pts.

## Exercice 2 - Jeu des « chaises musicales » (10 pts).

**Réalisation** : Si possible, 10 chiens font une marche au pied en cercle autour d'un ensemble de 9 chaises de jardin et avec de la musique. Dès que la musique s'arrête, les maitres doivent mettre leur chien « pas bouger » dans la position qu'ils souhaitent et venir s'asseoir sur une chaise le plus rapidement possible. Le dernier qui ne trouve pas de chaise libre a perdu et quitte le jeu avec 1 pts. On enlève une chaise et on continue. Le deuxième éliminé quitte le jeu avec 2 pts .... etc .... jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un joueur qui emportera les 10pts.



**Directives** : Si un chien bouge, il faut que le maitre revienne vers lui pour le fixer à nouveau « pas bouger » dans la position qu'il souhaite. Le cercle sera matérialisé par des petits cônes.

### Exercice 3 - Suite avec laisse (10 pts).

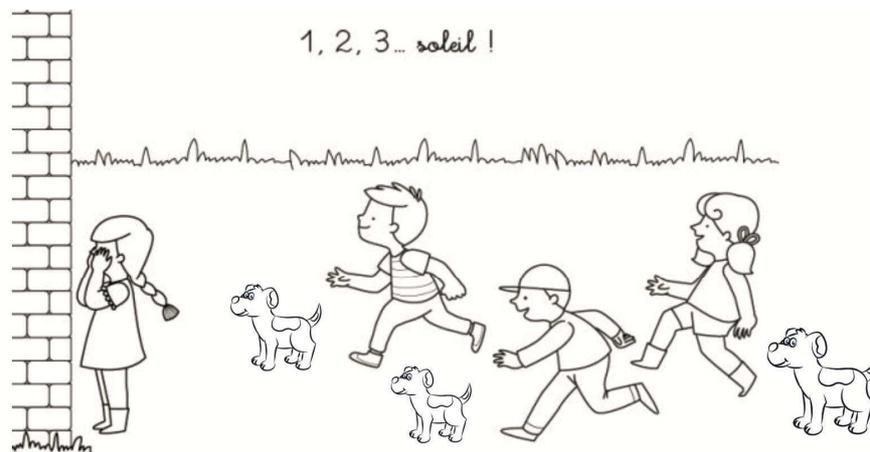
**Réalisation** : Le conducteur doit faire une marche au-pied avec son chien en laisse et en tenant un plateau sur lequel se trouve un verre d'eau. La marche se fera sur deux fois 10 mètres avec un ½ tour.



**Directives** : L'exercice est perdu (0 pts) si le verre tombe. Un chien qui abandonne son maître ou qui le suit à une distance de plus de 1 m pendant la majeure partie de la marche perd l'exercice (0 pts). On enlève des points si le chien s'écarte (-2 pts), s'il sent le sol (-2 pts).... et s'il manque beaucoup d'eau à la fin du parcours (-2 pts).

### Exercice 4 - 1,2,3 Assis – 1,2,3, Couché (10 pts).

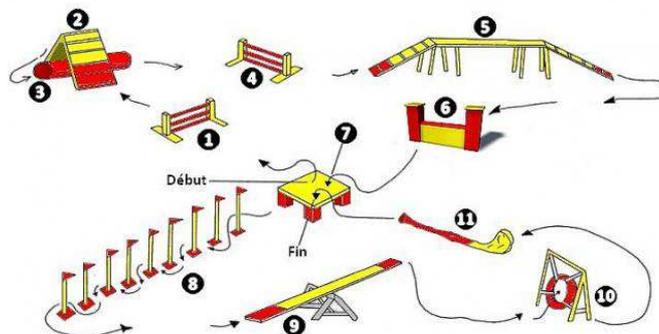
**Réalisation** : 5 chiens sont alignés. Le commissaire se trouve à une dizaine de mètres, de dos. Sur ordre du juge, les conducteurs avancent pendant que le commissaire compte 1,2,3 ... il se retourne et demande une position : « assis » ou « couché ». Tout le monde doit s'arrêter avec son chien et obtenir la position le plus rapidement possible. Au bout de 5 secondes, le commissaire se retourne et les chiens doivent repartir. Le commissaire compte à nouveau 1,2,3 ... il se retourne et demande une deuxième position « assis » ou « couché ». Tout monde doit s'arrêter avec son chien et obtenir la position .... et ainsi de suite. Il faudra demander deux « assis » et deux « couché », mais dans l'ordre voulu par le juge.



**Directives** : Si la position qui est demandée n'est pas réalisée : -3 pts. Si la position qui est demandée n'est pas exécutée assez rapidement : -1 pts.

### Exercice 5 - Parcours d'agility simple (10 pts).

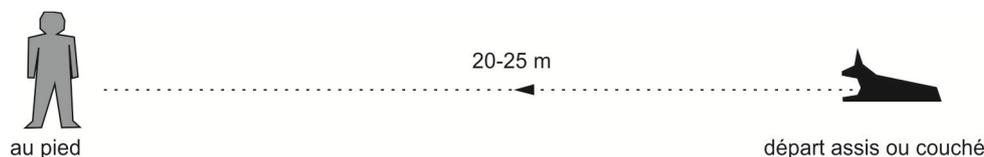
**Réalisation** : Réaliser un parcours d'agility avec des éléments simples : 3 sauts, 1 tunnel et une table. Le conducteur et son chien devront enchaîner les exercices et effectuer un « pas bouger » chien « couché » sur la table pendant 5 s.



**Directives** : Refus d'un obstacle ou faute pendant le « pas bouger » sur la table -2 pts. On donnera un point bonus pour la rapidité.

### Exercice 6 - Rappel (10 pts).

**Réalisation** : Sur ordre du commissaire, le conducteur commande à son chien de se coucher et de rester « pas bouger ». Il marche ensuite pendant 20-25 m vers la place qui lui est indiquée et fait demi-tour. Sur ordre du commissaire, le conducteur rappelle son chien.



**Directives** : Le rappel doit être spontané. Le chien doit revenir à une bonne vitesse et conserver son allure (au moins un trot rapide). Un retour hésitant est une faute (-2pts). Si plus d'un commandement est donné, pas plus de 7 pts. Pour le chien qui ne maîtrise pas le « pas bouger » (débutant, chiot), on tiendra le chien et on notera uniquement le rappel.

### Exercice 7 - Un rapport d'objet (balle, jouet ...) (10 pts).

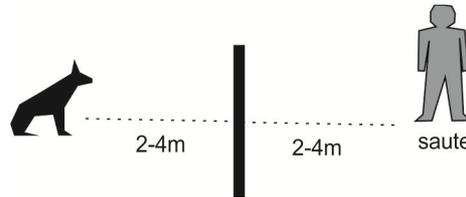
**Réalisation** : Le commissaire remet au conducteur l'objet à rapporter. Celui-ci envoie cet objet sur ordre du commissaire à environ 5 mètres. Lorsqu'il y est invité, le conducteur commande à son chien de rapporter l'objet.



**Directives** : Pour avoir 10 pts, il suffit que le chien ramène l'objet à son maître, sans réellement se remettre au-pied correctement. Le conducteur pourra stimuler son chien comme il le veut. Si le chien laisse tomber l'objet mais le ramasse, pas plus de 7 pts. Si le chien ramène l'objet autour de son maître de manière à ce que celui-ci puisse le prendre sans bouger, 5 pts seront attribués.

### Exercice 8 - Rappel avec saut de haie (10 pts).

**Réalisation** : Le conducteur se place devant la haie à environ 2-4 m, chien en position de base « assis » au-pied. Le commissaire demande de laisser le chien en « pas bouger » et de venir se placer de l'autre côté de la haie. Sur ordre du commissaire, le conducteur rappelle son chien qui doit sauter la haie et revenir au pied.



**Directives** : Pour le chien qui ne maîtrise pas le pas bougé, on tiendra le chien. On notera uniquement le saut qui doit être rapide, directe et sans distraction. Pour la remise au pied, le conducteur pourra donner un ordre supplémentaire « au-pied ». Si le chien touche la haie -2pts.

### Exercice 9 - Passage du pont de singe (10 pts).

**Réalisation** : Le conducteur se place devant le pont de singe à environ 1-2 m, chien en position de base « assis » au-pied. Sur ordre du commissaire, le conducteur réalise une marche au pied avec son chien qui devra franchir le pont de singe.



**Directives** : L'idée n'est pas de noter le chien mais de noter le maître en prenant en compte comment celui-ci s'y prend pour faire passer l'obstacle à son chien.

### Exercice 10 - Impression générale (10 pts).

**Directives** : Lorsque l'on juge l'impression générale, la volonté du chien à travailler et à obéir aux commandements est essentielle. L'harmonie et la précision sont aussi importantes que le naturel des mouvements du conducteur et de son chien. Pour obtenir une bonne note, le conducteur et son chien doivent faire équipe et montrer un plaisir mutuel de travailler ensemble. Si le chien quitte le terrain ou s'il se soulage sur le ring, aucun point ne sera attribué à l'impression générale.