

CHAPITRE 9 — CHALLENGES SPÉCIFIQUES

(TEAM, THE GOAT, JUMP 300)

Ce chapitre présente les challenges spécifiques mis en place par la Dog Cross Federation :

- le **Challenge TEAM**, championnat par équipe,
- le **Challenge THE GOAT**, titre individuel exceptionnel,
- l'événement promotionnel **JUMP 300 – DCF Europe**.

Ces dispositifs complètent le règlement sportif général sans le modifier.

9.1 — CHALLENGE TEAM

9.1.1 — Principe général

Le **Challenge TEAM** est un championnat **par équipe**, organisé sur l'ensemble d'une saison sportive DCF.

- Il vise à valoriser l'**esprit d'équipe**, la **cohésion** et la **régularité**.
- À la fin de la saison, une ou plusieurs Teams sont **récompensées** selon leur classement et leur attitude générale.

Le Challenge TEAM est **indépendant des arenas** : les chiens d'une même Team peuvent venir d'arènes différentes.

9.1.2 — Composition d'une Team

Une **Team** doit respecter les critères suivants :

- être composée de **5 chiens**, chacun titulaire d'une licence DCF à jour,
- désigner un **capitaine** (conducteur référent),
- choisir un **nom de Team unique**,
- disposer, si possible, d'un **logo** ou visuel associé.

Les Teams sont **indépendantes des arenas** :

les conducteurs sont libres de se regrouper, sous réserve de ne pas reprendre un **nom de Team déjà existant**.

a) Répartition par groupes morphologiques

Pour les besoins du Challenge TEAM, les chiens sont répartis en deux groupes :

- **Groupe A :**
 - tous les chiens de type **berger**,
 - les classes de taille **45/50** et **50/55**.
- **Groupe B :**
 - classes **-40, 40/45, 55/60, 60+**,
 - et les chiens de type **MO** (molossoïdes).

La composition d'une Team doit respecter la règle suivante :

- au **maximum 2 chiens du Groupe B**,

- il est possible de constituer une Team uniquement avec des chiens du **Groupe A**.

En cas de changement de groupe d'un chien (par exemple modification de taille en cours de saison), la composition de la Team reste **inchangée** pour la saison en cours.

b) Remplaçant

Une Team peut déclarer **un chien remplaçant** au moment de son inscription :

- le remplaçant doit appartenir au **même groupe (A ou B)** que le chien qu'il est susceptible de remplacer,
- si le remplaçant entre en action :
 - ses **points repartent de zéro** pour le Challenge TEAM,
 - il doit, lui aussi, remplir les conditions de participation (CUP / Open) comme les autres chiens,
- une fois qu'un chien a été remplacé, il ne peut pas être **réintégré** à la place du remplaçant au cours de la même saison.

9.1.3 — Inscription et renouvellement annuel

Le Challenge TEAM fonctionne sur une **base annuelle** :

- les Teams sont **déclarées pour une saison précise**,
- à chaque nouvelle saison, les listes de Teams sont **remises à zéro**,
- les Teams doivent être **recréées ou reconfirmées** (nom, liste des chiens, capitaine, remplaçant éventuel).

L'inscription d'une Team se fait :

- soit directement auprès de la Fédération (selon les modalités communiquées),
- soit par l'intermédiaire d'un **responsable d'arena**.

Les informations minimales à fournir sont :

- nom de la Team,
- liste des 5 chiens avec indication de leur groupe (A ou B),
- nom du capitaine,
- identité du remplaçant éventuel,
- logo ou visuel si la Team souhaite apparaître dans les communications officielles.

9.1.4 — Obligation de déplacement extérieur par chien

À compter de la saison 2025, une condition supplémentaire s'applique pour les Teams participant au Challenge TEAM :

Chaque chien de la Team doit effectuer **au moins un déplacement extérieur obligatoire** sur la saison.

Ce déplacement doit correspondre à :

- soit la participation à un **Open**,
- soit la participation à une **CUP organisée sur un autre secteur** que celui de son arena habituelle.

Cette règle vise à encourager :

- la mobilité des Teams,
- la représentation de la Fédération sur différents secteurs,
- l'animation sportive à l'échelle de l'ensemble du territoire DCF.

9.1.5 — Calcul du classement TEAM

Le classement du Challenge TEAM s'effectue sur l'ensemble de la saison, jusqu'à la Finale.

Les principes généraux sont les suivants :

1. Type de points pris en compte

- Le Challenge TEAM se base sur les **points de ranking (points classiques)** des chiens (cf. Chapitre 6),
- et non sur les points champions (pts CH).

2. Nombre minimal de compétitions

- Pour être pleinement classée, une Team doit avoir participé à **au moins 5 DCF CUP**,
- les **Open** comptent comme une CUP dans ce décompte.

3. Résultats retenus

- La Fédération retient les **5 meilleurs totaux** de la Team sur la saison (CUP / Open),
- ces 5 meilleurs résultats sont **additionnés** pour obtenir le score principal de la Team.

4. Finale et bonus de participation complète

- Si les **5 chiens de la Team** participent à la Finale,
- un **bonus de 50 points** est ajouté au total de la Team.

5. Priorité à la présence complète en Finale

- Si une Team ne parvient pas à amener ses **5 chiens en Finale**,
- une Team ayant un total brut de points inférieur mais qui présente **la totalité de ses 5 chiens en Finale** peut être classée **devant** elle au classement final.

Les détails techniques (gestion des forfaits, ex aequo, etc.) peuvent être précisés dans une note technique complémentaire.

9.1.6 — Récompenses du Challenge TEAM

En fin de saison, la Fédération peut attribuer :

- un **trophée principal** à la Team vainqueur du classement,
- des **récompenses complémentaires** aux autres Teams classées,
- un **trophée honorifique** pour une Team particulièrement remarquable par son :
 - fair-play,
 - histoire,
 - état d'esprit,
 - manière de représenter la Fédération.

Les modalités exactes des récompenses peuvent évoluer d'une saison à l'autre.

9.2 — CHALLENGE THE GOAT

9.2.1 — Principe général

Le challenge **THE GOAT** (*Greatest Of All Time*) est un challenge individuel exceptionnel.

Il vise à distinguer un binôme ayant réalisé une saison **quasi parfaite**, tant en termes de résultats que de constance, sur un agrès et une classe déterminée.

Le titre se présente généralement sous la forme :

THE G.O.A.T [année] (par exemple : THE G.O.A.T 2025).

Ce titre a vocation à être lié au « **HALL OF FAME** » DCF.

9.2.2 — Conditions d'obtention du titre THE GOAT

Pour obtenir le titre **THE G.O.A.T [année]**, un binôme doit satisfaire à l'ensemble des conditions suivantes (sauf dispositions particulières précisées par la Fédération pour une saison donnée) :

1. Aucune défaite sur la période considérée

- le binôme ne doit enregistrer **aucune défaite** sur l'agrès et dans la classe pris en compte pour THE GOAT,
- la définition précise de la notion de « défaite » (par exemple, être battu par un autre chien classé) est fixée par la Fédération et peut être déclinée dans une note complémentaire.

2. Nombre minimal de participations

- le binôme doit participer à **au moins 5 CUP**,
- ainsi qu'à la **Finale**,
- soit un minimum de **5 CUP + 1 Finale** sur la saison.

3. Victoire en Finale

- le binôme doit obligatoirement gagner la Finale sur l'agrès et dans la classe considérés.

En résumé, le titre THE GOAT couronne un binôme :

- invaincu sur la saison,
- ayant au moins **5 CUP + 1 Finale**,
- et **vainqueur en Finale**.

9.2.3 — Gestion des égalités

Si plusieurs binômes remplissent les conditions ci-dessus, la Fédération peut appliquer les critères de départage suivants, dans l'ordre :

1. Nombre de BIS avec au moins 3 chiens au départ

- avantage au binôme ayant obtenu le plus grand nombre de **BIS** dans des classes de **3 chiens ou plus**.

2. Nombre de Records (RA / RE)

- en cas de nouvelle égalité, avantage au binôme possédant le plus grand nombre de **Records Arena (RA)** et/ou **Records Europe (RE)**.

3. Total de points de ranking

- si l'égalité persiste, avantage au binôme ayant cumulé le plus grand nombre de **points de ranking (points classiques)** sur la saison.

En cas d'égalité persistante malgré ces critères, la Fédération se réserve la possibilité :

- soit de décerner un titre **ex aequo**,
- soit de définir un **dernier critère de départage** communiqué aux intéressés.

9.2.4 — Distinctions liées au titre THE GOAT

Le binôme désigné THE G.O.A.T [année] peut notamment se voir attribuer :

- un **trophée spécifique**,
- une **mise en avant** dans les communications officielles de la Fédération,
- une mention particulière sur les listes / tirages de la saison suivante,
- un **support textile ou équipement personnalisé** (par exemple un sweat brodé) au nom du chien et au titre THE GOAT.

Les distinctions peuvent être adaptées ou complétées par la Fédération, tout en conservant l'esprit d'une **récompense exceptionnelle**.



9.3 — JUMP 300 — ÉVÉNEMENT PROMOTIONNEL DCF EUROPE

9.3.1 — Principe et objectifs

Le **JUMP 300** est un événement **promotionnel DCF Europe**, organisé à une date décidée par la Fédération et pouvant être repris par les arenas participantes.

Objectifs :

- faire découvrir le Dog Cross Federation à un large public,
- proposer un format ludique et simple à comprendre,
- valoriser les arenas et créer un événement fédérateur.

Le JUMP 300 est :

- **gratuit**,
- **sans points** (aucun point classique, champion, BIR),
- **sans classement individuel**,
- sans obligation de carnet de travail.

9.3.2 — Participation et inscriptions

- L'événement est **ouvert à tous** (licenciés ou non).
- Les inscriptions se font **directement auprès de chaque arena**.
- Chaque arena peut accueillir jusqu'à **15 chiens maximum** pour le JUMP 300.
- Il n'y a pas de minimum : une arena peut organiser l'événement avec moins de 15 chiens.

La règle d'inscription est :

« Premier arrivé = premier inscrit ».

Aucun frais d'inscription n'est demandé par la Fédération pour cet événement.

9.3.3 — Concept sportif

Le JUMP 300 repose sur :

- **4 agrès uniquement**, réalisés dans le même ordre dans toutes les arenas participantes :
 1. Long Jump
 2. Wall
 3. Hedge
 4. High
- l'objectif global est de **totaliser 300 sauts** pour l'arena, en additionnant les sauts de tous les chiens sur les 4 agrès.

Chaque chien effectue le **même nombre de sauts par agrès**.

Exemple :

- si 15 chiens participant,

- et que chaque chien effectue **5 sauts sur chaque agrès**,
- alors : $15 \text{ chiens} \times 5 \text{ sauts} \times 4 \text{ agrès} = 300 \text{ sauts}$.

L'arena peut ajuster le nombre de sauts par chien en fonction du nombre réel de participants.

9.3.4 — Règles techniques appliquées

Les **règles officielles DCF** s'appliquent sur les agrès utilisés :

- structures,
- sécurité,
- règles de passage,
- gestion des croix.

Point particulier pour le **Wall** et le **High** :

Si un chien reçoit une **croix** sur le Wall ou le High,
il est immédiatement **sorti de l'agrès**,
et tous ses **sauts restants** sur cet agrès sont comptés **0**.

Pour le Long Jump et la Hedge, le déroulement suit le règlement technique habituel,
adapté au format de cumul.

9.3.5 — Calcul des résultats et classement entre arenas

Le JUMP 300 produit un **classement entre arenas**, pas entre chiens.

1. Calcul par chien et par agrès

- pour chaque saut, la performance est convertie en **centimètres**,
- example pour un chien au Long Jump :
 - saut 1 : 4,50 m → 450
 - saut 2 : 4,50 m → 450
 - saut 3 : non validé → 0
 - saut 4 : 4,30 m → 430
 - saut 5 : 4,00 m → 400
 - total Long Jump pour ce chien = $450 + 450 + 0 + 430 + 400 = 1\,730$.

2. Total de l'arena

- l'arena additionne les résultats de tous les chiens sur les 4 agrès,
- ce total représente la somme de « mètres / centimètres sautés » sur l'ensemble des sauts prévus (en principe 300).

3. Classement final

- la Fédération compare les totaux communiqués par chaque arena participante,
- l'**arena ayant le plus grand total** est déclarée **vainqueur du JUMP 300** pour l'édition considérée.

9.3.6 — Récompenses

- Aucun trophée **individuel** n'est remis aux chiens ou conducteurs.
- Aucun point n'est attribué (ni classement individuel, ni incidences sur les grades).

La Fédération remet :

- un **trophée officiel** à l'**arena gagnante** du JUMP 300,
- ce trophée est en principe remis lors de la **Finale DCF** de la saison.

