

CHAPITRE 5 — DÉROULEMENT D'UNE CUP

Ce chapitre décrit le **déroulement type d'une CUP** :

- sur **une journée** lorsque l'événement compte **20 chiens inscrits ou moins**,
- sur **deux jours** dès que l'événement compte **plus de 20 chiens inscrits**.

Les principes d'organisation restent les mêmes, seule la répartition des passages sur une ou deux journées est adaptée par l'arena.

Les **règles techniques complètes** pour chaque agrès (validation, timer, avertissements, croix, Joker, etc.) sont détaillées au :

→ **Chapitre 3 — RÈGLES DE PASSAGE ET DE VALIDATION DES AGRÈS**

5.1 — Organisation générale

5.1.1 — Format de la CUP et rôle du Long Jump

Une CUP peut être organisée :

- sur **une journée** (≤ 20 chiens),
- ou sur **deux jours** (> 20 chiens).

Dans tous les cas :

- le **Long Jump est obligatoirement réalisé le samedi** ;
- l'objectif est de proposer **au moins 3 agrès le samedi** afin de :
 - limiter la charge du dimanche,
 - permettre une **fin de journée raisonnable** pour tous les participants.

Ces 3 agrès peuvent être :

- **3 agrès de saut** (Long + 2 autres),
- ou **2 agrès de saut + le Sprint 50 m**.

Si un **quatrième agrès** est prévu au programme, il peut être :

- terminé,
- ou entièrement réalisé le **dimanche**.

5.1.2 — Toise des chiens sans mesure officielle

Pour tout chien **qui n'a pas encore de toise officielle DCF**, une séance de toise est organisée par l'arena **avant le début de la CUP** :

- la toise a lieu **la veille (vendredi) ou le samedi matin**,
- le créneau retenu est **annoncé en amont** par l'arena sur ses **réseaux de communication** (réseaux sociaux),
- le conducteur doit se présenter au créneau indiqué avec son chien,
- la toise doit être réalisée **avant le premier passage du chien** sur un agrès.

Sans mesure officielle effectuée dans ces créneaux, le chien **ne pourra pas prendre le départ**, afin de garantir un classement équitable dans la bonne classe de taille.

5.1.3 — Briefing et information des concurrents

En début de CUP, un **briefing général** doit rappeler :

- le **format de la CUP** (1 jour ou 2 jours),
- le **planning** de la journée (et du week-end pour les CUP sur deux jours),
- la **répartition des agrès** par jour,
- l'**ordre de passage** par classes,
- le fonctionnement du **Sprint 50 m** (s'il est prévu),
- les **zones de détente** et les règles de **propreté**,
- les **points de sécurité essentiels** :
 - avertissements et **croix**,
 - gestion des chutes (notamment chute sur le dos),
 - entrées et sorties d'agrès,
 - consignes propres à l'arena (accès parking, circulation des chiens, etc.).

Le briefing rappelle également que :

- les **règles de passage détaillées par agrès** se trouvent au **Chapitre 3**,
- les **classes et statuts** (Ouverte, Bergers, MO+26, vétérans) au **Chapitre 4**,
- le présent **Chapitre 5** sert de **guide pratique** pour comprendre l'organisation d'une CUP.

Les concurrents sont invités à **prendre connaissance de l'ensemble du règlement** (chapitres 1, 3, 4 et 5 en priorité) **avant la compétition**, afin de limiter les questions de dernière minute sur des points déjà expliqués.

5.1.4 — Journée du samedi

Le samedi, l'arena organise en priorité :

- le **Long Jump** (obligatoire),
- et au moins **deux autres agrès** (saut et/ou Sprint), afin d'atteindre le minimum de **3 agrès**.

Lorsque l'arena dispose de suffisamment d'installations et d'encadrement, elle peut ouvrir **deux agrès en parallèle** pour fluidifier la journée. Dans ce cas :

- sur un agrès, on commence par les **plus petites classes**,
- sur l'autre, on commence par les **plus grandes classes**, en suivant l'ordre :
 - **Bergers +63**,
 - puis **B 58/63**,
 - puis les **autres grandes classes présentes**.

Si une classe est **vide**, on passe simplement à la **classe suivante réellement présente**.

Classe commencée = classe terminée

- Toute **classe commencée le samedi sur un agrès** doit être **terminée le samedi** sur cet agrès.
- Les classes **non commencées** sur cet agrès pourront être ouvertes **le dimanche matin**.

Limite horaire

- L'arena fixe et annonce une **heure maximale de fin de journée** (par exemple : pas de passage après 20h00).
- Avant cette heure, l'arena informe les concurrents :
 - des agrès et classes **terminés**,
 - de ce qui sera **repris ou lancé le dimanche**.

5.1.5 — Journée du dimanche

Le dimanche est consacré :

- à la **fin des classes ou agrès** non terminés la veille,
- à l'organisation du **Sprint 50 m** si celui-ci n'a pas été réalisé le samedi,
- puis aux **classements, podiums et remise des récompenses** en fin de journée.

5.1.6 — Cas particulier : Open et Finale

Pour l'**Open** et la **Finale**, l'événement est **obligatoirement organisé sur deux jours**.

L'organisation des passages est spécifique :

- les chiens passent par **blocs de classes**,
- jusqu'à **quatre agrès fonctionnent en même temps**,
- **seul le Sprint 50 m** est réalisé comme **agrès unique**, sans autre agrès en parallèle.

Les modalités détaillées (ordre des blocs, horaires, répartition précise des classes) sont fixées par la DCF et communiquées pour chaque Open et Finale.

5.2 — Ordre de passage et gestion des classes

5.2.1 — Ordre de passage

Pour chaque agrès, l'arena établit un **ordre de passage** en fonction :

- des **classes**,
- du **nombre de chiens**,
- et du **planning global** de la CUP.

En règle générale :

- on commence par les **plus petites classes**,
- puis on progresse vers les **plus grandes**.

Lorsque **deux agrès sont ouverts en parallèle**, l'arena peut répartir les classes sur les deux :

- pour **équilibrer les files d'attente**,
- et **réduire le temps d'attente** pour les binômes.

5.2.2 — Retards et absences

- Un chien **absent** au moment de son passage peut être :
 - rappelé plus tard dans la **même classe**,

- ou noté « **non présenté** » si le conducteur ne se manifeste pas.
- Pour limiter les retards :
 - le planning et les ordres de passage doivent être **clairement affichés et annoncés**,
 - les conducteurs sont responsables d'**anticiper leur passage** et de se présenter à temps à l'agrès.

Les modalités précises (délai de rappel, tolérance de retard) sont à l'appréciation de l'arena.

5.3 — Essais, timer et gestion des mesures en CUP

Les principes officiels sont définis au **Chapitre 3** :

- **nombre d'essais** par mesure,
- fonctionnement des **timers** (par exemple le **timer d'1 minute** au Long Jump),
- règles de **validation / non-validation**,
- avertissements et **croix**,
- utilisation du **Joker** (§3.0.6).

Ce paragraphe montre **comment ces règles se traduisent concrètement** en situation de CUP.

5.3.1 — Rappel synthétique

Sur un agrès de saut (Hedge, Long, High, Wall), pour **chaque mesure annoncée** (distance ou hauteur) :

- le binôme dispose de **3 essais maximum** pour **valider cette mesure** ;
- tant que les 3 essais ne sont pas consommés, et selon les règles du Chapitre 3, le conducteur peut :
 - retenter la **même mesure**,
 - ou, dans certains cas, **jouer son Joker** (cf. §3.0.6) ;
- lorsqu'un agrès est soumis à un **timer** (par exemple le timer d'1 minute au Long Jump après la réception), ce timer est appliqué sur le terrain par le juge ou la table de marque ;
- après **3 essais non validés** sur une même mesure, il est **impossible de revenir** sur cette mesure au cours de la même épreuve.

5.3.2 — Exemples : 3 essais sur une même mesure

Cas 1 — Hedge : 1,00 m raté 3 fois de suite

- Le conducteur annonce **Hedge à 1,00 m**.
- Le chien tente **3 fois** la haie à **1,00 m** et **rate les 3 essais** (barre qui tombe, refus, réception problématique, etc.).

Résultat :

- La hauteur **1,00 m** n'est **pas validée**.
- On conserve la **dernière hauteur validée** avant 1,00 m (s'il y en avait une).

- Si 1,00 m était la **première hauteur annoncée** :
→ le binôme n'a **aucun résultat** sur la Hedge pour cette CUP.

Cas 2 — High Jump : 1,60 m validé, puis 1,60 m retenté et raté

- Le conducteur annonce **High Jump à 1,60 m**.
- Le chien **valide 1,60 m**.
- Plus tard, le conducteur choisit de **repasser 1,60 m** (par stratégie, pour se rassurer, ou par erreur).
- Sur cette nouvelle tentative à **1,60 m**, les **3 essais sont ratés**.

Résultat :

- La première validation de **1,60 m** reste **acquise**.
- Le binôme ne pourra pas **monter plus haut** sur le High Jump dans cette CUP.
- La **meilleure performance retenue** sur cet agrès reste **1,60 m**.

Cas 3 — Long Jump : 4,00 m validé, 4,50 m raté

- Le conducteur annonce **Long Jump à 4,00 m**.
- Le chien **valide 4,00 m**.
- Le conducteur annonce ensuite **4,50 m** (progression normale).
- Le chien tente **3 fois 4,50 m** et **rate les 3 essais** (barre qui tombe, saut mordu, sortie de zone, etc.).

Résultat :

- La distance **4,50 m** n'est **pas validée**.
- La distance **4,00 m**, déjà validée, reste la **meilleure performance** du binôme sur le Long Jump pour cette CUP.

Dans tous ces cas :

- dès qu'une mesure précise (**1,00 m, 1,60 m, 4,50 m**, etc.) a fait l'objet de **3 essais non validés**,
→ le binôme ne peut **plus redemander cette même mesure** dans la même épreuve ;
- on retient uniquement la **dernière mesure validée** en dessous, s'il y en a une.

5.3.3 — Exemple d'utilisation du Joker (Wall Climb)

Le **Joker** est défini au §3.0.6 :

- un seul Joker par binôme et par compétition (Cup, Open, Finale),
- utilisable sur un **agrès de saut**,
- permet de **changer de mesure** pour une mesure **supérieure ou égale**,
- ne donne **qu'un seul essai** sur cette mesure Joker,
- en cas d'échec : **0 en performance** sur l'agrès concerné.

Exemple concret sur le Wall Climb :

- Le binôme a déjà validé le **Wall à 2,80 m**.
- Il annonce ensuite **2,90 m** :
 - 1er essai à 2,90 m → raté,
 - 2^e essai à 2,90 m → raté.

Il reste **1 seul essai** sur cette séquence.

À ce moment-là, le conducteur a deux options :

1. tenter un **3^e essai classique à 2,90 m**,
2. ou **jouer son Joker** et annoncer **3,00 m** pour ce **dernier essai**.
 - Si le **Joker à 3,00 m est validé** :
 - la hauteur **3,00 m** devient la **meilleure performance officielle** du binôme sur le Wall pour cette CUP.
 - Si le **Joker à 3,00 m n'est pas validé** :
 - le Joker est perdu,
 - une **0 en performance** est attribuée pour le Wall,
 - la CUP ne retient **aucun résultat** sur cet agrès pour ce binôme, même si **2,80 m** avait été validé auparavant.

Le Joker est un **coup de poker sportif**, un **vrai challenge** à n'utiliser que lorsque le conducteur se sent vraiment en confiance avec son chien.

5.4 — Puppy Time

Lorsque des chiots sont inscrits, un **Puppy Time** peut être organisé en marge de la CUP. Il s'agit d'un **atelier d'initiation non compétitif**, destiné à :

- la **désensibilisation** des chiots au contexte (public, bruit, sono, applaudissements),
- une première **mise en situation positive** sur les structures DCF.

Placement dans le week-end :

- idéalement le **samedi en fin de journée**,
- ou le **dimanche après le Sprint 50 m**,

afin que les chiots évoluent **devant du monde** et profitent pleinement de cette mise en situation.

Règles de mesures (sécurité avant tout) :

Hedge : hauteur **inférieure ou égale à la hauteur au garrot** du chiot ;

Long Jump : distance **inférieure ou égale à 5 fois la hauteur au garrot** ;

Wall & High : hauteur laissée **au bon sens du juge et du conducteur**, en fonction de l'âge, de la croissance et de l'état physique du chiot ;

Sprint 50 m : **1 seul passage** par chiot.

Le Puppy Time ne donne **ni classement, ni points, ni croix**.

Les conditions de participation spécifiques (notamment l'absence de licence obligatoire pour le Puppy Time) sont précisées au **Chapitre 1 — Règlement ayant droit et conditions de participation**.