

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 ;
- la régularité des binômes.

À la fin de la saison, une ou plusieurs Teams peuvent être récompensées selon leur classement et leur attitude générale.

Le Challenge TEAM est indépendant des HDB's Arena : les chiens d'une même Team peuvent être rattachés à des arénas 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 **recrées 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 une distinction individuelle exceptionnelle.

Il récompense un binôme ayant réalisé une saison particulièrement régulière et performante sur **un agrès et dans une classe déterminée**.

Le titre est attribué pour une saison donnée sous la forme :

THE G.O.A.T [année]

Il peut être intégré au **Hall of Fame DCF**.

9.2.2 — Conditions d'obtention

Pour obtenir le titre THE G.O.A.T d'une saison, le binôme doit remplir l'ensemble des conditions suivantes :

1. Être invaincu

Le binôme ne doit enregistrer aucune défaite sur l'agrès et dans la classe concernés pendant la période prise en compte.

2. Participations obligatoires

Le binôme doit avoir participé à :

- au moins **5 CUP** ;
- et à la **Finale**.

Soit un minimum de **5 CUP + la Finale** sur la saison.

3. Victoire en Finale

Le binôme doit obligatoirement terminer premier sur l'agrès et dans la classe concernés lors de la Finale.

Le titre THE GOAT distingue donc un binôme :

- invaincu sur la période retenue ;
- ayant participé au minimum à 5 CUP et à la Finale ;
- vainqueur lors de la Finale sur l'agrès et dans la classe concernés.

9.2.3 — Gestion des égalités

Si plusieurs binômes remplissent les conditions d'obtention du titre, ils sont départagés dans l'ordre suivant :

1. **Nombre de BIS obtenus dans une classe comptant au moins 3 chiens ;**
2. **Nombre de Records Arena et/ou Records Europe ;**
3. **Total de points de ranking obtenus sur la saison.**

Si l'égalité persiste malgré ces critères, le **Comité DCF** peut valider un dernier critère de départage ou décider d'attribuer le titre ex æquo.

9.2.4 — Distinctions liées au titre

Le binôme obtenant le titre THE G.O.A.T peut notamment recevoir :

- un trophée spécifique ;
- une mise en avant sur les supports de communication DCF ;
- une mention particulière sur les supports de la saison suivante ;
- un textile ou équipement personnalisé au nom du chien et du titre obtenu.

Les récompenses peuvent être adaptées selon les saisons.

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 agès 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.



9.3 — JUMP 300 — ÉVÉNEMENT PROMOTIONNEL DCF EUROPE

9.3.1 — Principe et objectifs

Le **JUMP 300** est un événement promotionnel DCF Europe créé pour le **lancement de la saison 2025–2026**.

Il est organisé par les HDB's Arena participantes selon les modalités définies par la DCF.

Ses objectifs sont :

- faire découvrir le DCF à un large public ;
- proposer un format ludique et simple à comprendre ;
- valoriser les HDB's Arena ;
- créer un événement commun autour du lancement de la saison.

Le JUMP 300 est :

- **gratuit** ;
- **sans points** : aucun point classique, Champion ou BIR ;
- **sans classement individuel** ;
- **sans obligation de carnet de travail**.

9.3.2 — Participation et inscriptions

Le JUMP 300 est ouvert aux chiens **licenciés ou non licenciés DCF**.

Les inscriptions sont réalisées directement auprès de chaque HDB's Arena participante.

Chaque aréna peut accueillir jusqu'à **15 chiens maximum**.

Aucun nombre minimum de participants n'est imposé.

Les inscriptions sont prises selon le principe :

Premier arrivé = premier inscrit.

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

9.3.3 — Concept sportif

Le JUMP 300 se déroule sur **4 agrès**, réalisés dans le même ordre par toutes les arénas participantes :

1. **Long Jump**
2. **Wall Climb**
3. **Hedge Jump**
4. **High Jump**

L'objectif est de totaliser **300 sauts par aréna**, en additionnant les passages effectués par l'ensemble des chiens sur les quatre agrès.

Chaque chien réalise le même nombre de sauts par agrès.

Exemple :

15 chiens × 5 sauts × 4 agrès = **300 sauts**.

L'aréna adapte le nombre de sauts par chien en fonction du nombre réel de participants.

9.3.4 — Règles techniques et sécurité

Les règles DCF relatives aux structures, à la sécurité et au passage des agrès restent applicables pendant le JUMP 300.

Pour le **Wall Climb** et le **High Jump** :

lorsqu'une croix est prononcée, le chien arrête immédiatement ses passages sur l'agrès concerné et les sauts restant à effectuer sur cet agrès sont comptabilisés à **0**.

Pour le **Long Jump** et le **Hedge Jump**, le déroulement suit les règles techniques DCF adaptées au format de cumul du JUMP 300.

9.3.5 — Calcul des résultats

Le JUMP 300 donne lieu à un **classement entre les HDB's Arena participantes**, et non à un classement individuel des chiens.

Pour chaque chien et chaque agrès, les performances validées sont converties en centimètres.

Exemple 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 : 1 730.

Chaque HDB's Arena additionne ensuite les résultats de l'ensemble de ses chiens sur les quatre agrès.

Le total obtenu constitue le résultat de l'aréna pour le JUMP 300.

La DCF centralise les résultats des arénas participantes et établit le classement de l'édition.

L'HDB's Arena obtenant le total le plus élevé remporte le **JUMP 300**.

9.3.6 — Récompenses

Le JUMP 300 ne donne lieu à :

- aucun classement individuel ;
- aucun point DCF ;
- aucune incidence sur les grades ou les résultats sportifs individuels.

Un **trophée JUMP 300 DCF** est attribué à l'HDB's Arena ayant obtenu le meilleur résultat.

Pour l'édition organisée à l'occasion du lancement de la saison **2025-2026**, le trophée est remis lors de la **Finale DCF** de la saison concernée.

