

CAPITOLUL 0 - IDENTITATEA, ORGANIZAREA ȘI CADRUL DCF

0.1 - Originea și identitatea DCF

La înființare, disciplina purta numele Dog Cross Fit.

Denumirea CrossFit® fiind o marcă protejată, a fost necesară schimbarea numelui disciplinei.

Fostele identități vizuale ale disciplinei Dog Cross Fit.

Pentru a păstra inițialele DCF, deja utilizate și cunoscute, a fost ales numele Dog Cross Federation.

Evoluția identității vizuale după schimbarea denumirii.

Astfel: Dog Cross Fit → Dog Cross Federation → DCF

Cuvântul „Federation” face, așadar, parte din numele ales în cadrul acestei evoluții. El nu înseamnă că DCF are statutul unei federații sportive oficiale.

Dog Cross Federation este, din punct de vedere juridic, o asociație. Nu este nici federație sportivă autorizată, nici federație delegată.

În prezentul regulament, denumirile Dog Cross Federation, DCF sau asociația DCF desemnează aceeași asociație.

0.2 - Obiectul și funcționarea DCF

Asociația DCF are ca obiect dezvoltarea, organizarea și reglementarea practicării DCF într-un cadru comun.

Ea stabilește în special:

- regulamentul sportiv;
- normele tehnice ale obstacolelor;
- clasele și modalitățile de competiție;
- condițiile de organizare a evenimentelor DCF;
- regulile comune aplicabile rețelei HDB's Arena.

De asemenea, asigură evoluția regulamentelor și sprijină dezvoltarea practicii în Franța și în străinătate.

0.3 - Organizarea asociației

Biroul asigură administrarea curentă a asociației.

Comitetul DCF, alcătuit din reprezentanții HDB's Arena, participă la deciziile privind funcționarea și evoluția DCF.

Deciziile luate în numele asociației sunt validate de Comitetul DCF.

În timpul evenimentelor, arbitrii aplică regulile sportive și iau deciziile imediate necesare pentru buna desfășurare a probelor și pentru siguranță.

Orice decizie sau sancțiune cu caracter durabil ține de competența Comitetului DCF.

0.4 - Rețeaua HDB's Arena

Structurile recunoscute de DCF sunt reunite sub denumirea HDB's Arena.

Fiecare structură este identificată sub forma:

HDB's Arena + nume sau teritoriu

HDB's Arena se angajează să respecte cadrul DCF, regulamentele sale, normele tehnice și regulile de siguranță aplicabile practicii.

0.5 - Sprijinirea HDB's Arena

DCF îi sprijină pe responsabili arenelor în crearea, dezvoltarea și funcționarea structurii lor.

Acest sprijin poate privi în special:

- proiectul și alegerea terenului;
- instalarea și conformitatea obstacolelor;
- aplicarea normelor DCF;
- organizarea antrenamentelor și evenimentelor;
- demersurile legate de evenimentele DCF;
- comunicarea;
- integrarea și funcționarea în cadrul rețelei.

Arenelor le pot fi puse la dispoziție ghiduri, suporturi și proceduri.

Acest sprijin nu înlocuiește obligațiile proprii fiecărei structuri.

0.6 - Independența HDB's Arena

Fiecare HDB's Arena rămâne o structură independentă din punct de vedere juridic, administrativ și financiar.

Ea rămâne în special responsabilă pentru:

- statutul său juridic;
- gestionarea structurii și a terenului;
- cursurile și organizarea sa pedagogică;
- prestațiile, cardurile, abonamentele, produsele și serviciile sale;
- angajații, colaboratorii sau voluntarii săi;
- obligațiile administrative, fiscale, sociale și de reglementare;
- asigurările sale.

Tarifele activităților proprii fiecărei arene rămân libere, cu excepția tarifelor evenimentelor DCF atunci când acestea sunt stabilite de asociație.

0.7 - Obligații în funcție de țara de implantare

Obligațiile administrative și de reglementare aplicabile HDB's Arena pot varia în funcție de țara în care acestea sunt implantate.

În România, anumite demersuri pot ține în special de DSVSA competentă (Direcția Sanitară Veterinară și pentru Siguranța Alimentelor) sau de orice altă autoritate competentă.

HDB's Arena situate în străinătate trebuie să respecte obligațiile și reglementările aplicabile în propria țară, precum și cerințele autorităților locale competente.

Fiecare arenă rămâne responsabilă de conformitatea structurii sale cu legislația care i se aplică.

0.8 - Licență și asigurare

Licența DCF funcționează ca o aderare la asociație. Ea îi permite titularului să practice DCF și să se deplaseze în diferitele HDB's Arena din rețea, cu respectarea regulilor în vigoare și a modului propriu de funcționare al fiecărei structuri.

Fiecare HDB's Arena trebuie să dispună de asigurări adaptate activităților pe care le propune.

Licența DCF nu trebuie asimilată automat unei asigurări individuale care acoperă accidentările practicantului sau ale câinelui, cu excepția cazului în care o astfel de garanție este prevăzută în mod expres printr-un contract de asigurare.

0.9 - Cadrul comun al HDB's Arena

Fiecare HDB's Arena se angajează să ofere practicarea DCF într-un mediu adecvat și întreținut, cu obstacole conforme normelor DCF.

Responsabilii arenelor asigură controlul periodic al instalațiilor și respectarea regulilor destinate siguranței câinilor, practicanților și publicului.

Respectarea acestui cadru comun permite menținerea unei practici coerente în întreaga rețea HDB's Arena.

0.10 - Cadrul de referință DCF

Licențele, regulamentele, competițiile, clasamentele, gradele și sistemele proprii DCF țin de funcționarea asociației Dog Cross Federation.

Regulile, drepturile sau garanțiile existente într-o altă disciplină, asociație sau organizație canină nu sunt aplicabile automat DCF.

Statutul asociației, prezentul regulament și deciziile Comitetului DCF constituie cadrul de referință al DCF.

CAPITOLUL 1 - REGULAMENT GENERAL

1.1 - Bunăvoință și siguranță în HDB's Arena

HDB's Arena trebuie să primească fiecare participant cu profesionalism, bunăvoință și în structuri adaptate și sigure.

Toți participanții trebuie să adopte un comportament adecvat practicării DCF, bazat pe:

- respect;
- fair-play;
- bună-credință;
- siguranța câinilor, persoanelor și instalațiilor.

Utilizarea metodelor, instrumentelor sau comportamentelor coercitive este strict interzisă în incinta HDB's Arena.

Sunt interzise în special:

- momelile din blană naturală;
- animalele moarte sau vii utilizate ca momeală;
- orice act sau practică prin care câinele este pus în mod deliberat în pericol.

În cazul unor fapte grave privind siguranța sau bunăstarea unui câine, situația poate fi transmisă Comitetului DCF, care va decide eventualele măsuri ulterioare.

Aceasta înlocuiește în mod avantajos formularea actuală care spune direct că „Federația poate pronunța o excludere”, inclusiv pentru fapte petrecute în afara arenelor.

1.2 - Toleranță zero și comportamente interzise

Se aplică o politică de toleranță zero în special în caz de:

- violență fizică asupra unui câine;
- insulte sau remarci deplasate la adresa unui arbitru, voluntar, responsabil de arenă sau participant;
- comportament care pune în mod deliberat în pericol un câine sau o persoană;
- stare de ebrietate sau consum de substanțe ilicite incompatibil cu participarea la eveniment.

În timpul unei competiții, arbitrul poate lua măsurile sportive imediate prevăzute de regulament:

- să întrerupă o probă;
- să atribuie o cruce atunci când regulamentul prevede acest lucru;
- să excludă binomul de pe obstacol;
- să solicite retragerea sa din competiție atunci când o situație de siguranță o impune.

Orice sancțiune care depășește cadrul evenimentului sau care are caracter temporar ori definitiv ține de competența Comitetului DCF.

Nu poate fi solicitată nicio rambursare atunci când excluderea de la eveniment este pronunțată din motive disciplinare sau de siguranță.

Aici se corectează în principal ambiguitatea actuală dintre puterea arbitrului și o excludere de durată.

1.3 - Responsabilitatea conductorului câinelui

Conductorul, indiferent dacă este proprietar sau handler, rămâne responsabil de gestionarea câinelui pe toată durata prezenței sale într-o HDB's Arena sau la un eveniment DCF.

Câinele trebuie:

- să fie identificat;
- să aibă o stare de sănătate compatibilă cu practica;
- să fie apt fizic pentru efortul solicitat.

În timpul unei probe:

- nicio lesă, lonjă sau alt sistem de prindere nu trebuie să rămână atașat câinelui;
- conductorul trebuie să își adapteze practica la starea fizică a câinelui, la oboseala acestuia și la condițiile exterioare.

1.4 - Rolul, obligațiile și independența HDB's Arena

HDB's Arena trebuie să garanteze:

- structuri sigure și întreținute;
- echipament conform normelor DCF: dimensiuni, culori și siguranță;
- un control complet al echipamentului înainte de fiecare CUP sau eveniment oficial;
- un spațiu de relaxare adecvat, care să includă:
 - o suprafață coerentă cu numărul de câini prezenți;
 - un gard de minimum 1,20 m, cu o poartă adecvată și securizată;
 - o găleată și o lopată pentru strângerea dejecțiilor, pungile fiind interzise în acest spațiu;
 - amplasare în afara câmpului vizual al obstacolelor pentru a favoriza calmul câinilor;
 - supraveghere obligatorie de către persoana responsabilă de câine pe toată durata prezenței în spațiu;
 - o durată de acces limitată pentru a permite rotația și accesul tuturor participanților.

Un podium este obligatoriu pentru festivitățile de premiere:

- treptele trebuie să fie distanțate cu cel puțin 1 m între fiecare poziție;
- această distanță poate fi adaptată atunci când fotografiile sunt realizate cu un singur câine pe fiecare treaptă.

Pentru fiecare obstacol aflat în desfășurare trebuie să fie disponibilă în imediata apropiere o lopată pentru dejecții.

În caz de dejecție, nicio probă nu poate fi realizată până când proprietarul câinelui nu efectuează curățarea.

Instalațiile sunt validate pentru prima dată de controlorul tehnic. Ulterior, fiecare HDB's Arena se angajează să mențină instalațiile și echipamentul în conformitate cu normele DCF în vigoare.

Obligații administrative și de reglementare

Fiecare HDB's Arena rămâne responsabilă de demersurile administrative și de reglementare aplicabile structurii sale și evenimentelor pe care le organizează.

În România, anumite demersuri pot ține în special de DSVSA competentă (Direcția Sanitară Veterinară și pentru Siguranța Alimentelor) sau de orice altă autoritate competentă.

Pentru HDB's Arena situate în afara Franței, obligațiile pot fi diferite și trebuie îndeplinite în conformitate cu reglementările și autoritățile competente din țara respectivă.

Independența HDB's Arena

HDB's Arena rămân independente pentru tot ceea ce privește:

- cursurile și pedagogia lor;
- cardurile sau formulele lor de antrenament;
- produsele și serviciile lor complementare;
- echipamentul propriu;
- organizarea internă.

Plata prestațiilor propuse de HDB's Arena - cursuri, carduri, produse, echipament sau alte servicii - ține de responsabilitatea lor deplină și integrală.

Asociația DCF nu intervine în gestionarea lor internă.

1.5 - Activități vizate

Prezentul regulament se aplică activităților DCF organizate în HDB's Arena sau în cadrul asociației DCF, în special:

- antrenamente;
- Puppy Time;
- DCF School;
- CUP;
- Open;

- Finale;
- demonstrații și evenimente DCF.

Participarea la o activitate DCF implică respectarea regulamentelor aplicabile.

1.6 - Condiții de participare

1.6.1 - Licența DCF

Pentru practicarea DCF într-o HDB's Arena, atât la antrenament, cât și în competiție, câinele trebuie să dețină o licență DCF valabilă.

Licența DCF funcționează ca o aderare la asociație. Ea permite practicarea DCF și deplasarea în diferitele HDB's Arena din rețea, cu respectarea regulamentului și a modului propriu de funcționare al fiecărei structuri.

Valoarea licenței este stabilită la 25 EUR.

Licența este valabilă pentru sezonul în curs și rămâne valabilă până la sfârșitul lunii în care are loc Finale.

Ea nu trebuie asimilată unei asigurări individuale care acoperă automat practicantul sau câinele.

1.6.2 - Descoperire și Puppy Time

Pentru a descoperi DCF, fiecare binom poate efectua o primă ședință de inițiere fără licență.

Puppy Time, activitate de inițiere necompetitivă destinată câinilor tineri, nu este supusă obligației de licență. Capitolul 5 prevede deja acest lucru în mod expres.

Dincolo de aceste cazuri de descoperire, licența DCF este necesară pentru practicarea regulată într-o HDB's Arena.

1.6.3 - Câini supuși unor reglementări speciale

Pentru câinii vizați de o reglementare specifică, conductorul trebuie să poată prezenta documentele necesare participării lor.

Pentru câinii asimilabili categoriei 1 din Franța, diagnosticul de rasă trebuie să fie disponibil la evenimintele DCF atunci când acesta este solicitat. În lipsa documentului cerut, participarea poate fi refuzată.

Pentru câinii cu urechile cupate, trebuie să poată fi prezentat un certificat valabil de otectomie. În lipsa acestuia, câinele poate fi refuzat la eveniment.

Pentru HDB's Arena situate în afara Franței, obligațiile aplicabile sunt cele prevăzute de reglementările țării respective.

1.6.4 - Tarifele evenimentelor DCF

Tarifele evenimentelor oficiale DCF sunt stabilite de asociație și sunt identice pentru toate HDB's Arena:

- DCF School: 20 EUR
- Puppy Time: 10 EUR
- DCF CUP: 35 EUR
- Open: 40 EUR
- Finale: 40 EUR

1.6.5 - Sancțiuni legate de participare

În caz de:

- rele tratamente;
- abandon;
- violență sau comportament periculos;
- punerea în pericol a câinelui;

- afirmații nepotrivite la adresa arbitrilor, oficialilor, voluntarilor sau participanților;

Federația și/sau arbitrul poate decide:

- excluderea imediată din probă sau de la eveniment;
- și, în funcție de gravitate, o excludere temporară sau definitivă din Federație;

fără rambursarea sumelor achitate.

1.7 - Fotografii, videoclipuri și comunicare

Fotografii profesioniști care doresc să intervină în timpul unui eveniment DCF trebuie să obțină aprobarea prealabilă a arenei organizatoare sau a asociației DCF, în funcție de eveniment.

În timpul activităților și evenimentelor DCF pot fi realizate fotografii sau videoclipuri în scopuri de comunicare, promovare sau ilustrare:

- de către HDB's Arena organizatoare;
- de către asociația Dog Cross Federation.

Utilizarea unei imagini care permite identificarea unei persoane trebuie să respecte autorizațiile obținute și regulile aplicabile dreptului la imagine.

Orice persoană care nu dorește să apară pe materialele de comunicare este invitată să informeze organizatorul.

1.8 - Evoluția regulamentului

Regulamentul DCF poate evolua pentru a ține seama de siguranță, evoluția disciplinei, organizarea evenimentelor și obligațiile de reglementare.

Modificările sunt validate de Comitetul DCF. În caz de necesitate imediată, în special din motive de siguranță, o măsură provizorie poate fi aplicată și ulterior supusă Comitetului DCF.

Modificările importante pot fi, de asemenea, prezentate în cadrul Adunării Generale.

Orice versiune nouă este comunicată HDB's Arena și publicată pe suporturile oficiale ale DCF.

Versiunea aflată în prezent în vigoare: decembrie 2025.

Iar când noua versiune va fi validată, vom înlocui pur și simplu această ultimă linie cu data validării noii versiuni.

CAPITOLUL 2 - SPECIFICAȚII TEHNICE ALE OBSTACOLELOR

2.0 - Principii generale de siguranță

Obstacolele DCF sunt proiectate, instalate și întreținute astfel încât să limiteze riscurile și să favorizeze siguranța câinelui în timpul trecerii obstacolului, la aterizare și în timpul deplasărilor pe pistă.

Suprafețele utilizate trebuie să fie:

- stabile;
- antiderapante;
- fără denivelări periculoase;
- adaptate efortului fizic al câinelui.

Gropile de aterizare și zonele de amortizare:

- sunt umplute cu nisip sau material echivalent;
- nu conțin niciun element dur sau tăios;
- respectă dimensiunile maxime stabilite pentru fiecare obstacol (a se vedea 2.6).

Acest capitol descrie caracteristicile tehnice ale obstacolelor: structuri, gropi, dimensiuni, suprafețe și elemente de siguranță.

Regulile de trecere și de validare sunt detaliate în Capitolul 3 - REGULI DE TRECERE ȘI DE VALIDARE A OBSTACOLELOR.

2.1 - Long Jump (săritură în lungime)

2.1.1 - Structura obstacolului

- Bare de săritură
 - Barele sunt fixate în suporturile lor.
 - Culori: albastru / galben (uniformizate în toate arenele).
- Bara de desprindere
 - Bară specifică ce marchează zona de desprindere, de asemenea albastru / galben.
- Suporturi
 - Bază minimă: 30 x 30 cm pentru asigurarea stabilității.

2.1.2 - Pista de elan

- Lățime minimă: 1 m.
- Lungime recomandată: aproximativ 15 m de pistă utilizabilă.
- Suprafață: gazon artificial sau suprafață sportivă echivalentă, stabilă și antiderapantă.
- O riglă magnetică de măsurare este instalată la sol, paralel cu pista și în afara lățimii sale utile, în conformitate cu specificațiile §2.7 „Sistem de măsurare: rigle magnetice”.

2.1.3 - Groapa de aterizare

În spatele barelor este amenajată o groapă de aterizare:

- umplută cu nisip sau material de amortizare;
- fără niciun obstacol.

Dimensiunile maxime ale gropii Long Jump:

- lungime: 10 m
- lățime: 2,50 m
- adâncime: maximum 40 cm.

2.2 - High Jump (săritură în înălțime)

2.2.1 - Pista de elan

- Pista de elan:
 - lungime: aproximativ 8 m;

- lățime minimă: 1 m;
- suprafață: gazon artificial sau echivalent, plan și antiderapant.
- O riglă magnetică de măsurare este instalată la sol, paralel cu pista și în afara lățimii sale utile, în conformitate cu specificațiile §2.7 „Sistem de măsurare: rigle magnetice”.

2.2.2 - Sistemul de momeală

- Momeală / jucărie fixată la capătul unei corzi.
- Coarda trece printr-un sistem de scripeți care permite:
 - ridicarea momelii la înălțimea stabilită;
 - coborârea progresivă și controlată după prinderea acesteia.
- Sistemul trebuie să permită frânarea corzii pentru a amortiza coborârea câinelui.

2.2.3 - Groapa de aterizare

Sub zona de aterizare a câinelui:

- este amenajată o groapă de aterizare;
- umplută cu nisip sau cu un material de amortizare echivalent.

Dimensiunile maxime ale gropii High Jump:

- lungime: 6 m
- lățime: 3 m
- adâncime: maximum 20 cm.

2.2.4 - Semnalizarea de siguranță

- Disc cu două fețe:
 - Albastru: funcționare normală.
 - Roșu: activarea frânării de siguranță (controlul coborârii momelii / corzii).

2.3 - Wall Climb (perete vertical)

2.3.1 - Peretele și suprafața

- Perete
 - structură stabilă și rigidă;
 - acoperit cu o suprafață antiderapantă și ușor amortizantă;
 - care permite câinelui să se sprijine fără să alunece.

2.3.2 - Momeala și coarda

- Momeală / jucărie suspendată la capătul unei corzi, la înălțimea stabilită.
- Sistem de fixare care permite coborârea controlată a momelii pentru a însoți mișcarea câinelui.

2.3.3 - Pista și ranforsările structurale

- Pista de elan:
 - lungime: aproximativ 10 m;
 - lățime minimă: 3 m;
 - suprafață: gazon artificial sau placă plană și antiderapantă.
- O riglă magnetică de măsurare este instalată la sol, paralel cu pista și în afara lățimii sale utile, în conformitate cu specificațiile §2.7 „Sistem de măsurare: rigle magnetice”.
- Contravântuire de siguranță:
 - obligatorie începând de la înălțimea de 3 m pentru consolidarea stabilității structurii.

2.3.4 - Semnalizarea de siguranță

- Disc cu două fețe:
 - Albastru: funcționare normală.
 - Roșu: activarea frânării de siguranță (controlul coborârii momelii / corzii).

2.4 - Hedge Jump (gard / obstacol)

2.4.1 - Obstacolul și suporturile

- Obstacol:
 - obstacol cu bară dublă albastră / galbenă.
- Suporturi:
 - bază minimă: 30 × 30 cm pentru asigurarea stabilității.

2.4.2 - Pista de elan

- Lungime recomandată: 10 m de pistă utilizabilă.
- Lățime minimă: 1 m.
- Suprafață: gazon artificial sau suprafață sportivă echivalentă, plană, stabilă și antiderapantă.
- O riglă magnetică de măsurare este instalată la sol, paralel cu pista și în afara lățimii sale utile, în conformitate cu specificațiile §2.7 „Sistem de măsurare: rigle magnetice”.

2.4.3 - Reglarea și suprafața obstacolului

- Înălțime:
 - reglabilă în funcție de categoria câinelui și de formatele stabilite de Federație.
- Suprafața din jurul obstacolului:
 - liberă, plană, fără gropi sau denivelări;
 - antiderapantă.

2.4.4 - Groapa de aterizare

- Amplasată în spatele obstacolului.
- Umplută cu nisip sau material de amortizare.
- Dimensiuni maxime:
 - lungime: 6 m;
 - lățime: 1,20 m;
 - adâncime: maximum 40 cm.

2.5 - Sprint 50 m

2.5.1 - Pista

Sprintul de 50 m este o probă de alergare în linie dreaptă.

- Pistă dreaptă:
 - lungime: 50 m (distanța de sprint);
 - lățime: aproximativ 1,20 m până la 1,50 m;
 - suprafață: rășină, pământ stabilizat sau altă suprafață sportivă stabilă.
- Zonă plană de start:
 - minimum 2 m de pistă plană înaintea fotocelulei de start;
 - lățime: aproximativ 1,50 m.

2.5.2 - Cronometrare și zone

- Cronometrare
 - o fotocelulă de start și una de sosire;
 - spațiul de trecere dintre fotocelule: aproximativ 1 m.
- Zonă de frânare
 - minimum 10 m după fotocelula de sosire.
- Spațiu destinat conductorului câinelui
 - la capătul pistei, o zonă de aproximativ 50 cm rezervată conductorului;
 - marcată printr-un reper la sol (aproximativ 10 cm înălțime), care delimitează clar zona destinată persoanei.

2.5.3 - Groapă și prelată de protecție (dacă există)

Pe unele instalații, la capătul pistei poate fi instalat un ansamblu groapă + prelată:

- Groapă:
 - lungime: în general între 8 și 10 m;
 - adâncime: aproximativ 10 cm;
 - poziție: aproximativ 5 m după fotocelula de sosire;
 - umplută cu material de amortizare (în general nisip).
- Prelată de protecție:
 - instalată deasupra gropii;
 - servește drept barieră vizuală și fizică de siguranță.

Consecințele sportive ale contactului cu prelata (avertisment, cruce etc.) sunt prevăzute în Capitolul 3.

2.6 - Dimensiunile maxime ale gropilor de aterizare

Pentru armonizarea instalațiilor DCF, dimensiunile maxime ale gropilor de aterizare sunt următoarele:

- High Jump
 - lungime: 6 m
 - lățime: 3 m
 - adâncime: maximum 20 cm
- Hedge Jump
 - lungime: 6 m
 - lățime: 1,20 m
 - adâncime: maximum 40 cm
- Long Jump
 - lungime: 10 m
 - lățime: 2,50 m
 - adâncime: maximum 40 cm

Fiecare groapă trebuie:

- să fie complet umplută cu material de amortizare;
- să fie nivelată înaintea fiecărui eveniment;
- să rămână conformă cu aceste dimensiuni sau cu orice actualizare aprobată de Federație.

2.7 - Sistem de măsurare: rigle magnetice

Pentru a facilita poziționarea distanțelor și înălțimilor de către conductor și pentru a evita măsurarea „pas cu pas” la fiecare încercare, Dog Cross Federation introduce progresiv un sistem de rigle magnetice pe obstacolele vizate (Long Jump, High Jump, Wall Climb, Hedge Jump).

Acest sistem permite:

- identificarea rapidă a distanțelor și înălțimilor;
- o poziționare mai precisă și repetabilă;
- limitarea manipulării conurilor sau a altor repere mobile.

2.7.1 - Principiu general

- Riglele magnetice sunt amplasate la sol, lângă pistă, și nu pe structura obstacolului.
- Ele sunt paralele cu pista sau cu axa săriturii.
- Pe riglă se fixează repere magnetice pentru a indica:
 - distanța / înălțimea solicitată de conductor;
 - și, dacă este cazul, distanța / înălțimea validată.

Conductorul utilizează direct aceste rigle pentru a-și poziționa reperele, fără a fi necesar să numere pașii la fiecare modificare.

2.7.2 - Cerințe tehnice

Riglele și reperele lor trebuie să respecte următoarele criterii:

- să fie amplasate la sol, la același nivel cu pista (la nivelul suprafeței);
- să fie instalate în afara lățimii utile a pistei sau a zonei de săritură, astfel încât:
 - să nu reducă lățimea prevăzută;
 - să nu împiedice deplasarea conductorului;
 - să nu împiedice preluarea câinelui;
- să nu prezinte denivelări sau margini proeminente de care conductorul s-ar putea împiedica sau care ar putea răni câinele;
- să fie stabile (greutate suficientă sau fixare pentru a nu se deplasa în timpul probei);
- să fie lizibile din zona conductorului și a arbitrajului;
- reperele magnetice trebuie:
 - să aibă o aderență suficientă pentru a nu cădea;
 - să fie vizibile și contrastante (culoare puternică, marcaj clar).

Reperele magnetice pot fi personalizate (numele arenei, logo etc.), cu condiția respectării acestor criterii de lizibilitate și siguranță.

2.7.3 - Implementarea în arene

- Unele arene sunt deja echipate cu acest sistem și îl utilizează pe tot parcursul sezonului.
- Celelalte arene trebuie să se echipeze pentru sezonul sportiv următor, astfel încât toate instalațiile să fie armonizate progresiv conform acestei metode de măsurare.
- Fiecare arenă nou omologată trebuie să prevadă instalarea riglelor magnetice pe obstacolele vizate.

2.8 - Siguranța generală a structurilor

Pentru toate obstacolele și toate instalațiile utilizate în cadrul activităților DCF se aplică următoarele principii:

2.8.1 - Omologarea inițială

- Fiecare structură (obstacole, gropi, piste, zone de aterizare etc.) trebuie să fie omologată pentru prima dată de un controlor tehnic DCF.
- Această omologare vizează în special:
 - conformitatea dimensiunilor (înălțimi, lungimi, lățimi);
 - calitatea materialelor (suprafețe, fixări, amortizare);
 - stabilitatea structurii;
 - respectarea zonelor de siguranță din jurul obstacolului.

2.8.2 - Control periodic

Înainte de fiecare CUP, Open, Finale sau eveniment oficial:

- Arena trebuie să efectueze un control complet al structurilor sale, care să includă cel puțin:
 - verificarea stabilității obstacolelor și a elementelor asociate (bare, suporturi, stâlpi, fixări);
 - verificarea stării suprafețelor (uzură, gropi, zone alunecoase, elemente ascuțite);
 - verificarea adâncimii și umplerii gropilor (nisip nivelat, fără corpuri străine);
 - verificarea eliberării zonelor de aterizare și de circulație;
 - verificarea conformității pistelor (lățime, continuitate, absența obstacolelor).
- Orice neconformitate constatată trebuie remediată înainte de începerea încercărilor.
- Dacă o structură nu poate fi adusă în conformitate, obstacolul respectiv trebuie retras din eveniment sau înlocuit.

2.8.3 - Conformitatea permanentă cu standardele DCF

- Instalațiile trebuie să rămână permanent conforme cu standardele Dog Cross Federation, în special în ceea ce privește:
 - siguranța (pentru câine, conductor, oficiali și public);
 - dimensiunile prevăzute pentru obstacole, gropi, piste și zonele de lucru;

- materialele adecvate (suprafețe de amortizare, suprafețe antiderapante, absența elementelor periculoase);
 - marcajul clar (linii, zone, repere, rigle, discuri de siguranță).
- Orice modificare importantă (reconstrucția unui obstacol, schimbarea materialelor, mutarea semnificativă) trebuie să fie omologată din nou de Federație sau de controlorul său tehnic.
- Arenele se angajează să își mențină instalațiile la un nivel constant de calitate și siguranță pe tot parcursul sezonului.

CAPITOLUL 3 - REGULI DE TRECERE ȘI DE VALIDARE A OBSTACOLELOR

3.0 - Reguli generale de trecere a unui obstacol

Aceste reguli se aplică tuturor obstacolelor DCF:

- în CUP;
- în Open;
- în Finale.

3.0.1 - Înainte, în timpul și după trecere

Înainte de trecere

- Conducătorul își pregătește câinele și anunță distanța sau înălțimea, dacă este necesar.
- Binomul se poziționează în zona prevăzută.
- Binomul așteaptă autorizarea arbitrului.
- Arbitrul dă semnalul „ON” atunci când câinele este bine poziționat și măsura solicitată este instalată.

În timpul trecerii

- Conducătorul își însoțește câinele fără a-i împiedica elanul, fără a-i tăia traiectoria și fără a se poziționa ca un „zid uman” pentru a împiedica o eventuală eschivare.
- Jucăria / momeala trebuie să fie conformă regulamentului și utilizată potrivit regulilor specifice obstacolului.
- Arbitrul observă trecerea și aplică criteriile de validare ale obstacolului.

După trecere

- Arbitrul anunță clar: „Validat” sau „Nevalidat”.
- Binomul părăsește zona fără a împiedica trecerea următoare.
- Arbitrul (sau secretarul) notează performanța.

3.0.2 - Numărarea încercărilor și rolul semnalului „ON”

- Pe fiecare obstacol (cu excepția Sprintului), conducătorul dispune de 3 încercări pentru a valida măsura anunțată.
- O încercare este contabilizată din momentul în care:
 - arbitrul spune „ON”; și
 - câinele trece linia obstacolului, indiferent de sens.
- „ON”-ul rămâne activ atât timp cât măsura nu s-a deplasat (de exemplu: bară căzută).

Cazuri speciale legate de linia obstacolului

- Dacă câinele ocolește obstacolul și trece de 3 ori linia obstacolului, nu obține validarea și și-a consumat cele 3 încercări pentru măsura anunțată.
- Dacă câinele validează săritura, dar apoi revine sărind obstacolul în sens invers, → 1 încercare va fi scăzută din măsura următoare.
- Dacă câinele ratează prima încercare și pornește în sens opus, trecând din nou linia obstacolului, → vor fi contabilizate 2 încercări, chiar dacă reușește săritura „de întoarcere”.

Exemple Long Jump (de păstrat)

- Exemplul 1: Prima încercare de săritură, nereușită. La întoarcere, câinele (sau omul) atinge o bară. → Nu mai rămâne decât o încercare pentru această măsură.
- Exemplul 2: Încercare de săritură, reușită. La întoarcere, câinele (sau omul) atinge o bară. → Câinele mai are doar 2 încercări pentru a valida noua măsură.

3.0.3 - Reguli de comportament în zona obstacolului

Un bloc comun precizează regulile pentru toate persoanele prezente în zona obstacolului.

- Maximum 3 persoane în zona obstacolului pentru gestionarea câinelui.
- Este interzis:

- să vă poziționați astfel încât să blocați fizic trecerea câinelui;
- să împiedicați câinele să eschiveze poziționându-vă pe laterale;
- să faceți câinele să sară cu o lesă sau lonjă atașată de zgardă sau ham.

Contact om / câine

- Odată ce câinele a fost eliberat după ON:
 - nu mai este permis niciun contact fizic;
 - este interzis să i se comande câinelui (verbal sau prin gest) să meargă înapoi;
 - conductorul nu mai poate reveni la câine.
- Câinele și conductorul trebuie să lucreze întotdeauna înaintând.
- Este posibil să se oprească câinele prin comandă vocală, dar câinele nu trebuie să dea înapoi.

Dacă câinele rămâne nemișcat:

- conductorul aflat în spate poate atinge din nou câinele pentru a-l remobiliza, dar fără a-l repositiona.

Înainte de eliberare, câinele poate fi motivat (mișcări cu contact permanent).

3.0.4 - Avertismente și cruci

Avertisment

Un avertisment poate fi dat atunci când situația este la limită fără a justifica imediat o cruce.

Două avertismente pe același obstacol conduc automat la o cruce.

Atribuirea unei cruci

O cruce este pronunțată în special:

- în caz de punere evidentă în pericol a câinelui;
- în caz de cădere pe spate;
- în caz de aterizare periculoasă sau impact violent;
- în cazurile speciale prevăzute de regulile proprii fiecărui obstacol;
- după 2 avertismente pe același obstacol.

Eșecul la 3 încercări pe o măsură nu conduce, prin el însuși, la o cruce.

Dacă nicio măsură nu a fost validată anterior, binomul pur și simplu nu obține niciun rezultat pe obstacol.

Dacă o măsură a fost deja validată, eșecul celor 3 încercări pe o măsură superioară nu conduce la o cruce: ultima măsură validată rămâne performanța reținută.

O cruce determină lipsa rezultatului pe obstacolul respectiv și consecințele prevăzute de regulamentul punctelor.

Crucea este pronunțată de arbitrul responsabil de obstacol și se aplică imediat trecerii respective.

3.0.5 - Căderea pe spate (toate obstacolele)

Această regulă se aplică tuturor obstacolelor.

Din momentul în care vă aflați în zona obstacolului cu câinele (încălzire, trecere, recompensă):

- dacă, în timpul unei aterizări sau al unei mișcări necontrolate, câinele cade pe spate (pierdere de echilibru, răsturnare, impact al spatelui cu solul), **se pronunță automat o CRUCE.**

Aceasta se aplică tuturor obstacolelor, în special la aterizările de la Wall Climb, High Jump, Hedge Jump, Long Jump sau la finalul Sprintului, atunci când este vorba despre o cădere.

Excepție:

Dacă animalul se așază voluntar pe spate (de exemplu pentru mângâieri, joacă sau pentru a se rostogoli în nisip), fără cădere și fără pierdere de echilibru,

→ nu este o cruce: câinele nu cade, ci se așază singur în această poziție.

3.0.6 - Caz special: JOKER

La fiecare CUP, Open și Finale, fiecare binom dispune de un singur Joker pentru întregul eveniment.

- Jokerul poate fi utilizat în orice moment în timpul trecerilor, pe un obstacol de săritură: Long Jump, High Jump, Wall Climb, Hedge Jump.
- Jokerul permite modificarea măsurii (distanță sau înălțime) anunțate imediat înainte, pentru a alege o nouă măsură care trebuie să fie:
 - mai mare sau egală cu măsura de plecare.
- Pentru a putea utiliza Jokerul, trebuie să mai existe cel puțin o încercare disponibilă pe măsura în curs:
 - atât timp cât cele 3 încercări nu au fost consumate, binomul poate decide să joace Jokerul;
 - din momentul în care Jokerul este anunțat, noua măsură devine măsura Joker.
- Jokerul oferă o singură încercare pe această măsură Joker:
 - celelalte încercări posibile pe această măsură sunt eliminate;
 - binomul joacă, așadar, totul pe această unică încercare.

Consecințe:

- Joker validat:
 - măsura Joker devine cea mai bună performanță oficială pe obstacol pentru această competiție.
- Joker nevalidat:
 - se atribuie o cruce pe obstacolul respectiv, în cadrul indicelui de performanță;
 - obstacolul este considerat nereușit pentru această competiție, chiar dacă anterior au fost validate măsuri inferioare.

Jokerul este un pariu sportiv, o adevărată provocare care trebuie folosită numai atunci când conducătorul are cu adevărat încredere în el și în câinele său.

3.1 - Long Jump

3.1.1 - Reguli de bază (Long Jump)

- Binomul dispune de 3 încercări pentru a valida o distanță.
- O încercare este numită „mordu” numai în cazul următor:
 - cade cel puțin o bară (la dus sau la întors), fie din cauza câinelui, fie din cauza omului.
- O încercare poate fi nevalidată fără a fi „mordu” dacă, de exemplu:
 - câinele nu depășește distanța anunțată;
 - câinele nu aterizează corect în zona prevăzută (aterizare prea scurtă, refuz clar etc.);
 - conducătorul declanșează linia obstacolului în sens greșit (a se vedea regulile generale 3.0.2).
- În toate cazurile, fie că este „mordu” sau pur și simplu nevalidată, → încercarea este consumată (contează ca 1 încercare din cele 3).

3.1.2 - Timer

- Timer = 1 min
- Fără timer înainte de prima săritură
- Se declanșează imediat după aterizare (reușită sau ratată)
- Dacă reușește: 1 min pentru re poziționare → ON → 1 min pentru săritură
- Dacă ratează: 1 min pentru re poziționare și refacerea încercării

3.1.3 - Progresia distanțelor

Progresia distanțelor se face astfel:

- Înainte de minima clasei:
 - progresie cu +50 cm.
- După atingerea minime clasei:
 - progresie cu +20 cm.
- Pentru o încercare de record:
 - progresie cu +10 cm.

Pentru clasa -40:

- distanță minimă: 20 cm;
- progresie numai cu +20 cm.

În Open și Finale:

- minimele claselor sunt majorate cu +1 m;
- cu excepția clasei -40, care își păstrează minimele specifice.

3.1.4 - Cruce la Long Jump

- 3 încercări ratate pe prima măsură anunțată, fără nicio măsură validată anterior = cruce. Dacă o măsură a fost deja validată, 3 încercări ratate pe o măsură superioară nu conduc la o cruce: ultima măsură validată rămâne reținută.
- O cruce este pusă în caz de:
 - pericol pentru câine;
 - sau 2 avertismente la Long Jump.

3.2 - High Jump

3.2.1 - Desfășurare și validare

- Câinele trebuie să prindă momeala la o înălțime anunțată de conductor înainte de săritură.
- Momeala este suspendată de o coardă care trece peste 2 scripeți, facilitând coborârea după ce momeala a fost prinsă.
- Săritura este validată cu condiția ca:
 - câinele să prindă clar jucăria în gură la înălțimea anunțată;
 - să înceapă coborârea cu jucăria în gură (chiar și foarte puțin la înălțimi mici);
 - apoi să fie preluat fără o cădere periculoasă.

Săritura nu este validată dacă:

- câinele atinge jucăria fără să o ia în gură sau o eliberează imediat;
- conductorul atinge câinele înainte ca acesta să atingă jucăria.

3.2.2 - Încercări și siguranță

- Binomul dispune de 3 încercări pentru fiecare înălțime.
- Jucăria este întotdeauna fixată la capătul unei corzi.
- Se utilizează discuri albastre / roșii:
 - albastru: fără reținerea corzii;
 - roșu: coarda este ținută de arbitru sau echipă pentru frânarea de siguranță.
- Câinele trebuie să aterizeze corect; nu trebuie să existe nicio cădere periculoasă.

3.2.3 - Cruce la High Jump

- Orice aterizare periculoasă (cădere, impact violent, câine pe spate) poate conduce la o cruce imediată.
- 2 avertismente la High Jump = cruce.

3.3 - Wall Climb

3.3.1 - Desfășurare și validare

- Câinele trebuie să urce un perete vertical acoperit cu o suprafață amortizantă și aderentă.
- Trebuie să prindă o momeală la înălțimea anunțată de conductor.
- Se poate utiliza o momeală dublă, dar numai una trebuie desemnată drept „momeala care poate fi prinsă” pentru validare.
- Săritura este validată numai atunci când:
 - câinele coboară curat în brațele persoanei care îl preia, cu momeala în gură;
 - momeala a fost coborâtă semnificativ.

Încercarea nu este validată dacă:

- câinele doar atinge jucăria sau o eliberează imediat;

- conductorul atinge câinele înainte ca acesta să își prindă jucăria.

3.3.2 - Toleranțe și interdicții specifice

- Se tolerează ca unii câini să se întoarcă foarte aproape de perete și să cadă, din obișnuință, în brațele conductorului, fără impact și fără proiectare spre spate.
- Sunt interzise:
 - căderile periculoase;
 - proiectarea câinelui spre spate;
 - o aterizare necontrolată în brațe.

Discurile albastre / roșii sunt utilizate și pentru semnalizarea acțiunilor de frânare de siguranță.

3.3.3 - Cruce la Wall Climb

La Wall Climb, o cruce este pronunțată în special în următoarele cazuri:

- dacă animalul nu este preluat înainte de a atinge solul;
- dacă animalul aterizează prost în brațe (impact violent, cădere pe spate, aterizare necontrolată);
- dacă conductorul provoacă proiectarea câinelui spre spate (împingere, tragere sau gest care îl trimite în rotație / cădere);
- dacă animalul cade pe spate în orice moment al aterizării în zona obstacolului (a se vedea regula generală 3.0.5).

Este acceptată o toleranță atunci când:

- câinele se întoarce foarte aproape de perete și cade direct în brațele conductorului;
- fără impact și fără proiectare spre spate;
- iar aterizarea este considerată sigură și controlată de arbitru.

Ca și la celelalte obstacole:

- 2 avertismente la Wall Climb conduc, de asemenea, la o cruce.
- Odată pronunțată, o cruce este IREVOCABILĂ și NU SE DISCUTĂ; numai arbitrul responsabil de obstacol o poate pronunța.

3.4 - Hedge Jump

3.4.1 - Desfășurare și validare

- Câinele trebuie să treacă gardul setat la o înălțime stabilită de conductor.
- Obstacolul poate fi trecut numai în sensul indicat de arbitru.
- Săritura este validată dacă:
 - toate barele sunt încă la locul lor atunci când câinele are toate cele 4 labe pe sol;
 - aterizarea este corectă și nu pune câinele în pericol.
- Este permis lucrul în fața sau în spatele gardului atunci când câinele este chemat.
- Câinele nu trebuie să prindă momeala pentru ca săritura să fie validată.

Binomul dispune de 3 încercări pentru a valida înălțimea anunțată.

3.4.2 - Cruce la Hedge Jump

- Orice cădere periculoasă pe gard sau în timpul aterizării conduce la o cruce.
- 2 avertismente pe obstacol = cruce.

În plus, la Long Jump și Hedge Jump, dacă conductorul doboară accidental o bară după ce câinele și-a început deja elanul, → săritura nu poate fi validată și se contabilizează o încercare.

3.5 - Sprint 50 m

3.5.1 - Desfășurare generală

Sprintul de 50 m este un al 5-lea obstacol: o probă de alergare liberă pe 50 m, cu maximum 2 curse, în ordinea tragerii la sorți a claselor DCF.

Timpul este validat dacă:

- startul este dat corect;
- câinele trece fotocelula de sosire în culoarul prevăzut.

3.5.2 - Reguli specifice încercărilor

- 2 încercări posibile;
 - cu maximum 1 minut pentru a trece linia de 50 m.
- Start:
 - câinele și conductorul la maximum 1 m în spatele liniei de start;
 - zonă de poziționare marcată și limitată.
- 2 lese obligatorii înainte de start:
 - una pentru conductorul care ține câinele;
 - una pentru persoana care cheamă câinele.
- Dacă animalul se întoarce:
 - încercarea în curs este anulată;
 - dacă se întoarce din nou la a doua încercare, se pronunță o cruce.
- Dacă animalul se oprește, dar nu dă înapoi, timpul continuă să curgă până la trecerea fotocelulei de sosire.
- Dacă conductorul declanșează sau taie fotocelula ori trece linia zonei conductorului înaintea câinelui: → încercarea este pierdută.
- Dacă apare o problemă tehnică la o fotocelulă în timpul încercării, încercarea nu se contabilizează și se acordă o nouă încercare.

Se păstrează cel mai bun dintre cele două timpuri.

3.5.3 - Groapa de siguranță și prelata

- O groapă cu nisip și o prelată de protecție sunt instalate la capătul pistei, în conformitate cu specificațiile tehnice prevăzute în Capitolul 2.
- Simplul contact cu prelata, în special cu jucăria, coada sau o parte a corpului fără impact, nu determină o penalizare.
- Totuși, dacă animalul ajunge cu viteză semnificativă și lovește periculos prelata, cade, se izbește sau se pune în mod evident în pericol, arbitrul poate pronunța o cruce.
- Evaluarea privește, așadar, punerea câinelui în pericol, nu simplul fapt că a atins prelata.

CAPITOLUL 4 - CLASELE

Clasele DCF au ca obiectiv repartizarea echitabilă a câinilor în funcție de morfologie, pentru a garanta condiții de competiție corecte pentru toate binomurile.

4.1 - Procedura de repartizare a câinilor în clase

Repartizarea câinilor în diferitele clase DCF se bazează pe o procedură unică, comună tuturor arenelor.

Ea se bazează pe trei elemente principale:

- înălțimea la greabăn (măsurată cu toisa DCF);
- tipul morfologic (tip ciobănesc, tip molosoid, altele);
- și, pentru câinii de tip molosoid, greutatea de referință (pragul de 26 kg).

Regulile de mai jos garantează o repartizare echitabilă, stabilă și clară pe tot parcursul sezonului.

4.1.1 - Criterii luate în considerare

Pentru a determina clasa unui câine, DCF ia în considerare:

1. Înălțimea la greabăn

- Măsurată cu toisa DCF, în condițiile prevăzute (a se vedea §4.1.2).
- Această înălțime permite repartizarea câinelui în clasa de talie corespunzătoare: (Deschisă, clase Ciobănești -58 / 58-63 / +63 etc., conform definițiilor de la §4.2).

2. Tipul morfologic

- Anumiți câini sunt identificați ca tip ciobănesc (listă și exemple în Anexa 1).
- Alții sunt identificați ca tip molosoid (MO+26, a se vedea Anexa 1).
- Câinii meșteri sunt orientați către tipul cel mai coerent în funcție de:
 - morfologia lor reală;
 - conformația lor;
 - și, dacă este cazul, informațiile disponibile privind originea lor.

3. Greutatea de referință (pentru molossoizi)

- Pentru câinii de tip molosoid, repartizarea între Clasa Deschisă și Clasa MO+26 se face în funcție de greutatea de referință:
 - strict < 26 kg → Clasa Deschisă;
 - ≥ 26 kg → Clasa MO+26.
- Modalitățile de control și urmărire a greutății sunt precizate la §4.4.2.

Aceste criterii sunt utilizate împreună pentru a plasa câinele în clasa care corespunde în mod real conformației și tipului său, în interesul siguranței și al fair-play-ului sportiv.

4.1.2 - Procedura de măsurare oficială DCF

Măsurarea oficială DCF servește la stabilirea înălțimii de referință a câinelui pentru clasa sa de talie.

Măsurarea la Open

- Atunci când un câine participă la Open, se efectuează o primă măsurare.
- Această măsurare devine măsura de referință provizorie pentru sezonul în curs.
- Nu este necesară remăsurarea câinelui la fiecare CUP: numai măsurările efectuate la Open și/sau Finale servesc drept referință oficială în timpul sezonului.

Validarea definitivă a măsurării

- Dacă animalul are 2 ani împliniți la momentul a două măsurări oficiale (de exemplu Open / Finale, Open / Open sau Finale / Finale), înălțimea măsurată devine înălțimea de referință definitivă DCF.
- Atât timp cât câinele nu a împlinit 2 ani, trebuie măsurat la fiecare Open și la fiecare Finale pentru a-i valida înălțimea pentru anul în curs (creștere încă în desfășurare).

Câini care nu participă la Open

- Dacă un câine nu participă la Open, trebuie măsurat la fiecare CUP la care ia parte, pentru a fi plasat în clasa de talie adecvată pentru acea CUP.

- Măsurările efectuate în CUP:
 - servesc numai la repartizarea câinilor pentru CUP respectivă;
 - nu devin măsurări oficiale: numai procedura Open / Finale descrisă mai sus permite oficializarea înălțimii DCF a câinelui.

Logistica măsurării (intervale orare, ziua precedentă sau dimineața CUP) este precizată în Capitolul 5 - Desfășurarea unei CUP.

4.1.3 - În caz de îndoială

În cazul unei îndoieli serioase privind clasa unui câine - înălțime, tip morfologic, greutate sau afiliere - poate fi inițiată o verificare.

1. Semnalarea îndoielii

- Îndoiala poate fi semnalată de:
 - un arbitru;
 - responsabilul unei HDB's Arena;
 - sau, în mod controlat, un concurent către Federație sau organizator.

2. Verificări preliminare

- reanalizarea măsurărilor existente (înălțime, greutate);
- verificarea documentelor (LOF, pașaport etc.);
- eventual o nouă măsurare și/sau o nouă cântărire pentru control;
- solicitarea de fotografii sau elemente suplimentare, dacă este necesar.

3. Avizul Federației

Pe baza elementelor colectate, DCF poate confirma sau modifica clasa câinelui în conformitate cu criteriile definite în prezentul capitol.

Atunci când informațiile disponibile nu permit determinarea suficient de clară a tipului sau afilierii câinelui, se poate lua în considerare utilizarea unui test ADN.

4. Test ADN

Titularul licenței poate, din proprie inițiativă, să efectueze un test ADN pentru a preciza afilierea sau tipul câinelui său, în special atunci când această informație poate influența clasificarea sa DCF.

În cazul unei îndoieli persistente sau al contestării clasificării unui câine, DCF poate solicita, de asemenea, un test ADN ca ultimă soluție.

Pentru a garanta aceeași metodă pentru toți, testele ADN luate în considerare în cadrul clasificării DCF trebuie realizate de laboratorul ales de DCF.

- atunci când testul este realizat la inițiativa proprietarului, costul este suportat de acesta;
- atunci când un concurent contestă clasificarea altui câine și este solicitat un test ADN în urma acestei contestații, costul testului este suportat de concurentul solicitant.

Rezultatul testului ADN constituie un element care permite determinarea afilierii sau tipului câinelui. El este luat în considerare împreună cu celelalte criterii prevăzute de regulament pentru a determina clasa sa.

Clasa reținută pentru câine este validată de Comitetul DCF și se aplică evenimentelor DCF.

4.2 - Clasa Deschisă

Clasa Deschisă reunește majoritatea câinilor și este organizată în subclase de talie.

4.2.1 - Subclase de talie

Subclasele Clasei Deschise sunt:

- -40 cm
- 40,1 până la 45 cm
- 45,1 până la 50 cm
- 50,1 până la 55 cm

- 55,1 până la 59,9 cm
- 60 cm și peste

Înălțimea este măsurată la greabăn, cu animalul în picioare, pe o suprafață plană.

4.2.2 - Reguli speciale legate de tip

- Câinii de tip ciobănesc care măsoară mai puțin de 50 cm la greabăn sunt clasați în Clasa Deschisă (regula -50 cm).
- Câinii de tip molosoid care cântăresc mai puțin de 26 kg sunt, de asemenea, clasați în Clasa Deschisă.

Caz special: American Staffordshire Terrier LOF

American Staffordshire Terrier LOF este considerat terrier și nu molosoid. → Prin urmare, este întotdeauna clasat în Clasa Deschisă, indiferent de greutatea sa.

Pentru câinii metiși cu morfologie intermediară (tip terrier / tip molosoid), repartizarea se face de la caz la caz, în funcție de morfologia reală a câinelui și, dacă este necesar, conform procedurii descrise la §4.1.3.

4.3 - Clasa Ciobănești

Clasa Ciobănești este rezervată câinilor identificați ca tip ciobănesc conform nomenclurii DCF (lista raselor în anexă).

4.3.1 - Subclase de talie

Clasa Ciobănești este în prezent împărțită în trei subclase:

- B -58 cm: de la 50,1 la 58 cm;
- B 58,1-63 cm;
- B +63 cm.

Câinii de tip ciobănesc care măsoară mai puțin de 50 cm nu figurează în Clasa Ciobănești: sunt clasați în Clasa Deschisă conform regulii -50 cm.

4.3.2 - Trimitere la listele oficiale

Dog Cross Federation va publica și va menține actualizate:

- o listă a raselor de tip ciobănesc recunoscute pentru Clasa Ciobănești;
- instrucțiuni pentru câinii metiși sau fără LOF, pentru a asigura o orientare coerentă (tip ciobănesc sau nu).

În caz de îndoială, se aplică §4.1.3 - În caz de îndoială (avizul Federației și eventual test ADN).

4.4 - Clasa MO+26

Clasa MO+26 este rezervată câinilor de tip molosoid de 26 kg și peste.

4.4.1 - Criterii de acces

- Tip morfologic: molosoid (listă și criterii definite de Federație).
- Greutate:
 - ≥ 26 kg: Clasa MO+26;
 - < 26 kg: Clasa Deschisă.

Este vorba despre o clasă unică, fără subclase de talie.

4.4.2 - Controlul greutății

Controlul greutății privește numai câinii de tip molosoid, pentru a verifica dacă aceștia intră sau nu în Clasa MO+26.

- Greutatea de referință este măsurată pe un cântar fiabil, de preferință în arena de referință sau în timpul unui eveniment DCF.
- Această măsurare permite confirmarea dacă animalul este:
 - < 26 kg → Clasa Deschisă;
 - ≥ 26 kg → Clasa MO+26.

În cazul unei variații semnificative și durabile a greutății care ar putea modifica clasa câinelui, se poate efectua o nouă cântărire, iar clasa poate fi actualizată conform regulilor DCF.

4.5 - Statutul de veteran

Statutul de veteran este o mențiune legată de vârsta câinelui și nu constituie o clasă de sine stătătoare.

4.5.1 - Vârsta de acces

- Statutul de veteran se aplică de la vârsta de 8 ani împliniți.
- Privește toate clasele:
 - Clasa Deschisă;
 - Clasa Ciobănești;
 - Clasa MO+26.

4.5.2 - Efectele statutului de veteran

- Câinele își păstrează clasa (Deschisă, Ciobănești, MO+26), cu simpla adăugare a mențiunii „Veteran” în profil.
- Consecințele statutului de veteran asupra:
 - eventualelor puncte CH / Gd CH în Open și Finale; vor fi detaliate în capitolul consacrat punctelor și gradelor.

ANEXA 1 - REFERENȚIALUL RASELOR ȘI TIPURILOR PE CLASE

Această anexă servește drept referință comună arenelor și Federației pentru repartizarea câinilor în diferitele clase DCF, în conformitate cu:

- standardele oficiale (Centrale Canine / FCI);
- regulile de clasificare definite în Capitolul 4 - Clasele.

Ea este evolutivă și poate fi actualizată de Federație fără modificarea textului principal al regulamentului.

A. Rase de tip ciobănesc - Clasa Ciobănești

Rasele de mai jos sunt considerate „tip ciobănesc” de Dog Cross Federation.

Reamintire importantă:

Orice câine de tip ciobănesc care măsoară mai puțin de 50 cm la greabăn este clasat în Clasa Deschisă, conform regulii -50 cm (a se vedea §4.1.2 și §4.3).

A.1. Lista raselor de tip ciobănesc recunoscute de DCF

(Listă de completat / ajustat de Federație)

- Ciobănesc German
- Ciobănesc Belgian (Malinois, Tervueren, Groenendael, Laekenois)
- Ciobănesc Australian
- Kelpie Australian

- Ciobănesc Alb Elvețian
- Border Collie
- Beauceron
- Ciobănesc de Shetland
- Ciobănesc Olandez
- Alte rase de tip ciobănesc recunoscute de FCI (listă actualizată pe canalele oficiale)

A.2. Câini metiși de tip ciobănesc

Un câine metis poate fi considerat de tip ciobănesc dacă morfologia sa generală, conformația și informațiile disponibile privind originea sunt coerente cu acest tip.

Acest lucru rămâne valabil chiar fără înscriere într-un registru genealogic (LOF sau echivalent).

În caz de îndoială:

- arena transmite situația persoanei de contact DCF;
- și, dacă este necesar, aplică procedura de la §4.1.3 - În caz de îndoială (aviz DCF, test ADN dacă este necesar).

B. Tipuri molossoide - Clasa MO+26

Această secțiune reunește câinii considerați „tip molosoid” de DCF, utilizați pentru accesul la Clasa MO+26 (a se vedea §4.4).

Reamintire:

- tip molosoid + greutate ≥ 26 kg → Clasa MO+26
- tip molosoid + greutate < 26 kg → Clasa Deschisă (cu control specific al greutateii, a se vedea §4.4.2)

B.1. Lista tipurilor molossoide

(Listă de completat / ajustat de Federație)

Exemple de tipuri molossoide:

- American Bulldog
- Cane Corso
- Dogo Argentino
- Dogue de Bordeaux
- Bullmastiff
- Mastiff / Mastiff Napolitan
- Alte rase de tip molosoid recunoscute de FCI (listă actualizată pe canalele oficiale)

B.2. Notă importantă - American Staffordshire Terrier și alți terrieri

- American Staffordshire Terrier LOF este considerat terrier și nu molosoid în cadrul DCF.
- Prin urmare, este întotdeauna clasat în Clasa Deschisă, indiferent de greutatea sa.

Pentru câinii metiși cu morfologie intermediară (tip terrier / tip molosoid):

- repartizarea se face de la caz la caz, în funcție de morfologia reală a câinelui;
- iar în caz de îndoială se aplică procedura de la §4.1.3 - În caz de îndoială (avizul Federației, test ADN dacă este necesar).

C. Exemple de clasificare după tip

Exemplele de mai jos sunt furnizate cu titlu orientativ pentru a ajuta arenele și conductorii să înțeleagă aplicarea regulilor. Ele nu înlocuiesc lectura Capitolului 4.

C.1. Exemple tip ciobănesc (regula -50 cm)

- Kelpie Australian de 47 cm → Clasa Deschisă
 - (tip ciobănesc, dar < 50 cm → aplicarea regulii -50 cm)
- Kelpie Australian de 52 cm → Clasa Ciobănești (B -58)
- Ciobănesc Australian de 53 cm → Clasa Ciobănești (B -58)

C.2. Exemple tip molossoid

- American Bulldog de 24 kg → Clasa Deschisă
 - (tip molossoid, dar < 26 kg)
- American Bulldog de 32 kg → Clasa MO+26
- Cane Corso de 45 kg → Clasa MO+26
- Dogo Argentino de 38 kg → Clasa MO+26

D. Actualizarea anexei

Prezenta anexă poate fi actualizată de Dog Cross Federation (adăugarea / eliminarea raselor, ajustarea criteriilor) în funcție de:

- schimburile cu organisme chinologice de referință;
- feedback-ul arenelor;
- evoluțiile regulamentului.

Actualizările vor fi comunicate:

- arenelor,

CAPITOLUL 5 - DESFĂȘURAREA UNEI CUP

Acest capitol descrie desfășurarea tipică a unei CUP:

- pe o singură zi atunci când evenimentul are 20 de câini înscriși sau mai puțin,
- pe două zile de îndată ce evenimentul are mai mult de 20 de câini înscriși.

Principiile de organizare rămân aceleași, doar repartizarea trecerilor pe una sau două zile este adaptată de arenă.

Regulile tehnice complete pentru fiecare obstacol (validare, timer, avertismente, cruci, Joker etc.) sunt detaliate în:

→ Capitolul 3 - REGULI DE TRECERE ȘI VALIDARE A OBSTACOLELOR

5.1 - Organizare generală

5.1.1 - Formatul CUP și rolul Long Jump

O CUP poate fi organizată:

- pe o singură zi (≤ 20 de câini),
- sau pe două zile (> 20 de câini).

În toate cazurile:

- Long Jump se desfășoară obligatoriu sâmbătă;
- obiectivul este de a propune cel puțin 3 obstacole sâmbăta pentru a:
 - limita încărcarea zilei de duminică,
 - permite încheierea zilei la o oră rezonabilă pentru toți participanții.

Aceste 3 obstacole pot fi:

- 3 obstacole de săritură (Long + alte 2),
- sau 2 obstacole de săritură + Sprint 50 m.

Dacă este prevăzut un al patrulea obstacol în program, acesta poate fi:

- finalizat,
- sau realizat integral duminică.

5.1.2 - Măsurarea câinilor fără măsurătoare oficială

Pentru orice câine care nu are încă o măsurătoare oficială DCF, arena organizează o sesiune de măsurare înainte de începerea CUP:

- măsurarea are loc în ajun (vineri) sau sâmbătă dimineața,
- intervalul ales este anunțat în prealabil de arenă pe canalele sale de comunicare (rețele sociale),
- conductorul trebuie să se prezinte în intervalul indicat împreună cu câinele,
- măsurarea trebuie efectuată înainte de prima trecere a câinelui pe un obstacol.

Fără o măsurătoare oficială efectuată în aceste intervale, câinele nu va putea lua startul, pentru a garanta o clasificare echitabilă în clasa de talie corectă.

5.1.3 - Briefing și informarea concurenților

La începutul CUP, un briefing general trebuie să reamintească:

- formatul CUP (1 zi sau 2 zile),
- programul zilei (și al weekendului pentru CUP-urile pe două zile),
- repartizarea obstacolelor pe zile,
- ordinea de trecere pe clase,
- funcționarea Sprintului 50 m (dacă este prevăzut),
- zonele de relaxare și regulile de curățenie,
- punctele esențiale de siguranță:
 - avertismente și cruci,
 - gestionarea căderilor (în special căderea pe spate),

- intrările și ieșirile din zonele obstacolelor,
- instrucțiunile proprii arenei (acces la parcare, circulația câinilor etc.).

Briefingul reamintește, de asemenea, că:

- regulile detaliate de trecere pentru fiecare obstacol se găsesc în Capitolul 3,
- clasele și statutele (Deschisă, Ciobănești, MO+26, veterani) în Capitolul 4,
- prezentul Capitol 5 servește drept ghid practic pentru înțelegerea organizării unei CUP.

Concurenții sunt invitați să ia cunoștință de întregul regulament (cu prioritate Capitolele 1, 3, 4 și 5) înainte de competiție, pentru a limita întrebările de ultim moment privind puncte deja explicate.

5.1.4 - Ziua de sâmbătă

Sâmbăta, arena organizează cu prioritate:

- Long Jump (obligatoriu),
- și cel puțin alte două obstacole (sărituri și/sau Sprint), pentru a atinge minimum 3 obstacole.

Atunci când arena dispune de suficiente instalații și personal, poate deschide două obstacole în paralel pentru a fluidiza ziua. În acest caz:

- pe un obstacol se începe cu clasele cele mai mici,
- pe celălalt se începe cu clasele cele mai mari, în ordinea:
 - Ciobănești +63,
 - apoi B 58/63,
 - apoi celelalte clase mari prezente.

Dacă o clasă este goală, se trece pur și simplu la următoarea clasă efectiv prezentă.

Clasă începută = clasă terminată

- Orice clasă începută sâmbăta pe un obstacol trebuie terminată sâmbăta pe acel obstacol.
- Clasele neîncepute pe acel obstacol pot fi deschise duminică dimineața.

Limită orară

- Arena stabilește și anunță o oră maximă de încheiere a zilei (de exemplu: nicio trecere după ora 20:00).
- Înainte de această oră, arena informează concurenții:
 - cu privire la obstacolele și clasele terminate,
 - despre ceea ce va fi reluat sau început duminică.

5.1.5 - Ziua de duminică

Duminica este consacrată:

- finalizării claselor sau obstacolelor neterminate în ziua precedentă,
- organizării Sprintului 50 m dacă acesta nu a fost realizat sâmbăta,
- apoi clasamentelor, podiumurilor și premierii la sfârșitul zilei.

5.1.6 - Caz particular: Open și Finale

Pentru Open și Finale, evenimentul este obligatoriu organizat pe două zile.

Organizarea trecerilor este specifică:

- câinii trec pe blocuri de clase,
- până la patru obstacole funcționează în același timp,
- doar Sprintul 50 m este realizat ca obstacol unic, fără alt obstacol în paralel.

Modalitățile detaliate (ordinea blocurilor, orarele, repartizarea precisă a claselor) sunt stabilite de DCF și comunicate pentru fiecare Open și Finale.

5.2 - Ordinea de trecere și gestionarea claselor

5.2.1 - Ordinea de trecere

Pentru fiecare obstacol, arena stabilește o ordine de trecere în funcție de:

- clase,
- numărul de câini,
- și programul general al CUP.

Ca regulă generală:

- se începe cu clasele cele mai mici,
- apoi se avansează către cele mai mari.

Atunci când două obstacole sunt deschise în paralel, arena poate repartiza clasele între cele două:

- pentru a echilibra cozile de așteptare,
- și pentru a reduce timpul de așteptare al binomurilor.

5.2.2 - Întârzieri și absențe

- Un câine absent în momentul trecerii sale poate fi:
 - rechemat mai târziu în cadrul aceleiași clase,
 - sau notat „neprezentat” dacă conductorul nu se manifestă.
- Pentru a limita întârzierile:
 - programul și ordinea de trecere trebuie afișate și anunțate clar,
 - conductorii sunt responsabili să își anticipeze trecerea și să se prezinte la timp la obstacol.

Modalitățile precise (termen de rechemare, toleranța întârzierii) sunt lăsate la aprecierea arenei.

5.3 - Încercări, timer și gestionarea măsurilor în CUP

Principiile oficiale sunt definite în Capitolul 3:

- numărul de încercări pentru fiecare măsură,
- funcționarea timerelor (de exemplu timerul de 1 minut la Long Jump),
- regulile de validare / nevalidare,
- avertismente și cruci,
- utilizarea Jokerului (§3.0.6).

Acest paragraf arată cum se aplică concret aceste reguli într-o situație de CUP.

5.3.1 - Reamintire sintetică

Pe un obstacol de săritură (Hedge, Long, High, Wall), pentru fiecare măsură anunțată (distanță sau înălțime):

- binomul dispune de maximum 3 încercări pentru a valida măsura respectivă;
- atât timp cât cele 3 încercări nu au fost consumate și în conformitate cu regulile Capitolului 3, conductorul poate:
 - încerca din nou aceeași măsură,
 - sau, în anumite cazuri, juca Jokerul (a se vedea §3.0.6);
- atunci când un obstacol este supus unui timer (de exemplu timerul de 1 minut la Long Jump după aterizare), acest timer este aplicat pe teren de judecător sau de masa de scor;
- după 3 încercări nevalidate la aceeași măsură, este imposibil să se revină la acea măsură în cadrul aceleiași probe.

5.3.2 - Exemple: 3 încercări la aceeași măsură

Cazul 1 - Hedge: 1,00 m ratat de 3 ori consecutiv

- Conductorul anunță Hedge la 1,00 m.
- Câinele încearcă de 3 ori gardul la 1,00 m și ratează toate cele 3 încercări (bara cade, refuz, aterizare problematică etc.).

Rezultat:

- Înălțimea de 1,00 m nu este validată.
- Se păstrează ultima înălțime validată înainte de 1,00 m (dacă a existat una).
- Dacă 1,00 m a fost prima înălțime anunțată: → binomul nu are niciun rezultat la Hedge pentru această CUP.

Cazul 2 - High Jump: 1,60 m validat, apoi 1,60 m încercat din nou și ratat

- Conducătorul anunță High Jump la 1,60 m.
- Câinele validează 1,60 m.
- Mai târziu, conducătorul alege să încerce din nou 1,60 m (din strategie, pentru a se liniști sau din greșeală).
- La această nouă încercare la 1,60 m, toate cele 3 încercări sunt ratate.

Rezultat:

- Prima validare a înălțimii de 1,60 m rămâne dobândită.
- Binomul nu va mai putea urca mai sus la High Jump în această CUP.
- Cea mai bună performanță reținută pe acest obstacol rămâne 1,60 m.

Cazul 3 - Long Jump: 4,00 m validat, 4,50 m ratat

- Conducătorul anunță Long Jump la 4,00 m.
- Câinele validează 4,00 m.
- Conducătorul anunță apoi 4,50 m (progresie normală).
- Câinele încearcă de 3 ori 4,50 m și ratează toate cele 3 încercări (bara cade, săritură „mordu”, ieșire din zonă etc.).

Rezultat:

- Distanța de 4,50 m nu este validată.
- Distanța de 4,00 m, deja validată, rămâne cea mai bună performanță Long Jump a binomului pentru această CUP.

În toate aceste cazuri:

- de îndată ce o măsură precisă (1,00 m, 1,60 m, 4,50 m etc.) a făcut obiectul a 3 încercări nevalidate, → binomul nu mai poate solicita aceeași măsură în cadrul aceleiași probe;
- se reține doar ultima măsură inferioară validată, dacă există una.

5.3.3 - Exemplu de utilizare a Jokerului (Wall Climb)

Jokerul este definit la §3.0.6:

- un singur Joker per binom și per competiție (CUP, Open, Finale),
- utilizabil pe un obstacol de săritură,
- permite schimbarea măsurii cu o măsură egală sau mai mare,
- acordă o singură încercare la această măsură Joker,
- în caz de eșec: 0 la performanță pe obstacolul respectiv.

Exemplu concret la Wall Climb:

- Binomul a validat deja Wall la 2,80 m.
- Apoi anunță 2,90 m:
 - prima încercare la 2,90 m → ratată,
 - a doua încercare la 2,90 m → ratată.

Mai rămâne o singură încercare în această secvență.

În acest moment, conducătorul are două opțiuni:

1. să încerce o a treia încercare clasică la 2,90 m,
 2. sau să joace Jokerul și să anunțe 3,00 m pentru această ultimă încercare.
- Dacă Jokerul la 3,00 m este validat:
 - înălțimea de 3,00 m devine cea mai bună performanță oficială a binomului la Wall pentru această CUP.
 - Dacă Jokerul la 3,00 m nu este validat:
 - Jokerul este pierdut,
 - se atribuie 0 la performanță pentru Wall,
 - CUP nu reține niciun rezultat pe acest obstacol pentru binom, chiar dacă 2,80 m fusese validat anterior.

Jokerul este o miză sportivă, o adevărată provocare care trebuie folosită doar atunci când conducătorul se simte cu adevărat încrezător în el și în câinele său.

5.4 - Puppy Time

Atunci când sunt înscriși căței, un Puppy Time poate fi organizat în paralel cu CUP.

Este un atelier de inițiere necompetitiv, destinat:

- desensibilizării cățelilor la context (public, zgomot, sonorizare, aplauze),
- unei prime puneri în situație pozitivă pe structurile DCF.

Plasarea în weekend:

- ideal sâmbătă la sfârșitul zilei,
- sau duminică după Sprint 50 m,

astfel încât cățelei să evolueze în fața publicului și să beneficieze pe deplin de această experiență.

Reguli privind măsurile (siguranța înainte de toate):

- Hedge: înălțime mai mică sau egală cu înălțimea la greabăn a cățelului;
- Long Jump: distanță mai mică sau egală cu de 5 ori înălțimea la greabăn;
- Wall & High: înălțime lăsată la aprecierea rezonabilă a judecătorului și a conductorului, în funcție de vârstă, creșterea și starea fizică a cățelului;
- Sprint 50 m: o singură alergare per cățel.

Puppy Time nu oferă clasament, puncte și nici cruce.

Condițiile specifice de participare (în special absența obligației de licență pentru Puppy Time) sunt precizate în Capitolul 1 - Regulament privind drepturile și condițiile de participare.

CAPITOLUL 6 - PUNCTELE

Acest capitol descrie sistemul de puncte utilizat în DCF; regulile se aplică tuturor competițiilor DCF: CUP, Open și Finale.

6.1 - Puncte clasice pe obstacol

6.1.1 - Baremul de puncte

Pentru fiecare obstacol se stabilește un clasament pe clase.

Punctele „clasice” atribuite pentru obstacol sunt:

- locul 1: 10 puncte
- locul 2: 9 puncte
- locul 3: 8 puncte
- locul 4: 7 puncte
- locul 5: 6 puncte
- locul 6: 5 puncte
- locul 7: 4 puncte
- locul 8: 3 puncte
- locul 9: 2 puncte
- locul 10: 1 punct
- de la locul 11 încolo: 0 puncte

Aceste puncte sunt apoi utilizate pentru stabilirea clasamentului general al CUP pe clase (BIS).

6.1.2 - Egalități pe un obstacol

În caz de egalitate pe un anumit obstacol (în aceeași clasă):

- dacă doi sau mai mulți câini termină cu aceeași performanță (aceeași înălțime / distanță / același timp) și același număr de încercări, sunt declarați la egalitate;
- fiecare câine aflat la egalitate primește exact același număr de puncte corespunzător aceluși loc.

Clasamentul utilizează sistemul locurilor sărite (egalități), practicat deja în Agility, Canicross, Disc Dog sau Dock Diving.

Nu există un criteriu suplimentar de departajare la nivelul obstacolului (fără criteriu de talie/greutate în această etapă).

Exemplul 1

Doi câini termină la egalitate pe locul 3 → Fiecare primește 8 puncte, iar câinele următor este clasat pe locul 5 (6 puncte).

Exemplul 2

Doi câini termină la egalitate pe locul 1 → Fiecare primește 10 puncte, iar câinele următor este clasat pe locul 3 (8 puncte).

6.2 - Puncte BIS (puncte „Champion”)

BIS (Best In Sport) sunt calculate din suma punctelor clasice obținute pe ansamblul obstacolelor.

Punctele BIS permit obținerea punctelor Champion (pts CH), utilizate pentru progresia în gradele DCF.

6.2.1 - Barem BIS în CUP

Pentru o clasă cu cel puțin 3 câini, punctele Champion sunt atribuite în funcție de clasamentul BIS:

- locul 1 BIS: 10 puncte CH
- locul 2 BIS: 6 puncte CH
- locul 3 BIS: 3 puncte CH
- locul 4 BIS: 1 punct CH

- de la locul 5 încolo: 0 puncte CH

Clase cu 1 sau 2 câini

Atunci când o clasă are doar 1 sau 2 câini, clasamentul este considerat onorific.

Nu există BIS oficial în sensul clasamentului Champion.

În tabelul de scoring, participarea este înregistrată cu 0 puncte BIS, pentru a păstra evidența participării.

Cazul câinilor deja gradați

Pentru un câine deja Champion sau cu un grad superior, punctele Champion legate de BIS sunt dobândite numai atunci când termină pe locul 1 BIS în clasa sa.

Dacă termină pe locul 2 sau mai jos, își păstrează punctele clasice obținute pe obstacole, dar nu primește puncte CH pentru BIS.

Gradul câinelui cu care se confruntă nu împiedică atribuirea propriilor puncte: un câine de grad inferior învins de un câine de grad superior păstrează punctele corespunzătoare locului său atunci când condițiile de atribuire sunt îndeplinite.

6.2.2 - Barem BIS în Open și Finale

Pentru Open și Finale, baremul este:

- locul 1 BIS: 15 puncte CH
- locul 2 BIS: 10 puncte CH
- locul 3 BIS: 5 puncte CH
- locul 4 BIS: 2 puncte CH

Se aplică aceleași reguli privind clasele onorifice și câinii deja gradați.

6.2.3 - Cazul veteranilor în Open / Finale

În Open și Finale, prin derogare de la regula aplicabilă câinilor deja gradați, un câine veteran Champion (CH) sau de grad superior clasat în primele 4 locuri BIS poate obține punctele Champion corespunzătoare locului său.

6.2.4 - Bonus de grad

Se atribuie un bonus de +5 puncte Champion atunci când un câine:

- termină pe locul 1 BIS în clasa sa;
- și devansează cel puțin un câine cu un grad superior propriului său grad.

Acest bonus se atribuie o singură dată per competiție, indiferent de:

- numărul de câini de grad superior devansați;
- diferența dintre grade.

Se cumulează cu punctele Champion obținute în clasamentul BIS și este luat în calcul pentru progresia în grade.

Exemple:

- un CH Grade 1 termină primul în fața unui Grade 2 → +5 puncte CH;
- un Grade 2 termină primul în fața unui Grade 4 → +5 puncte CH;
- un CH Grade 1 termină primul în fața unui Grade 2 și a unui Grade 4 → +5 puncte CH în total, nu +10.

Aceasta este într-adevăr regula regăsită în caietul de scoring 2026: bonus rezervat locului 1 BIS, plafonat la +5, indiferent de numărul de grade superioare învinse sau de diferența dintre grade.

6.3 - Egalități în clasamentul general (BIS)

În caz de egalitate de puncte în clasamentul general al CUP (clasamentul BIS), binomurile sunt departajate conform următoarelor criterii, în ordine:

1. **Numărul de cruci în CUP**

- Câinele cu cele mai puține cruci pe ansamblul competiției (toate obstacolele cumulate) este clasat înainte.
- Un câine fără cruce este, așadar, avantajat față de un câine cu una sau mai multe cruci.

2. **Suma locurilor (regularitate)**

- Dacă numărul de cruci este identic, se adună locurile obținute pe fiecare obstacol.
- Câinele cu suma locurilor cea mai mică (deci cel mai constant) este avantajat.

3. **Cel mai bun clasament la Sprint**

- Dacă egalitatea persistă, se compară locul obținut la Sprint 50 m.
- Câinele cu clasamentul mai bun la Sprint este clasat înainte.

4. **Înălțimea la greabăn**

- Dacă totul este încă strict identic, avantajul revine câinelui mai mic (înălțimea la greabăn măsurată cu toisa oficială DCF).

Exemplu:

Cazul în care unul dintre cei doi câini are o cruce:

Câinii A și B termină amândoi competiția cu 27 de puncte la general.

Etapa 1: Verificarea crucilor

- Câinele A: nicio cruce
- Câinele B: 1 cruce

→ Câinele A este clasat automat înainte, fără a mai aplica alte criterii.

Cazul în care niciunul dintre câini nu are cruce:

Câinii C și D au fiecare 18 puncte și 0 cruci.

Etapa 2: Regularitate

Se adună locurile lor:

Obstacol	C	D
High	1	6
Wall	7	14
Hedge	7	5
Long	10	15
Sprint	12	4

- Total locuri C = $1 + 7 + 7 + 10 + 12 = 38$
- Total locuri D = $6 + 14 + 5 + 15 + 4 = 44$

→ Câinele C este cel mai constant.

→ Prin urmare, este clasat înaintea câinelui D.

Cazul în care regularitatea este identică:

Câinii E și F au:

- același total de puncte
- nicio cruce
- aceeași sumă a locurilor

Etapa 3: Sprint

- Câinele E: locul 5
- Câinele F: locul 9

→ Câinele E este clasat înainte.

Caz excepțional în care Sprintul este de asemenea egal:

→ Câinele mai mic este clasat înainte.

6.4 - Record Arena (RA)

Un Record Arena (RA) corespunde celui mai bun rezultat înregistrat într-o anumită arenă, pe un obstacol precis.

Atunci când un binom stabilește sau depășește un RA validat, primește un bonus de +5 puncte clasice, în plus față de punctele legate de locul său pe obstacol.

Acest bonus este atribuit numai dacă binomul nu primește nicio cruce pe ansamblul CUP, inclusiv atunci când aceasta se desfășoară pe două zile.

În caz de cruce, nu se atribuie niciun bonus RA.

6.5 - Record Europe (RE)

Un Record Europe (RE) corespunde celui mai bun rezultat recunoscut de DCF, toate arenele cumulate, pe un obstacol precis.

Atunci când un binom stabilește sau depășește un RE validat, primește, în plus față de punctele legate de locul său pe obstacol:

- +10 puncte clasice dacă cele 4 minima oficiale RE sunt atinse pe ansamblul CUP;
- +5 puncte clasice dacă recordul este validat, dar cele 4 minima nu sunt toate atinse.

Aceste bonusuri sunt atribuite numai dacă binomul nu primește nicio cruce pe ansamblul CUP, inclusiv atunci când aceasta se desfășoară pe două zile.

În caz de cruce, nu se atribuie niciun bonus RE.

6.6 - Puncte BIR (Best In Record)

Punctele BIR valorizează binomurile care realizează recorduri (RA sau RE).

6.6.1 - Barem BIR

- RA validat: 1 punct BIR;
- RE validat: 2 puncte BIR sau 1 punct BIR

6.6.2 - Condiții de atribuire a punctelor BIR

- Pentru un RA, punctul BIR este atribuit dacă:
 - RA este validat,
 - iar binomul nu are nicio cruce pe CUP.
- Pentru un RE:
 - 2 puncte BIR sunt atribuite numai dacă:
 - * cele 4 minima sunt atinse pe ansamblul CUP,
 - * iar binomul nu are nicio cruce pe CUP.
 - 1 punct BIR este atribuit numai dacă:
 - * recordul este validat, dar cele 4 minima nu sunt toate atinse pe ansamblul CUP, fără nicio cruce.
- În caz de cruce (RA sau RE), nu se atribuie niciun punct BIR, chiar dacă recordul a fost realizat.

Punctele BIR sunt luate în calcul în sistemele de grade și palmares, conform regulilor detaliate în Capitolul 7 - Gradele.

CAPITOLUL 7 - GRADELE

Gradele sunt titluri de lucru care recompensează regularitatea și nivelul de performanță al binomurilor în timp.

Ele sunt obținute prin:

- punctele Champion (pts CH),
- clasamentele BIS,
- și, indirect, recordurile și punctele BIR, conform sistemului descris în Capitolul 6 - Punctele.

Gradele DCF sunt următoarele:

- Grade 1: Champion (CH)
- Grade 2: Grand Champion (Gd CH)
- Grade 3: Grand Champion nivel 3
- Grade 4: Grand Champion nivel 4
- Grade 5: Grand Champion nivel 5

7.1 - Champion (CH) - Grade 1

Titlul de Champion DCF (Grade 1) este primul grad DCF.

Pentru a obține acest titlu, binomul trebuie să îndeplinească două condiții cumulative.

7.1.1 - Puncte necesare

Binomul trebuie să cumuleze cel puțin 100 de puncte Champion (pts CH).

Punctele Champion sunt dobândite conform regulilor definite în Capitolul 6 - Punctele.

7.1.2 - Obligația unui loc 1 BIS

Pe lângă cele 100 de puncte Champion, binomul trebuie să fi terminat cel puțin o dată pe locul 1 BIS în clasa sa, într-o competiție DCF în care clasa are minimum 3 câini la start.

Un BIS onorific obținut într-o clasă cu 1 sau 2 câini nu permite validarea acestei condiții.

Acest loc 1 BIS poate fi obținut:

- înainte de atingerea celor 100 de puncte Champion;
- sau după atingerea ori depășirea acestui prag.

De îndată ce binomul îndeplinește:

1. 100 de puncte Champion sau mai mult;
2. cel puțin un loc 1 BIS într-o clasă cu 3 câini sau mai mult;

obține titlul de Champion DCF - Grade 1.

7.2 - Grand Champion (Gd CH) - Grade 2

Titlul de Grand Champion DCF (Grade 2) corespunde nivelului superior titlului de Champion.

7.2.1 - Puncte necesare

Pentru a accesa Grade 2, binomul trebuie:

- să cumuleze cel puțin 200 de puncte Champion;
- punctele dobândite înainte de obținerea Grade 1 sunt păstrate și contabilizate în acest total.

7.2.2 - Obligația unui loc 1 BIS în timp ce este deja Champion

Pe lângă cele 200 de puncte Champion, binomul trebuie să fi terminat cel puțin o dată pe locul 1 BIS fiind deja Champion (Grade 1), într-o clasă cu minimum 3 câini la start.

Nu este necesar ca acest BIS să fie obținut în fața altor câini gradați.

Binomul poate, așadar, valida această condiție terminând pe locul 1 BIS în fața unor câini negrați, cu condiția respectării condițiilor prevăzute în regulament.

7.2.3 - Test de Comportament DCF (TC)

Începând cu Grade 2, validarea gradului este condiționată de reușita Testului de Comportament DCF (TC).

Atât timp cât TC nu este validat, binomul:

- poate continua să participe la CUP, Open și Finale;
- poate continua să acumuleze puncte;
- poate atinge pragurile corespunzătoare Grades 2, 3, 4 sau 5;

dar gradul sau gradele respective rămân în așteptarea validării TC.

De îndată ce TC este validat, gradele pentru care celelalte condiții sunt deja îndeplinite pot fi validate de DCF.

TC nu blochează, așadar, nici participarea în competiție, nici progresia în puncte. El condiționează numai validarea Grade 2 și a gradelor superioare.

7.3 - Grades 3, 4 și 5 - Niveluri superioare de Grand Champion

Grades 3, 4 și 5 corespund nivelurilor superioare de Grand Champion și recompensează progresia și regularitatea binomului în timp.

7.3.1 - Praguri de puncte

Se aplică următoarele praguri:

- Grade 3: 300 de puncte Champion
- Grade 4: 400 de puncte Champion
- Grade 5: 450 de puncte Champion

Punctele Champion sunt cumulate de la începutul carierei câinelui în DCF și sunt păstrate la trecerea de la un grad la altul.

7.3.2 - Condiții suplimentare

Pentru Grades 3, 4 și 5:

- punctele sunt contabilizate conform regulilor definite în Capitolul 6 - Punctele;
- rezultatele luate în calcul trebuie să fi fost obținute în cadrul evenimentelor DCF organizate conform regulamentului în vigoare;
- TC trebuie validat pentru a permite validarea gradului.

Nu este necesar niciun număr suplimentar de rezultate BIS pentru Grades 3, 4 și 5, în afara condițiilor deja necesare pentru accesul la Grade 2.

7.4 - Păstrarea punctelor și a gradelor

Punctele și rezultatele dobândite de câine în cadrul DCF sunt păstrate pe parcursul carierei sale, conform regulilor prevăzute în prezentul regulament.

Un grad validat - Champion, Grand Champion, Grades 3, 4 sau 5 - este dobândit definitiv.

Binomul își păstrează, așadar, gradul chiar dacă performanțele sale ulterioare sunt mai scăzute și continuă să participe conform regulilor corespunzătoare statutului său.

În cazul unei situații disciplinare excepționale susceptibile să aibă un impact asupra rezultatelor sau gradelor, decizia aparține Comitetului DCF.

În cazul unei modificări importante a regulamentului privind gradele, DCF precizează eventualele reguli de tranziție aplicabile gradelor deja dobândite.

CAPITOLUL 8 - TEST DE COMPORTAMENT (TC) DCF

Testul de Comportament DCF (TC) este un instrument creat de DCF pentru a evalua modul în care un câine gestionează mediul specific al unei competiții DCF (CUP, Open, Finale, AG etc.).

Începând cu sezonul 2025, TC devine o condiție prealabilă obligatorie pentru validarea oficială a Grade 2 (Grand Champion) și a oricărui grad superior (a se vedea Capitolul 7 - Gradele).

8.1 - Obiectivul TC

TC are ca scop:

- observarea comportamentului câinelui într-un context DCF (public, zgomot, zone de așteptare, organizare, constrângerile competiției),
- verificarea faptului că animalul poate evolua fără stare de suferință și fără constrângeri exagerate impuse de conductor,
- identificarea aspectelor de lucru care permit îmbunătățirea stării sale de calm și, prin urmare, a performanțelor în timp.

TC nu este:

- un test de sociabilitate (scopul nu este de a afla dacă animalul este „drăguț” cu toată lumea),
- un test de obediență sau dresaj,
- un instrument destinat să blameze sau să stigmatizeze binomurile.

DCF reamintește că a primit întotdeauna câini reactivi la oameni sau la alți câini și că acest sport a ajutat numeroși câini cu dificultăți.

TC nu urmărește excluderea câinilor reactivi, ci înțelegerea modului în care aceștia trăiesc mediul DCF și ajutarea conductorilor să îi pregătească mai bine.

8.2 - Publicul vizat

TC este accesibil:

- competitorilor cu licență DCF,
- conductorilor fără licență care doresc să afle dacă animalul lor este adaptat mediului DCF.

Devine obligatoriu numai pentru:

- binomurile care doresc să valideze Grade 2 (Gd CH),
- și, dincolo de acesta, orice grad superior (Grades 3, 4, 5 etc.).

Câinii care dețin deja un CSAU sau un alt test de comportament trebuie, de asemenea, să treacă TC DCF dacă doresc să valideze Grade 2 sau un grad superior.

Pentru marea majoritate a participanților care nu urmăresc aceste grade:

TC rămâne opțional și nu împiedică în niciun fel participarea la CUP, Open sau Finale.

8.3 - Conținutul general al TC

8.3.1 - Forma testului

TC ia forma unui traseu marcat compus din 20 de ateliere.

Aceste ateliere reproduc sau se inspiră din interacțiunile și situațiile întâlnite în cadrul competițiilor DCF, de exemplu:

- controlul microcipului de către un „fals veterinar” cu un cititor real,
- punere în situație de măsurare (decor similar măsurătorii oficiale),
- trecerea pe un podium,
- încrucișări cu persoane, mișcări în zonele de așteptare,
- stimuli vizuali sau sonori comparabili cu cei dintr-o CUP / Open / Finale etc.

Atelierele nu sunt descrise în detaliu în regulament, pentru a:

- păstra spontaneitatea comportamentului observat,
- menține caracterul natural al evaluării.

8.3.2 - Comportamentul așteptat

TC nu cere un câine „perfect”, ci un câine capabil să:

- progreseze pe traseu,
- suporte în mod rezonabil situațiile propuse,
- nu prezinte semne de suferință gravă legate de constrângeri impuse de conductor.

Punct important:

Niciun contact uman direct nu este obligatoriu în cadrul TC, iar refuzul contactului cu o persoană nu este eliminatoriu.

Evaluarea privește:

- modul în care câinele gestionează mediul DCF,
- modul în care conductorul își însoțește câinele fără a-l „împinge” în mod excesiv,
- eventuala prezență a unor semnale de frică, neliniște sau refuz incompatibile cu o desfășurare calmă în competiție.

8.4 - Organizarea practică a TC

8.4.1 - Frecvență și locații

Începând cu sezonul 2025, sunt propuse sesiuni TC pe parcursul sezonului, în cadrul evenimentelor și pe site-urile desemnate de DCF. Datele și locațiile sunt comunicate pe canalele oficiale.

TC este propus în special:

- la datele de formare DCF organizate la HDB's Arena QG,
- precum și la Bourges, în cadrul diferitelor evenimente: OPEN, FINALE, CUP, AG,
- și eventual pe alte site-uri validate și anunțate de DCF.

Datele și locațiile disponibile sunt comunicate prin canalele oficiale (site, arene, comunicare federală).

8.4.2 - Numărul de încercări

- TC poate fi susținut în orice moment al carierei câinelui.
- O singură validare a TC este suficientă pentru întreaga carieră a binomului:
 - nu este necesar să fie susținut din nou după ce a fost obținut,
 - cu excepția cazului în care conductorul dorește să îl refacă din motive personale.
- În caz de eșec, TC poate fi susținut din nou de câte ori este necesar, în limita următoare:
 - este interzisă susținerea mai multor TC în același weekend.

8.4.3 - Tarife

Se aplică următoarele tarife (susceptibile de ajustare de către DCF):

- 15 € pentru prima susținere a TC,
- 10 € pentru fiecare susținere ulterioară în caz de nevalidare.

8.4.4 - Atestare

În caz de reușită, binomul:

- primește o atestare DCF de validare a TC,
- destinată să fie lipită sau adăugată în carnetul de lucru al câinelui.

Această atestare face dovada în fața DCF pentru validarea gradelor (a se vedea Capitolul 7).

8.5 - Notarea TC

TC este notat din 20 de puncte.

- Pentru validarea testului trebuie obținut cel puțin 18/20.

- Odată validat TC, acesta este considerat dobândit pentru întreaga carieră a câinelui (cu excepția unei decizii disciplinare excepționale).

În caz de eșec (notă < 18/20):

- conductorul poate alege să susțină din nou TC la o altă dată,
- binomul poate continua să participe la competițiile DCF și să acumuleze puncte (a se vedea mai jos).

8.6 - Legătura dintre TC, participare și grade

TC este complet independent de participarea sportivă și de puncte:

- nu acordă niciun punct (nici puncte clasice, nici puncte Champion, nici puncte BIR),
- nu împiedică niciodată înscrierea și participarea la o CUP, un Open sau o Finale,
- nu împiedică acumularea de:
 - puncte clasice,
 - puncte Champion (pts CH),
 - puncte BIR,
 - recorduri RA / RE.

În schimb, începând din 2025:

- validarea oficială a Grade 2 (Grand Champion),
- precum și validarea oricărui grad superior (Grades 3, 4, 5)

sunt condiționate de:

1. atingerea pragurilor de puncte și rezultate definite în Capitolul 7 - Gradele,
2. și validarea unui TC.

Atât timp cât TC nu este validat:

- un binom poate atinge pragurile de puncte pentru Grade 2, 3, 4, 5,
- dar gradele sale rămân în statutul „în așteptarea validării TC” și nu pot fi certificate oficial.

De îndată ce TC este validat:

- Grade 2 poate fi certificat (dacă sunt îndeplinite condițiile de puncte și BIS),
- gradele superioare (3, 4, 5) pot fi certificate de îndată ce sunt depășite pragurile de puncte prevăzute.

CAPITOLUL 9 - CHALLENGE-URI SPECIFICE

(TEAM, THE GOAT, JUMP 300)

Acest capitol prezintă challenge-urile specifice implementate de Dog Cross Federation:

- Challenge-ul TEAM, campionat pe echipe;
- Challenge-ul THE GOAT, titlu individual excepțional;
- evenimentul promoțional JUMP 300 - DCF Europe.

Aceste sisteme completează regulamentul sportiv general fără a-l modifica.

9.1 - CHALLENGE TEAM

9.1.1 - Principiu general

Challenge TEAM este un campionat pe echipe organizat pe parcursul întregului sezon sportiv DCF.

Scopul său este de a valoriza:

- spiritul de echipă;
- coeziunea;
- constanța binomurilor.

La finalul sezonului, una sau mai multe Teams pot fi recompensate în funcție de clasamentul și atitudinea lor generală.

Challenge TEAM este independent de HDB's Arena: câinii din aceeași Team pot fi afiliați unor arene diferite.

9.1.2 - Componenta unei Team

O Team trebuie să respecte următoarele criterii:

- să fie formată din 5 câini, fiecare cu o licență DCF valabilă;
- să desemneze un căpitan (conducător de referință);
- să aleagă un nume de Team unic;
- să dispună, dacă este posibil, de un logo sau de un element vizual asociat.

Teams sunt independente de arene:

conducătorii sunt liberi să se grupeze, cu condiția să nu preia numele unei Team deja existente.

a) Repartizarea pe grupe morfologice

În cadrul Challenge TEAM, câinii sunt repartizați în două grupe:

- **Grupa A:**
 - toți câinii de tip ciobănesc;
 - clasele de talie 45/50 și 50/55.
- **Grupa B:**
 - clasele -40, 40/45, 55/60, 60+;
 - și câinii de tip MO (molossoizi).

Componenta unei Team trebuie să respecte următoarea regulă:

- maximum 2 câini din Grupa B;
- este posibilă formarea unei Team exclusiv cu câini din Grupa A.

În cazul schimbării grupei unui câine (de exemplu, modificarea taliei în cursul sezonului), componența Team rămâne neschimbată pentru sezonul în curs.

b) Câine de rezervă

O Team poate declara un câine de rezervă în momentul înscrierii:

- câinele de rezervă trebuie să aparțină aceleiași grupe (A sau B) ca animalul pe care îl poate înlocui;
- dacă rezerva intră în competiție:
 - punctele sale pornesc de la zero pentru Challenge TEAM;

- trebuie, la rândul său, să îndeplinească condițiile de participare (CUP / Open), ca ceilalți câini;
- odată ce un câine a fost înlocuit, acesta nu mai poate fi reintegrat în locul rezervei în cursul aceluiași sezon.

9.1.3 - Înscriere și reînnoire anuală

Challenge TEAM funcționează pe bază anuală:

- Teams sunt declarate pentru un sezon precis;
- la fiecare sezon nou, listele Teams sunt resetate;
- Teams trebuie recreate sau reconfirmate (nume, lista câinilor, căpitan, eventuală rezervă).

Înscrierea unei Team se face:

- fie direct la Federație, conform modalităților comunicate;
- fie prin intermediul unui responsabil de arena.

Informațiile minime care trebuie furnizate sunt:

- numele Team;
- lista celor 5 câini, cu indicarea grupei lor (A sau B);
- numele căpitanului;
- identitatea eventualului câine de rezervă;
- logo sau element vizual, dacă Team dorește să apară în comunicările oficiale.

9.1.4 - Obligația de deplasare externă pentru fiecare câine

Începând cu sezonul 2025, se aplică o condiție suplimentară pentru Teams participante la Challenge TEAM:

Fiecare câine din Team trebuie să efectueze cel puțin o deplasare externă obligatorie în cursul sezonului.

Această deplasare trebuie să corespundă:

- fie participării la un Open;
- fie participării la o CUP organizată într-un alt sector decât cel al arenei sale obișnuite.

Această regulă urmărește să încurajeze:

- mobilitatea Teams;
- reprezentarea Federației în diferite sectoare;
- dinamizarea sportivă la nivelul întregului teritoriu DCF.

9.1.5 - Calculul clasamentului TEAM

Clasamentul Challenge TEAM se realizează pe întregul sezon, până la Finale.

Principiile generale sunt următoarele:

1. Tipul de puncte luate în calcul

- Challenge TEAM se bazează pe punctele de ranking (puncte clasice) ale câinilor (a se vedea Capitolul 6);
- și nu pe punctele Champion (pts CH).

2. Numărul minim de competiții

- Pentru a fi clasată complet, o Team trebuie să fi participat la cel puțin 5 DCF CUP;
- Open-urile sunt contabilizate ca o CUP în acest calcul.

3. Rezultatele reținute

- Federația reține cele mai bune 5 totaluri ale Team pe sezon (CUP / Open);
- aceste 5 cele mai bune rezultate sunt adunate pentru a obține scorul principal al Team.

4. Finale și bonus pentru participare completă

- Dacă cei 5 câini ai Team participă la Finale;
- se adaugă un bonus de 50 de puncte la totalul Team.

5. Prioritate pentru prezența completă la Finale

- Dacă o Team nu reușește să prezinte cei 5 câini la Finale;
- o Team cu un total brut de puncte mai mic, dar care prezintă toți cei 5 câini la Finale, poate fi clasată înaintea ei în clasamentul final.

Detaliile tehnice (gestionarea forfait-urilor, ex aequo etc.) pot fi precizate într-o notă tehnică suplimentară.

9.1.6 - Recompensele Challenge TEAM

La finalul sezonului, Federația poate atribui:

- un trofeu principal Team câștigătoare a clasamentului;
- recompense suplimentare celorlalte Teams clasate;
- un trofeu onorific unei Team deosebite prin:
 - fair-play;
 - poveste;
 - spirit;
 - modul de reprezentare a Federației.

Modalitățile exacte de recompensare pot evolua de la un sezon la altul.

9.2 - CHALLENGE THE GOAT

9.2.1 - Principiu general

Challenge THE GOAT - Greatest Of All Time este o distincție individuală excepțională.

Acesta recompensează un binom care a realizat un sezon deosebit de constant și performant la un obstacol și într-o clasă determinată.

Titlul este acordat pentru un anumit sezon sub forma:

THE G.O.A.T [anul]

Acesta poate fi integrat în Hall of Fame DCF.

9.2.2 - Condiții de obținere

Pentru a obține titlul THE G.O.A.T al unui sezon, binomul trebuie să îndeplinească toate condițiile următoare:

1. Să fie neînvins

Binomul nu trebuie să înregistreze nicio înfrângere la obstacolul și în clasa vizate în perioada luată în calcul.

2. Participări obligatorii

Binomul trebuie să fi participat la:

- cel puțin 5 CUP;
- și la Finale.

Adică minimum 5 CUP + Finale în cursul sezonului.

3. Victorie la Finale

Binomul trebuie obligatoriu să termine primul la obstacolul și în clasa vizate la Finale.

Titlul THE GOAT distinge astfel un binom:

- neînvins pe perioada luată în calcul;
- care a participat la minimum 5 CUP și la Finale;
- câștigător la Finale la obstacolul și în clasa vizate.

9.2.3 - Gestionarea egalităților

Dacă mai multe binomuri îndeplinesc condițiile pentru obținerea titlului, departajarea se face în ordinea următoare:

1. Numărul de BIS obținute într-o clasă cu cel puțin 3 câini;
2. Numărul de Records Arena și/sau Records Europe;
3. Totalul punctelor de ranking obținute în cursul sezonului.

Dacă egalitatea persistă în ciuda acestor criterii, Comitetul DCF poate valida un ultim criteriu de departajare sau poate decide acordarea titlului ex aequo.

9.2.4 - Distincții legate de titlu

Binomul care obține titlul THE G.O.A.T poate primi, printre altele:

- un trofeu specific;
- promovare pe suporturile de comunicare DCF;
- o mențiune specială pe suporturile sezonului următor;
- un articol textil sau un echipament personalizat cu numele câinelui și titlul obținut.

Recompensele pot fi adaptate în funcție de sezon.

Challenge THE GOAT (Greatest Of All Time) este un challenge individual excepțional.

Acesta urmărește să distingă un binom care a realizat un sezon aproape perfect, atât în privința rezultatelor, cât și a constanței, la un obstacol și într-o clasă determinată.

Titlul se prezintă în general sub forma:

THE G.O.A.T [anul] (de exemplu: THE G.O.A.T 2025).

Acest titlu este destinat să fie asociat cu „HALL OF FAME” DCF.

9.3 - JUMP 300 - EVENIMENT PROMOȚIONAL DCF EUROPE

9.3.1 - Principiu și obiective

JUMP 300 este un eveniment promoțional DCF Europe creat pentru lansarea sezonului 2025-2026.

Este organizat de HDB's Arena participante, conform modalităților stabilite de DCF.

Obiectivele sale sunt:

- să facă DCF cunoscut unui public larg;
- să propună un format ludic și ușor de înțeles;
- să pună în valoare HDB's Arena;
- să creeze un eveniment comun în jurul lansării sezonului.

JUMP 300 este:

- gratuit;
- fără puncte: niciun punct clasic, Champion sau BIR;
- fără clasament individual;
- fără obligația carnetului de lucru.

9.3.2 - Participare și înscrieri

JUMP 300 este deschis câinilor cu sau fără licență DCF.

Înscrierile se fac direct la fiecare HDB's Arena participantă.

Fiecare arenă poate primi maximum 15 câini.

Nu este impus niciun număr minim de participanți.

Înscrierile se fac după principiul:

Primul venit = primul înscris.

DCF nu percepe nicio taxă de înscriere pentru acest eveniment.

9.3.3 - Concept sportiv

JUMP 300 se desfășoară pe 4 obstacole, realizate în aceeași ordine de toate arenele participante:

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

Obiectivul este de a totaliza 300 de sărituri per arenă, prin adunarea trecerilor efectuate de toți câinii pe cele patru obstacole.

Fiecare câine efectuează același număr de sărituri la fiecare obstacol.

Exemplu:

$15 \text{ câini} \times 5 \text{ sărituri} \times 4 \text{ obstacole} = 300 \text{ de sărituri.}$

Arena adaptează numărul de sărituri per câine în funcție de numărul real de participanți.

9.3.4 - Reguli tehnice și siguranță

Regulile DCF referitoare la structuri, siguranță și trecerea obstacolelor rămân aplicabile în timpul JUMP 300.

Pentru Wall Climb și High Jump:

atunci când este acordată o cruce, câinele își oprește imediat trecerile la obstacolul respectiv, iar săriturile rămase de efectuat la acel obstacol sunt contabilizate cu 0.

Pentru Long Jump și Hedge Jump, desfășurarea urmează regulile tehnice DCF adaptate formatului cumulativ JUMP 300.

9.3.5 - Calculul rezultatelor

JUMP 300 dă naștere unui clasament între HDB's Arena participante, și nu unui clasament individual al câinilor.

Pentru fiecare câine și fiecare obstacol, performanțele validate sunt convertite în centimetri.

Exemplu la Long Jump:

- săritura 1: 4,50 m → 450;
- săritura 2: 4,50 m → 450;
- săritura 3: nevalidată → 0;
- săritura 4: 4,30 m → 430;
- săritura 5: 4,00 m → 400.

Total Long Jump: 1 730.

Fiecare HDB's Arena adună apoi rezultatele tuturor câinilor săi pe cele patru obstacole.

Totalul obținut constituie rezultatul arenei pentru JUMP 300.

DCF centralizează rezultatele arenelor participante și stabilește clasamentul ediției.

HDB's Arena care obține totalul cel mai mare câștigă JUMP 300.

9.3.6 - Recompense

JUMP 300 nu generează:

- niciun clasament individual;
- niciun punct DCF;
- nicio influență asupra gradelor sau rezultatelor sportive individuale.

Un trofeu JUMP 300 DCF este atribuit HDB's Arena care a obținut cel mai bun rezultat.

Pentru ediția organizată cu ocazia lansării sezonului 2025-2026, trofeul este înmânat în cadrul Finale DCF a sezonului respectiv.