

AGILITY LOISIR

Voici une liste non exhaustive de « jeux d'Agility », pour vous amuser lors de manifestations diverses et même pourquoi pas dans un concours officiel. Cette liste est aussi une façon de découvrir ou de redécouvrir les joies de l'Agility à ses débuts...

A ces jeux, on peut encore ajouter toutes sortes de variantes. Toutefois il est important que ces jeux offrent toutes les garanties de sécurité tant pour le chien que le maître et que celui-ci soit informé au sujet du règlement et des critères de notation relatifs à ces jeux.

L'essentiel est de garder à l'Agility son esprit de sport éducatif et de détente et de le pratiquer dans le respect des chiens et des maîtres pour le plus grand plaisir de tous.

1. Épreuve par élimination ou K.O.
2. Épreuve du spéculateur
3. Parcours libre
4. Épreuve relais
5. Épreuve par équipe
6. Parcours en relais
7. Deux dans le carré
8. Snooker
9. Puissance et rapidité
10. Aller et retour
11. Le sixième sens
12. Le roi du silence
13. Agility vacances
14. Dessiner

1. Épreuve par élimination ou K.O.

Cette épreuve très spectaculaire nécessite la mise en place de deux parcours « jumping » identiques. Les concurrents se présenteront deux par deux et évolueront en même temps, chacun sur un parcours. Le vainqueur restera en lice et se mesurera à un autre vainqueur, et ceci jusqu'à ce qu'il ne reste plus que deux concurrents, qui disputeront la finale. Notation standard. Le juge se fera assister par une personne compétente pour assurer le jugement du 2^{ème} parcours.

2. Épreuve du spéculateur

Pour cette épreuve, on utilisera l'ensemble des obstacles homologués. Placer au centre du terrain la table plus une ou deux haies, ces obstacles formeront le « joker ». Les autres obstacles seront mis en place en veillant à séparer deux obstacles à zones de contact par une haie ou un autre obstacle.

Notation - Cette épreuve a une notation particulière, les obstacles ont une valeur de points spécifiques.

Les haies, le viaduc, 1 point ; les tunnels, le pneu, 2 points ; la passerelle, la palissade, la balançoire, 3 points ; le slalom, 5 points. Le départ se fera depuis la table. Le conducteur devra alors amener son chien à passer le plus d'obstacles possibles pour totaliser le maximum de points dans un temps donné (exemple : 60 secondes).

Les obstacles à zones de contact ne pourront pas être passés plus de deux fois et il faudra franchir au moins une haie ou un autre obstacle avant de revenir sur un tel obstacle. Pour chaque obstacle réussi, le concurrent sera crédité des points correspondants. En cas de faute, le passage sera considéré comme nul, il ne donnera pas lieu à un gain de points, et pourra être recommencé.

Joker - 10 secondes avant la fin du temps prévu, le chronométreur donnera un coup de sifflet. Le chien devra alors rejoindre la table et s'y bloquer. S'il atteint la table en passant par les haies formant le « joker » avant la fin du temps réglementaire, il sera bonifié de 20 points qui s'ajouteront aux points acquis aux obstacles. Dans le cas contraire, il n'aura pas droit à cette bonification et gardera simplement les points d'obstacles. Le gagnant sera celui qui totalisera le plus de points.

Nota - Le conducteur devra constamment enchaîner les obstacles. L'arrêt ou un piétinement sur place entraînera son élimination.

3. Parcours libre

Une variante du parcours du spéculateur, toutefois les obstacles doivent être pris dans un ordre arbitrairement établi et endéans le temps préalablement fixé.

Quand une faute est commise, le conducteur doit s'arrêter en conservant cependant les points déjà obtenus.

4. Épreuve relais

Se dispute par équipe de deux chiens. Sur un parcours d'Agility ou jumping, avec un T.P.S. Les deux chiens d'une même équipe et leur conducteur se placent à l'intérieur d'une zone de départ marquée au sol (2 x 2 m). Le premier chien fait son parcours et revient dans la zone de départ, son conducteur doit alors passer un relais au deuxième conducteur qui fait à son tour le parcours.

Le chronométrage commencera dès que le chien sortira de la zone de départ, et se terminera dès que le 2ème chien sera revenu dans cette zone.

Notation standard, on additionnera les pénalités des deux chiens (pénalités de temps, plus fautes). L'équipe vainqueur sera celle qui aura obtenu le moins de pénalités.

Nota - Une pénalité de cinq points est donnée pour un relais passé en dehors de la zone de départ. Un chien éliminé pénalisera l'équipe de 50 points.

5. Épreuve par équipe

Se dispute par équipe de quatre chiens. Sur un parcours d'Agility ou jumping, avec un T.P.S. On totalisera les pénalités des quatre chiens formant l'équipe. L'équipe vainqueur sera celle qui aura obtenu le moins de pénalités. En cas d'élimination, le chien se verra pénalisé de 50 points, auxquels s'ajouteront les pénalités pour fautes reçues avant l'élimination.

6. Parcours en relais

Dans une équipe composée de deux ou plusieurs participants, chaque participant effectue tout ou une partie d'un parcours préalablement défini par les juges.

7. Deux dans le carré

Une équipe de deux participants, dont un effectue un parcours pendant que l'autre attend dans un carré, doit effectuer deux fois un parcours bien défini. Lorsque l'un des deux commet une faute, l'autre doit continuer le parcours depuis l'endroit où la faute a été commise.

8. Snooker

Un certain nombre d'obstacles placés suivant un schéma déterminé doivent être négociés correctement dans l'ordre indiqué. Quand une faute est commise, le conducteur doit arrêter son parcours.

9. Puissance et rapidité

Un parcours en deux parties dont la première contient les obstacles à points de contact, le slalom, le saut en longueur et la haie double. Quand celle-ci est achevée sans commettre de fautes, le conducteur peut commencer la seconde qui est un parcours de jumping.

10 .Aller et retour

Un parcours avec un nombre restreint d'obstacles qui peuvent être négociés dans les 2 sens. Le conducteur dispose d'un temps déterminé pour prendre autant d'obstacles que possible dans le sens "aller". Si le temps disponible n'est pas expiré, il commence alors la partie " retour ". Une valeur en points est également attribuée à chaque obstacle et le temps total est pris en compte.

11. Le sixième sens.

Consiste à dire en combien de temps on effectue un parcours. Les secondes d'écart (en + ou en -) sont additionnées aux fautes de parcours.

12. Le roi du silence.

Conduire son chien sans dire un mot sauf au départ et pour l'entrée du slalom. Pénalité de 4 points par mot prononcé.

13. Agility vacances.

Je pars en vacances et dans mon sac je mets... . Après avoir effectuer son parcours, s'approcher du « concurrent » suivant, rajouter un objet à la liste. Ce dernier effectue son parcours et passe le relais. Sur une faute, le concurrent poursuit son parcours, mais ne rajoute pas d'objet à la liste.
Variante : Créer un mime où la situation évolue à chaque passage.

14. Dessiner ... !

2 Equipes;
1 liste de mots dessinables ; (prévoir plusieurs séries de 10 mots ou plus) ;
2 parcours d'agility identiques et parallèles, où la table sera à l'arrivée et au départ, la hauteur étant la même pour tous ou différente par catégorie ;
Déroulement :
Un chien sur la table au départ pendant que le conducteur vient chercher le nom de l'objet à dessiner auprès de l'animateur, puis l'équipe effectue son parcours. Chaque faute sera pénalisée de 5 secondes, le chien restant sur la table en présence de son maître (ex : 10 secondes pour deux fautes).
Les pénalités accomplies, le conducteur retourne dans son équipe, laissant son chien sur la table ou à un endroit défini à l'avance, et dessine son objet. Silence de rigueur.
Celui qui trouve le nom de l'objet le murmure à l'animateur qui lui délivre le mot suivant, prend la place du concurrent précédent et effectue son parcours.
Est déclarée vainqueur l'équipe qui arrive la première à 10 objets trouvés.

Variante : mimer au lieu de dessiner.

Piège : Le maître se prend au jeu et... perd le contrôle de son chien... !