



United States Canine Scent Sports TM

Livre de Règles Officiel

Version 2.1 (Fr)

Publié : Juillet 2018



Table des Matières

Déclaration de Mission

Qui sommes-nous?

Construire une communauté

Code de Sportivité

Maintien de l'intégrité de la Compétition

Qui peut participer

- Chiens Admissibles

- Maîtres/Dresseurs éligibles

- Maîtres/Dresseurs participants avec plusieurs chiens à USCSS

Chiens ne pouvant pas participer

- Chiens non admissibles

Devenir un Adhérent de USCSS

Inscription de Chien

Participer à une compétition

Requête de Modification à l'Inscription

Requête d'Avancement

Odeurs utilisées durant les Epreuves

- Préparation des Odeurs

- Concentration des Odeurs

- Récipients d'Odeurs

- Combo ou Combinaison d'Odeurs

Epreuve d'Eléments/Types de Zones de Recherches

Niveaux de Compétition

Zones de Recherches Nichées (Réutilisées)

Hauteur des Caches

Accessibilité des Caches

Eléments de Distraction

Catégories d'Epreuves

- Epreuves Classiques



Jeux Offerts aux Epreuves Classiques

Concurrents participant dans des Niveaux Multiples lors d'une Epreuve Classique

Points requis par Niveau

Niveaux et Titres d'Epreuves Classiques

Epreuves Variables

Concurrents participant dans des Niveaux Multiples lors d'une Epreuve Variable

Points Requis par Niveau

Progression dans les Différents Niveaux de Classes d'Epreuve Variable

Niveaux et Titres d'Epreuve Variable

Epreuves Sélectives

Points Requis par Niveau

Titres d'Elément

Rester dans un Niveau Donné

Classes d'Elément et Titres

Prix de Titre d'Elément

Classes de Jeu

Classe de Jeu n° 1: Team Spirit

Classe de Jeu n°2 : Heap O'Hides

Classe de Jeu n°3 : Go the Distance

Classe de Jeu n°4 : LudicrouSpeed

Classe de Jeu n°5 : Scenting Sweepstakes

Classe de Jeu n°6 : Double Dog Dare

Points Requis par Jeu

Titre de Championnat

Qualifications pour les Prix et les Rubans des Epreuves du Championnat National Annuel de USCSS Scent Work.

Rubans de Qualification

Prix de Placement pour Chaque Classe d'Elément ou de Jeu

Eligibilité en Epreuve Top du Top

Prix pour Second Global, Troisième Global et Quatrième Global

Epreuve de Chien secouru Top du Top



Champion de Record Top du Top

Affiliés n'offrant pas des Prix d'Epreuves Top du Top

Exigences et Spécifications des Rubans

PRIX D'EPREUVES ET RUBANS REQUIS

Règles Générales

Sécurité du Chien

Conduite du Concurrent

Sécurité du Concurrent

Concurrent Navigant les Zones de Recherches

Spectateurs

Conduite des Spectateurs

Espace Spectateurs

Vidéo et Photographie

Pas de Traversées des Zones de Recherches

Briefing des Affiliés et des CRC

Colliers et Laisses

Lancement de Recherche

Fausses Alertes

Fautes

L'Etiquette correcte de la Ligne de Départ

Récompenser Son Chien

Fautes dues aux Jouets

Fautes Alimentaires

Destruction de Zone de Recherche

Disqualifications

Elimination dans la Zone de Recherche

Chien agressif ou menaçant envers les Humains durant la Recherche

Concurrent abusant verbalement et physiquement son Chien

Conduite Antisportive



Conduite Frauduleuse

Concurrent Dispensant Son Chien de l'Epreuve

Relancer une Recherche

Mauvais Fonctionnement du Chronomètre

Modifications apportées à la zone de recherche ou à la Localisation de la Cache

La Décision du Juge est Définitive

Mise en scène

Ordre de classe

Chien Test

Questions ou Préoccupations

Partage des Succès et des Bons Moments

Comment Devenir un Affilié / Hôte de Compétition

Comment Devenir un Juge

Comment Devenir un CRC

Nom et Logo officiel USCSS

Définitions

ADDITIFS D'EPREUVES SELECTIVES



Merci de votre intérêt envers United States Canine Scent Sports (USCSS) où nous nous efforçons de garder l'activité et le jeu de Scent Work amusant pour tous impliqués, y compris les chiens, compétiteurs, officiels, bénévoles et hôtes . Nos règles et règlements sont conçus pour être clairs, concis et aussi simple que possible, et nos évènements approuvés devraient être attrayants, relaxants et justes, cependant stimulants tout en

Déclaration de Mission

Le but de United States Canine Scent Sports (USCSS) est d'offrir une organisation conviviale engagée pour promouvoir des évènements Scent Work qui sont amusants pour le chien, le maître et les hôtes des évènements. L'USCSS s'efforce de permettre à n'importe quel chien de participer au Scent Work tout en favorisant et en encourageant le lien entre chien et maître. Nous sommes dévoués au développement de ce sport exceptionnel tout en maintenant nos normes.

Qui Nous Sommes

USCSS a été fondé par Julie Sandoval et Daneen Fox , tous deux grands passionnés de longue date de sports canins, entraîneurs et avides compétiteurs. Après avoir constaté l'énorme demande pour plus de concours et d'épreuves fun pour les sports de travail de flair, l'USCSS est née. Sous leur regard attentif et leur main ferme, l'USCSS est prêt à répondre à ce besoin tout en gardant des compétitions qui offrent un challenge, tout en étant équitables et passionnantes autant pour les chiens que pour les humains.

Construire une Communauté

L'USCSS cherche à faciliter la construction d'une relation amicale et d'une communauté de soutien. Les épreuves devraient être un évènement social pour les personnes désirant partager leur passion et amour pour leur chien. Dans cet esprit les compétiteurs sont autorisés à garder leur chien en cage près de leur



voiture ou, lorsque l'espace disponible le permet, à créer une zone de tentes à l'extérieur de leur voiture, et les chiens non réactifs peuvent être installés selon une configuration semblable à celle observée lors des concours d'agility. Il en va de la responsabilité du maître de connaître son chien et de savoir quelle est la meilleure façon de les préparer à la réussite ; les Affiliés approuvés/Hôtes de concours ont le choix d'offrir un espace pour chiens réactifs durant les épreuves approuvées par USCSS. La nourriture est un très bon moyen de rassembler les gens et de construire des relations amicales. Nous encourageons les Affiliés/Hôtes d'Epreuves à proposer de la nourriture, à vendre ou bien assigner un coordinateur qui sera chargé d'organiser un repas. Les affiliés/Hôtes de concours aux Etats Unis sont requis d'afficher le drapeau Américain et que l'hymne national soit joué après le briefing et avant que les chiens ne commencent à concourir. Les Affiliés/Hôtes internationaux ont le choix d'afficher leur drapeau d'origine et de jouer leur hymne national.

Code de Sportivité

L'USCSS compte sur tous les concurrents, participants et spectateurs pour démontrer un bon esprit sportif à tout moment. Ceci inclus d'être courtois envers les autres compétiteurs, spectateurs, juges, concepteurs de parcours et bénévoles, d'être à la fois bon gagnant et bon perdant. Tout abus verbal ou physique envers un chien ne sera toléré en aucune circonstance et peut entraîner le renvoi d'un compétiteur d'une classe, d'une épreuve ou bien interdit de participation à de futures rencontres USCSS.

Maintien de l'intégrité de la Compétition

USCSS encourage les compétiteurs à faire concourir plusieurs chiens (le premier pour obtenir un titre de course, tous les autres chiens pour exposition seulement), observer les recherches des autres concurrents une fois que leur chien en titre a couru, et accueillir les spectateurs dans toutes les zones de recherche où ils peuvent être laissés en toute sécurité. Toutefois, USCSS s'attend aussi à ce que toutes personnes participant à n'importe quelle épreuve USCSS maintienne l'intégrité des épreuves en tout temps. En tant que tel, **il est obligatoire** que tous les participants, que ce soit concurrent, bénévole, organisateur d'épreuve, officiel de compétition, membre du personnel ou spectateur, de s'abstenir de discuter d'aucun détail lié aux aires de recherche, les placements de caches ou les détails liés aux Classes d'Elément ou aux Classes de Jeu jusqu'à la fin de l'épreuve. Quand un concurrent a fini une Classe d'Elément ou une Classe de Jeu, il peut faire un signe du pouce, levé vers le haut ou vers le bas, pour partager son sentiment.



Tout individu qui **enfreint** la règle et discute des Classes d'Elément, Classes de Jeu, emplacements de cache ou zones de recherche durant la compétition recevra en premier lieu un avertissement verbal. Une deuxième infraction impliquera la disqualification de l'individu et de toutes les personnes impliquées dans cette conversation pour cette Classe d'Elément ou Classe de Jeu. L'USCSS se réserve le droit d'éliminer l'individu de la compétition si celui-ci venait à enfreindre les règles une troisième fois. L'équité est primordiale et l'USCSS ne tolérera aucunement le manque de respect envers l'organisation, les officiels de compétition, membres du personnel, bénévoles et concurrents démontré par ceux enclin à débattre ces détails durant une compétition.

Qui Peut Participer

Chiens Admissibles

Tous chiens âgés de 6 mois et plus peuvent participer à une compétition USSCS Scent Work Trial. L'USCSS accepte tout autant les chiens croisés que les chiens de pure race, et encourage la participation de chiens sourds, aveugles, ayant des capacités ambulatories limitées, amputés ou utilisant l'aide de chariot ambulatorie pour autant qu'ils soient en bonne santé. Les femelles en chaleur ont le droit de participer aux épreuves mais **devront absolument porter une culotte hygiénique et devront concourir à la fin de l'ordre de course de la classe**. Les chiens réactifs ont le droit de participer aux épreuves USSCS ; l'USCSS suggère que les chiens réactifs portent un bandana de couleur rouge pour aider les autres concurrents à garder leurs distances.

En résumé, les chiens suivants ont le droit de concourir dans les épreuves USSCS

- Chiens âgés de 6 mois et plus.
- Chiens de toute race, de pure race ou de race mélangée.
- Aveugles, sourds ou chiens amputés ou ayant des capacités ambulatories limitées.
- Femelles en chaleur mais portant une culotte hygiénique et qui passeront en dernier dans l'ordre de la classe.
- Chiens réactifs, et l'USCSS suggère qu'ils portent un bandana de couleur rouge.



Maîtres/Conducteurs Eligibles

Les maîtres doivent être âgés d'au moins 10 ans pour concourir. Tous les mineurs participant à une épreuve approuvée par l'USCSS doivent être accompagnés à tout instant par un parent ou par un tuteur légal.

Maîtres/Conducteurs Participants avec Plusieurs Chiens à USSCS

L'USCSS permet aux concurrents de changer de chien de même niveau durant les Epreuves Variables ou d'entrer plusieurs chiens dans les épreuves où plusieurs niveaux sont proposés. Additionnellement durant les Epreuves Variables, un concurrent peut faire courir plusieurs chiens dans la même Classe d'Elément. Le premier chien qu'un concurrent fera courir est le seul chien qui recevra une note. Tous les chiens suivant que le concurrent fera courir dans la même Classe d'Elément sera uniquement pour démonstration.

Les affiliés qui hébergent des compétitions à plusieurs niveaux doivent indiquer sur le contrat d'inscription et participation, si des zones séparées ou des zones de recherche nichées (lorsque une cache est utilisée plus d'une fois pour deux niveaux différents) seront utilisées pour les différents niveaux de recherche. Si des zones de recherches complètement séparées sont utilisées pour chaque niveau individuel, alors le maître avec plusieurs chiens participant dans deux Niveaux différents peut faire concourir chaque chien pour un titre. Par exemple, Chien n° 1 peut concourir dans les Classes d'Elément de niveau Novice et Chien n° 2 peut courir dans les classes d'Elément de niveau intermédiaire, et si les recherches ne sont pas imbriquées, alors chaque chien peut être titré.

Si le site de compétition **n'offre pas** des zones de recherches séparées pour chaque niveau, et les caches sont nichées (signifiant que les caches sont ajoutées à un niveau de recherche inférieur pour permettre aux concurrents de niveau supérieur de concourir) un concurrent ayant plusieurs chiens **peut seulement faire concourir un chien pour un titre.** Tous les autres chiens doivent concourir à titre de démonstration seulement. Les concurrents doivent faire courir en premier leur chien éligible à un titre. Par conséquent, si un concurrent a un chien inscrit dans le Niveau Intermédiaire et un autre inscrit dans le Niveau Novice, il fera concourir les deux chiens dans le Niveau Intermédiaire, avec le chien inscrit dans le Niveau Intermédiaire commençant le premier et le chien inscrit dans le Niveau Novice passant en second, pour démonstration seulement. Le compétiteur est responsable de faire concourir ses chiens dans l'ordre exact.



Chiens ne Pouvant pas Participer

Chiens Non Admissibles

Bien que nous comprenions que certains chiens puissent être réactifs, les chiens qui sont agressifs envers les humains ou les autres chiens ne sont pas admis à participer aux compétitions USCSS. Si un chien venait à se comporter d'une manière agressive en se jetant en avant, en mordant ou ayant un comportement dangereux envers un autre compétiteur, qu'il soit humain ou canin, les Juges, CRC, secrétaire de compétition, employé de compétition, bénévole ou bien n'importe quelle autre personne assistant à une épreuve approuvée par l'USCSS, ce chien serait immédiatement disqualifié de la compétition et interdit d'entrer toutes futures compétitions USCSS. Les chiens boiteux, ayant des points de suture, plaie béante ou malades sont inéligibles à concourir.

En résumé, les chiens suivants sont inéligibles à la compétition des épreuves USCSS :

- Chiens agressifs envers humains et autres chiens
- Chiens boiteux, ayant points de suture, plaie béante ou malades

Devenir un Adhérent à l'USCSS

Les compétiteurs doivent devenir membres de USCSS, et l'inscription est gratuite.

Inscription du Chien

Pour participer aux compétitions approuvées par l'USCSS, chaque chien doit être inscrit. La somme versée à l'inscription n'est payée qu'une seule fois pour la durée de vie du chien et inclue l'admissibilité à participer aux compétitions sanctionnées par l'USCSS et le contrôle et évaluation des notes reçues annuellement et durant la vie du chien. Le prix d'inscription est de \$25 par chien.



Participer à une Compétition

Tout participant doit s'inscrire à une compétition approuvée par l'USCSS à partir du site web USSCS. Les concurrents doivent ouvrir une session et rechercher l'épreuve qui les intéresse. Ils peuvent alors sélectionner le Niveau dans lequel ils souhaitent participer. S'ils souhaitent inscrire leur chien dans des niveaux multiples, ils doivent soumettre des inscriptions séparées pour chaque Niveau choisi. Si un concurrent souhaite s'inscrire dans une Classe d'Elément ou une Classe de Jeux PES (Pour Exhibition Seulement), il doit sélectionner la case 'PES' (FEO en anglais) aussi bien que la Classe d'Elément ou Classe de Jeux elle-même. Une fois une inscription soumise, le compétiteur recevra immédiatement un email de confirmation avec les détails de comment soumettre le paiement directement à l'affilié/Hôte de compétition. **Aucun paiement d'inscription ne sera soumis directement à USSCS.**

Demande de Modification à l'Inscription

Tout changement à une inscription d'épreuve doit être fait par écrit pas au minimum une semaine avant la date de l'épreuve, aux Affiliés/Hôtes de compétition. Aucun changement à la Classe d'Elément ou Classe de Jeux ne sera accordé le jour de l'épreuve, tel que s'inscrire ou se retirer d'une Classe d'Elément ou d'une Classe de Jeux. Les compétiteurs sont priés de vérifier leur email de confirmation d'inscription pour l'exactitude des faits. Les Classes d'Elément et les Classes de Jeux peuvent, cependant, être ajoutées dans ces cas si les Affiliés/Hôtes de compétition acceptent les inscriptions le jour de la compétition.

Requête d'Avancement de niveau

Les compétiteurs peuvent faire une demande d'avancement de niveau et cette demande peut être soumise 15 minutes avant la séance d'informations le jour de la compétition en question.

Odeurs Utilisées Durant les Epreuves

Les Epreuves approuvées par l'USCSS utiliseront les 3 odeurs suivantes :

- **Bouleau** (une variété de bois de bouleau connue sous le nom de Betula Lenta)
- **Anis** (graines d'anis connu sous le nom Pimpinella Anisium)
- **Clou de girofle** (connu sous le nom Eugenia Caryophyllatta)



Préparation des Odeurs

L'USCSS utilise la méthode de '24h de cuisson' pour préparer une odeur. Ceci inclus des bouts de coton tiges et de pailles en papier coupés en deux et placés dans des bocaux à conserve. 3-5 gouttes d'huile essentielle (Bouleau, Anis ou Clou de Girofle) seront placées dans la paroi intérieure du bocal. Le bocal de conserve sera fermé, secoué et laissé poser durant 24 heures avant usage. Les huiles ne seront pas appliquées directement sur les bouts de coton tiges.

Concentration des Odeurs

L'USCSS permet aux CRC de déterminer au mieux la concentration d'odeur à utiliser dans une zone de recherche déterminée, toutefois, la gamme est de 1-5 coton tiges parfumés par récipient d'odeur.

Récipients d'Odeurs

Les odeurs seront contenues à l'intérieur de récipients d'odeurs (à savoir : boîtes en fer, pailles, etc.) et aucun coton tige dénudé ne sera placé dans les zones de recherche.

Combo ou Combinaison d'Odeurs

Durant les compétitions au niveau Senior ou Master, les CRC peuvent utiliser une combo ou combinaison d'odeurs, c'est-à-dire qu'un seul récipient à odeurs peut contenir des coton tiges aux senteurs variées (à savoir : un coton tige parfumé au bouleau et un autre coton tige parfumé à l'anis tous deux contenus dans un seul récipient à odeurs).

Epreuve d'Éléments / Types de Zones de Recherche

- **Intérieur** : L'odeur est placée à l'intérieur d'une structure avec un toit et ayant un minimum de 4 murs.
- **Extérieur** : L'odeur est placée n'importe où en plein air, préféablement dans une zone couverte d'un toit. Les zones couvertes doivent avoir deux murs au maximum.
- **Véhicule** : L'odeur est placée sur n'importe quel véhicule ou objet utilisé au transport. L'odeur ne sera pas placée à l'intérieur ou sur le châssis du véhicule. Les véhicules ou objets utilisés au transport de personnes, animaux ou choses peuvent être utilisés et cela inclus, mais n'est pas limité aux voitures, camions, véhicules de sport, tracteurs, bateaux, autobus, chariots élévateurs, brouettes, etc.



- **Récipient** : L'odeur est placée à l'intérieur de tout type de récipient tel que boîte, valise, seau ou autre objet servant à contenir quelque chose.

Niveaux d'Epreuves

L'USCSS offre cinq (5) niveaux d'Epreuves. Les Affiliés / Hôtes de compétition peuvent choisir d'offrir un seul ou niveaux multiples d'épreuves.

- **Novice A** : Ouvert aux compétiteurs **inexpérimentés** (le concurrent humain et non pas le chien) qui n'a jamais été titré en Scent Work.
- **Novice B** : Ouvert aux compétiteurs **expérimentés** (le concurrent humain et non pas le chien) qui a déjà gagné un NW1, DDN ou un titre de niveau équivalent ou plus élevé dans n'importe quelle compétition Scent Work.
- **Intermédiaire** : Les compétiteurs doivent avoir complété les conditions requises pour le niveau Novice A ou B.
- **Avancé** : Les compétiteurs doivent avoir complété les conditions requises pour le niveau Intermédiaire.
- **Sénior** : Les compétiteurs doivent avoir complété les conditions requises pour le niveau Avancé.
- **Master** : Les compétiteurs doivent avoir complété les conditions requises pour le niveau Sénior.

Zones de Recherches Nichées

Les Affiliés / Hôtes de Compétition **doivent** déclarer dans le Contrat d'Inscription si les Classes d'Elément seront nichées ou pas. Si ces recherches sont nichées, les compétiteurs **ne peuvent pas** faire concourir leurs chiens dans des niveaux multiples pour un titre, puisqu'ils sauront déjà ou au moins une des cachettes est localisée.

Hauteur des Caches

L'USCSS croit au maintien des normes pour chaque Niveau. Ceci comprend l'augmentation potentielle de la hauteur limite des caches alors que les compétiteurs avancent à travers les Niveaux. Les Officiels définiront les



paramètres d'alerte pour prendre en compte le fait que le chien ne peut mettre son nez sur la cachette elle-même.

- **Novice A et B** : Caches ne seront pas plus hautes que 61 cm
- **Intermédiaire** : Caches ne seront pas plus hautes que 61 cm
- **Avancé** : Caches ne seront pas plus hautes que 92 cm
- **Sénior** : Caches ne seront pas plus hautes que 1m22
- **Master** : Caches ne seront pas plus hautes que 1m52

Accessibilité de la Cache

En maintenant les normes pour chaque Niveau de compétition, l'USCSS estime que les chiens débutants doivent avoir accès aux caches, tandis que les équipes des niveaux supérieurs devraient être capables de détecter une cache inaccessible. L'USCSS définit **une cache accessible** telle que la moyenne des chiens peut mettre son nez dans la cache même ou tout près sans être bloqué par une barrière physique, et peut communiquer à son maître la location de la cache. Une **cache inaccessible** serait bloquée par une sorte de barrière physique ou le chien ne peut mettre son nez dans la cache elle-même (tel l'intérieur d'un tiroir, placard, etc.). Cependant, pour les caches inaccessibles, le chien devrait encore pouvoir communiquer à son maître d'où vient l'odeur.

- **Novice A et B** : Caches **doivent être** accessibles au chien.
- **Intermédiaire** : Caches **doivent être** accessibles au chien.
- **Avancé** : Caches **peuvent être** inaccessibles au chien.
- **Sénior** : Caches **peuvent être** inaccessibles au chien.
- **Master** : Caches **peuvent être** inaccessibles au chien.

Distractions

En maintenant les normes pour chaque Niveau de compétition, l'USCSS estime qu'il est nécessaire d'introduire des distractions dans les recherches des Niveaux Supérieurs. Ces distractions peuvent être utilisés dans des récipients,



dans des recherches Intérieures et Extérieures, mais **ne seront pas** utilisés dans des recherches sur Véhicules.

- **Novice A et B :** **Aucune** distraction ne sera utilisée dans les zones de recherches.
- **Intermédiaire :** **Aucune** distraction ne sera utilisée dans les zones de recherches.
- **Avancé :** **Aucune** distraction ne sera utilisée dans les zones de recherches.
- **Sénior :** **Jusqu'à 2 distractions** seront utilisées dans les zones de recherches (jouets ou nouvelle odeur mais **pas** de nourriture).
- **Master :** **Jusqu'à 3 distractions** seront utilisées dans les zones de recherches (jouets ou nouvelle odeur mais **pas** de nourriture).

Les articles qui **ne sont pas** permis à l'usage comme distractions dans les compétitions USCSS : nourriture de tout genre ; autres huiles essentielles (exemple : lavande, myrrhe, etc.), produits chimiques nocifs (javel), et litière de bestioles (litière de rat).

Types d'Epreuves

L'USCSS offre trois types d'épreuves : **Classique, Variable et Sélectif**. Les Affiliés/ Hôtes de Compétition peuvent choisir d'offrir n'importe lequel des types durant une compétition approuvée par l'USCSS, et Les Affiliés/Hôtes de Compétition peuvent décider d'offrir soit un seul niveau ou niveaux multiples d'épreuves.

Epreuves Classiques

Dans ces épreuves, les compétiteurs devront chercher toutes les quatre (4) classes d'Éléments (Intérieur, Extérieur, Véhicule et Récipient) en une seule journée et au même Niveau. Celle-ci est la seule épreuve dans laquelle un titre 'Classique' peut être gagné. Cependant, si le compétiteur ne gagne pas ses titres à une épreuve Classique, **tout et tous les Q (qualification) gagnés compteront à l'égard de ses titres d'Éléments individuels aussi bien que les titres Variables à ce niveau**. Les Affiliés/ Hôtes de compétition ont le choix d'offrir un seul niveau ou niveaux multiples d'épreuves.



Jeux Offerts aux Epreuves Classiques

Les Affiliés/Hôtes de compétition peuvent aussi choisir d'offrir une ou plusieurs Classes de Jeux à un concours Classique. Tandis que ces Jeux ne **compteront pas** pour un compétiteur de gagner ses titres Classiques, tout et tous les Q gagnés dans le Jeux iront vers les gains d'un titre de Jeux.

Compétiteurs entrant des Niveaux Multiples à une Epreuve Classique

Une fois que le compétiteur a obtenu ses titres de Niveau dans une épreuve Classique, il peut choisir de participer à une épreuve subséquente Classique de même niveau et dans le Niveau supérieur. Par exemple, si un compétiteur obtient ses CDNC (Chien de Détection Novice Classique) il peut participer tout à la fois dans les recherches du Niveau Novice et recherches dans le Niveau Intermédiaire dans l'épreuve Classique suivante pour des épreuves titrées si les zones de recherches **ne sont pas** nichées.

Points Nécessaires Par Niveau

Dans l'ordre d'obtenir un Q, les compétiteurs doivent obtenir un minimum de points suivants :

- **Novice A ou B** : 85 points
- **Intermédiaire** : 85 points
- **Avancé** : 90 points
- **Sénior** : 100 points
- **Master** : 100 points



NIVEAUX ET TITRES EPREUVES CLASSIQUES				
NIVEAU	TITRE	NOM DE TITRE	ODEUR	CONDITIONS REQUISES
Novice	CDNC	Chien de Détection Novice Classique	Bouleau	1 cache dans chaque Elément et un Q dans chaque Elément dans un même jour.
Intermédiaire	CDIC	Chien de Détection Intermédiaire Classique	Bouleau et Anis	2 caches dans chaque Elément et un Q dans chaque Elément dans un même jour.
Avancé	CDAC	Chien de Détection Avancé Classique	Bouleau, Anis et Clou de Girofle	3 caches dans chaque Elément et un Q dans chaque Elément dans un même jour.
Sénior	CDSC	Chien de Détection Sénior Classique	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle (utilisés seuls ou en combo)	1 à 3 caches dans chaque Elément et un Q dans chaque Elément dans un même jour.
Master	CDMC	Chien de Détection Master Classique	Bouleau, Anis et/ou Clou de Girofle (utilisés seuls ou en combo)	0 à 4 cachettes dans chaque Elément (n'importe lequel des Eléments peut être vide) et un Q dans chaque Elément dans un même jour.

Epreuves Variables

Ces épreuves offrent à l’Affilié/Hôte de Compétition et au compétiteur, le plus de flexibilité puisque **n’importe quelle combinaison de Classes d’Elément** et/ ou de **Classes de Jeux** peuvent être offertes. Tout Q obtenus dans une épreuve Variable sont comptés dans les titres requis d’un compétiteur. Les Affiliés/ Hôtes de Compétitions peuvent choisir d’offrir une seule – ou Niveaux Multiples d’Epreuve Variable.



Compétiteurs entrant les Epreuves Variables à Niveaux Multiples

Une fois que le compétiteur a obtenu son titre en Niveau Variable (CDN ou titre de Chien de Détection Novice), il peut choisir de concourir dans une Epreuve Variable subséquente dans ce même Niveau et dans le Niveau suivant. Par exemple, si le compétiteur obtient son CDN dans une Epreuve Variable, il peut concourir à la fois dans les Niveaux Novice et Intermédiaire de l'Epreuve Variable suivante à laquelle il s'inscrit, pour des titres de courses, si les zones de recherches **ne sont pas** nichées.

Pareillement, une fois que le compétiteur a obtenu son titre de Niveau d'Elément (Titre d'Elément de Novice avec objet caché dans un récipient) il peut choisir de concourir dans une Epreuve Variable subséquente dans ce même Niveau et dans le Niveau suivant. Par exemple, si le compétiteur obtient son titre d'Elément Novice dans une épreuve utilisant un récipient, alors il pourra concourir dans l'Epreuve Variable suivante, il pourra courir dans chaque Epreuve de recherches Novice et Intermédiaire avec récipient, pour un titre de course si les zones de recherches **ne sont pas** nichées.

Points requis Par Niveau

- **Novice A ou B** : 85 points
- **Intermédiaire** : 85 points
- **Avancé** : 90 points
- **Sénior** : 100 points
- **Master** : 100 points

Ce système permet une plus grande flexibilité pour les compétiteurs et chiens débutants, tout en poussant les équipes à perfectionner d'avantage leur talent et habileté.

Progression dans les niveaux d'Epreuve de classes Variable

L'USCSS estime que les compétiteurs doivent choisir de progresser à un rythme qui leur est confortable ainsi que dans le meilleur intérêt pour leur chien. Dans cet optique, les compétiteurs peuvent choisir n'importe quelle option suivante :

1. **Progression Traditionnelle** : Novice --- > Intermédiaire --- > Avancé --- > Sénior --- > Master



2. **Rester dans un niveau donné** : Les compétiteurs peuvent rester dans un niveau pour n'importe quelle durée de temps pour s'assurer que le chien a la compétence nécessaire à son succès. Une fois que le titre de ce Niveau a été obtenu (Classique, Variable ou Élément), le compétiteur continuera à accumuler des Q pour des titres mais ne sera plus éligible pour le placement et courra pour **Pattes Seulement**. Par exemple, un compétiteur obtient son titre dans la catégorie Classe d'Élément Véhicule Novice. Il choisit de rester dans la catégorie Classe d'Élément Véhicule Novice. Tous les Q obtenus iront dans le but d'obtenir un titre dans la catégorie d'Élément Véhicule Novice 2, cependant le compétiteur ne courra que pour Pattes Seulement et n'est plus éligible pour un placement dans ces recherches.
3. **Rivaliser sur deux niveaux simultanément** : Les compétiteurs peuvent rivaliser dans un niveau ou un titre a déjà été obtenu aussi bien que dans le niveau éligible suivant (Novice et Intermédiaire).
4. **Redescendre n'importe quelle série de niveaux** : Les compétiteurs peuvent vouloir rendre l'activité plus facile pour leur chien, prenant compte de l'âge, santé et autres facteurs, et comme tel, peuvent redescendre autant de différents niveaux à n'importe quel moment (de Master à Novice).

EPREUVE VARIABLE, TITRES ET NIVEAUX				
NIVEAU	TITRE	NOM DU TITRE	ODEUR	CONDITIONS REQUISES
Novice	CDN	Chien de détection Novice	Bouleau	1 cache, 3 Q pour chaque Élément
Novice#	CDN#	Chien de détection Novice#	Bouleau	1 cache, 3 Q pour chaque Élément
Intermédiaire	CDI	Chien de détection Intermédiaire	Bouleau et Anis	2 caches, 3 Q pour chaque Élément
Intermédiaire#	CDI#	Chien de détection Intermédiaire #	Bouleau et Anis	2 caches, 3 Q pour chaque Élément
Avancé	CDA	Chien de détection Avancé	Bouleau Anis et Clou de Girofle	3 caches, 3 Q pour chaque Élément



Avancé #	CDP#	Chien de détection Avancé #	Bouleau Anis et Clou de Girofle	3 caches, 3 Q pour chaque Elément
Sénior	CDS	Chien de détection Sénior	Bouleau Anis et / ou Clou de Girofle	1 à 3 caches, 3 Q pour chaque Elément
Sénior#	CDS#	Chien de détection Sénior#	Bouleau Anis et / ou Clou de Girofle	1 à 3 caches, 3 Q pour chaque Elément
Master	CDM	Chien de détection Master	Bouleau Anis et / ou Clou de Girofle	0 à 4 caches, 3 Q pour chaque Elément et n'importe quel Elément peut être un récipient vide
Master#	CDM#	Chien de détection Master#	Bouleau Anis et / ou Clou de Girofle	0 à 4 caches, 3 Q pour chaque Elément et n'importe quel Elément peut être un récipient vide

Epreuves Sélectives

Ces épreuves sont une excellente opportunité pour les nouveaux Affiliés / Hôtes de compétition de se familiariser avec la façon d'accueillir les Jeux USCSS chez eux, d'introduire un nouveau domaine dans les épreuves USCSS ou de permettre aux compétiteurs d'obtenir les Q nécessaires pour compléter les titres requis. Les Affiliés/ Hôtes de compétition sont limités à offrir un total de 2 recherches durant une Epreuve Sélective. Celles-ci peuvent être des Classes d'Elément, des Classes de Jeux ou combinées. Tout et tous Q obtenus iront vers les Titres d'Epreuves qu'elles soient Elément, Jeux ou Variable. Voir l'Addendum des Epreuves Sélectives pour plus de détails.

Points requis Par Niveau

Afin d'obtenir un Q dans une recherche donnée, les compétiteurs doivent obtenir un minimum des points suivants :

- **Novice A ou B** : 85 points
- **Intermédiaire** : 85 points



- **Avancé** : 90 points
- **Sénior** : 100 points
- **Master** : 100 points

Titres d'Elément

Les compétiteurs peuvent aussi obtenir des titres dans chaque Elément individuel. Pour cela, les compétiteurs doivent obtenir 3 Q dans un Elément (Intérieur, Extérieur, Véhicule ou Récipient). Par exemple, si un compétiteur obtient 3 Q en Intérieur Novice, il obtiendra le titre de Novice Intérieur (NI).

Rester dans un Niveau Donné

Les compétiteurs peuvent choisir de continuer à concourir dans un Niveau donné pour un Elément donné aussi longtemps qu'ils le désirent. Ils continueront d'accumuler les Q et titres dans ce niveau donné, cependant, ils ne seront plus admissibles pour placements et ne courront que **Pour Pattes Seulement** (PPS). Par exemple, si un compétiteur obtenait son titre d'Elément Novice Intérieur (NI) et continuait de concourir dans le niveau Novice, il obtiendrait un autre titre en Elément avec chaque 3 Q (NI2, NI3, NI4, etc...). Cependant, il ne serait pas admissible pour placement durant ce temps, et concourrait pour Pattes Seulement.

CLASSES ET TITRES D'ELEMENT					
ELEMENT	NOVICE	INTERMEDIAIRE	AVANCE	SENIOR	MASTER
Intérieur (3 Q requis)	Novice Intérieur (NI)	Intermédiaire Intérieur (II)	Avancé Intérieur (AI)	Sénior Intérieur (SI)	Master Intérieur (MI)
Intérieur # (3 Q requis)	Novice Intérieur# (NI#)	Intermédiaire Intérieur# (II#)	Avancé Intérieur# (AI#)	Sénior Intérieur# (SI#)	Master Intérieur# (MI#)
Extérieur (3 Q requis)	Novice Extérieur (NE)	Intermédiaire Extérieur (IE)	Avancé Extérieur (AE)	Sénior Extérieur (SE)	Master Extérieur (ME)



Extérieur# (3 Q requis)	Novice Extérieur# (NE#)	Intermédiaire Extérieur# (IE#)	Avancé Extérieur# (AE#)	Sénior Extérieur# (SE#)	Master Extérieur# (ME#)
Récepteur (3 Q requis)	Novice Récepteur (NR)	Intermédiaire Récepteur (IR)	Avancé Récepteur (AR)	Sénior Récepteur (SR)	Master Récepteur (MR)
Récepteur# (3 Q requis)	Novice Récepteur# (NR#)	Intermédiaire Récepteur# (IR#)	Avancé Récepteur# (AR#)	Sénior Récepteur# (SR#)	Master Récepteur# (MR#)
Véhicule (3 Q requis)	Novice Véhicule (NV)	Intermédiaire Véhicule (IV)	Avancé Véhicule (AV)	Sénior Véhicule (SV)	Master Véhicule (MV)
Véhicule# (3 Q requis)	Novice Véhicule# (NV#)	Intermédiaire Véhicule# (IV#)	Avancé Véhicule# (AV#)	Sénior Véhicule# (SV#)	Master Véhicule# (MV#)

Récompenses des Titres d'Elément

Les Affiliés détermineront les couleurs des rubans attribués à un compétiteur qui obtient un titre en Elément. USCSS conseille aux Affiliés de commander des rubans qui ont une longueur d'au moins 15 cm et qui indique 'Nouveau Titre'.

Classes de Jeu

Les Classes de Jeu focalisent l'attention sur un talent spécifique nécessaire pour former une équipe exceptionnelle au Scent Work et sont un moyen formidable d'aiguiser ses talents d'une manière tout à la fois amusante et compétitive. Les jeux **ne sont pas** dépendant de Niveau et offrent au CRC plus de flexibilité à concevoir des zones de recherches. Si des jeux sont offerts aux Epreuves Classiques ou Variables, les points obtenus durant les Cours iront envers l'admissibilité du compétiteur pour une récompense dans les épreuves de Haut niveau (Top du Top en épreuve, Top du Top en Champion de Record et Top du Top en Secouru).

Cours de Jeu N° 1 : Team Spirit

- **Concept** : Les concurrents travaillent en équipes de quatre (4) pour localiser un total de quatre (4) caches.
- **Zones de Recherche** : Peut consister en n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.



- **Règles** : Les équipes assignent leur ordre de course. Le coéquipier n°1 doit aller à la ligne de départ, commence sa recherche, localise une cache et appelle «Alerte ». Quand le juge répond « Oui » ou « Désolé, non », ce compétiteur récompensera son chien et sortira de la zone de recherche. Le coéquipier n°2 commencera alors sa recherche, etc... Tout coéquipier qui appelle une fausse alerte devra quitter la zone de recherche et reviendra en arrière, s'il reste du temps, dans une tentative de localiser sa cache. Les coéquipiers sont autorisés à passer leur tour s'ils jugent que leur chien peine à la tâche et reviennent en arrière dans l'ordre de course. Toutes les quatre (4) caches doivent être découvertes pour que l'équipe obtienne un **Q**. Les recherches doivent être conduites en laisse.
- **Fausse Alerte** : Seulement un total de 2 fausses alertes est autorisé à l'appel pour toute l'équipe. Si une troisième alerte est appelée, l'équipe obtiendra un **NQ**.
- **Score** : Les équipes ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucune marque négative ; le score le plus bas possible est 0 points.

JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
Team Spirit	CDTE	Chien de Détection Travail d'Equipe	4	Bouleau, Anis et /ou Clou de girofle	3

Cours de Jeu N°2 : Heap O'Hides

- **Concept** : Une recherche d'endurance dans laquelle la zone de recherche peut contenir de 1 à 10 caches.
- **Zone de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.
- **Règles** : Les compétiteurs doivent trouver autant de caches possibles durant le temps alloué. Le temps s'arrête lorsque le compétiteur s'écrie « Fini », durant les hors-jeux ou l'accumulation de trop de fautes. Les recherches avec ou sans laisse sont autorisées, aussi longtemps que la zone de recherche est sûre et sécurisée pour le chien.



- **Fausse alertes** : Les compétiteurs peuvent appeler jusqu'à 2 fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les compétiteurs obtiendront un NQ à l'appel d'une troisième fausse alerte.
- **Score** : Les équipes ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucune marque négative ; le score le plus bas possible est 0 points.

JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
Heap O'Hides	CDE	Chien de Détection Endurance	1 - 10 (inconnues)	Bouleau, Anis et /ou lou de girofle	3

Cours de Jeu N°3 : Go the Distance :

- **Concept** : Un test qui permet de voir si un chien peut chercher avec succès sans la compagnie de son maître.
- **Zone de Recherche** : Peut consister en n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.
- **Règles** : Le chien doit trouver avec succès la (1) cache dans la zone de recherche pendant que le compétiteur travaille derrière une ligne placée à 3.5 mètres de la zone de recherche. Cette ligne peut être sur 1-4 côtés de la zone de recherche. Après avoir crié « Alerte », et après avoir entendu l'appel du Juge, le compétiteur peut franchir la ligne pour récompenser son chien. Dans les NQ sont inclus le fait que le compétiteur ait franchi la ligne avant d'avoir appelé « Alerte » ou fausse alerte. Les recherches avec ou sans laisse sont autorisées, aussi longtemps que la zone de recherche est sûre et sécurisée pour le chien.
- **Fausse Alertes** : Aucune fausse alerte n'est autorisée. Si un compétiteur venait à appeler une fausse alerte, il recevra un NQ.

Score : Les équipes ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucune marque négative ; le score le plus bas possible est 0 points.



JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
Go the Distance	CDD	Chien de Détection Distance	1	Bouleau, Anis et /ou Clou de girofle	3

Classe de Jeu N°4 : LudicrouSpeed (ridiculeusement rapide):

- **Concept** : Ce jeu permet de tester la rapidité avec laquelle l'équipe chien/maître peut découvrir de multiples caches.
- **Zone de recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.
- **Règles** : La zone de recherche contiendra un nombre inconnu de caches (au moins 5 mais pas plus de 10). Il y a un temps total accumulé et un temps donné pour trouver chaque cache individuelle. Les compétiteurs commencent avec un temps de cache individuelle de 45 secondes. Lors de la localisation de la cache et de l'appel « Alerte », le temps de cache individuelle du concurrent est réinitialisé et il lui est donné 30 secondes pour trouver la cache suivante ; la limite de temps de 30 secondes commencera une fois que le compétiteur aura repris la recherche. Ce procédé continuera jusqu'à ce que le temps arrive à sa fin ou que le compétiteur appelle « Fini » ; le compétiteur doit appeler « Fini » quand il pense avoir trouvé toutes les caches ou quand il veut arrêter le chronomètre. Ce Jeu nécessite deux chronomètres : Le premier pour enregistrer le temps total et le second pour garder une trace du temps de cache individuelle. Le chronomètre secondaire, qui est réglé sur les 45 secondes et ensuite les 30 secondes limites, devra recommencer quand le compétiteur aura repris sa recherche après avoir trouvé une cache. Les recherches avec ou sans laisse sont autorisées, aussi longtemps que la zone de recherche est sûre et sécurisée pour le chien.
- **Fausses Alertes** : Les compétiteurs peuvent appeler un total de deux fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les compétiteurs appelant une troisième fausse alerte recevront un NQ .

Score : Les équipes ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucun score négatif ; le score le plus bas possible est 0 points.

JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
LudicrouSpeed	CDV	Chien de Détection Vitesse	5-10 (inconnues)	Bouleau, Anis et /ou Clou de girofle	3



Classe de Jeu N°5 : Scenting Sweepstakes (tirage au sort) :

- **Concept** : Le gagnant et les 4 placés (1er, 2ème, 3ème et 4ème) se divisent un pourcentage de la cagnotte du prix d'entrée de ce Jeu à cette épreuve.
- **Zone de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.
- **Règles** : La zone de recherche contiendra un nombre inconnu de caches (entre 1-5 caches sont possible). Le CRC détermine le nombre de caches, le temps alloué pour la recherche et annoncera cela au commencement du Jeu. Chaque concurrent est noté sur le nombre total de caches trouvées et sur leur temps global. Le concurrent doit crier «Fini » quand il pense avoir trouvé toutes les caches. Les fausses alertes sont un NQ automatique. Les recherches avec ou sans laisse sont autorisées, aussi longtemps que la zone de recherche est sûre et sécurisée pour le chien.
- **Fausse Alertes** : Aucune fausse alerte n'est permise. Les concurrents appelant une fausse alerte recevront un NQ.

Score : Les concurrents ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucun score négatif ; le score le plus bas possible est 0 points.

JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
Scenting Sweepstakes	CDS	Chien de Détection Sweepstakes	1-5 (inconnues)	Bouleau, Anis et / ou Clou de girofle	3

Classe de Jeu N°6 : Double Dog Dare :

- **Concept** : Test l'aptitude du chien sur les odeurs, son aptitude à travailler à travers les distractions aussi bien que la gestion mentale de la part du maître.
- **Zones de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison.
- **Règles** : Il peut y avoir entre 1- 2 caches (nombre de caches dans la zone de recherche sera connue des concurrents). Les maîtres sélectionneront un morceau de papier d'un chapeau/bocal/etc... Chaque papier aura un mot ou une action écrit dessus. Le maître peut choisir soit de faire l'action sélectionnée **OU** de choisir à nouveau. Toutefois, s'il décide de choisir à nouveau, une déduction de 5 points sera imposée et il **devra** alors exécuter



quelle que soit l'action qu'il aura alors tiré du chapeau/bocal/etc... Une fois que la recherche du maître aura commencé, il devra exécuter l'action sur la durée de recherche de son chien. Le maître peut arrêter quand il crie « Alerte ». S'il y a deux caches, l'action du Double Dog Dare doit recommencer quand le chien travaille sur la deuxième cache. Il y aura une option de besoins spéciaux pour les maîtres qui peuvent en avoir besoin.

- **Fausse Alerte** : Les compétiteurs peuvent appeler un total de deux fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les compétiteurs appelant une troisième fausse alerte recevront un NQ.
- **Score** : Les concurrents ayant le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide seront éligibles pour le placement. Il n'y aura aucune marque négative, le score le plus bas possible est 0 points.

JEU	TITRE	NOM DE TITRE	NOMBRE DE CACHES	ODEUR	NOMBRE DE Q
Double Dog Dare	CDDDD	Chien de Détection Double Dog Dare	1-2 (connues)	Bouleau, Anis et / ou Clou de girofle	3

Points Requis par Jeu

Tous les Jeux ont 100 points possibles à gagner. Pour obtenir un Q, les concurrents doivent obtenir un minimum des points suivants :

- **Team Spirit** : 90 points (minimum de points requis par l'équipe complète)
- **Heap O'Hides** : 50 points
- **Go the Distance** : 95 points
- **LudicrouSpeed** : 50 points
- **Scenting Sweepstakes** : 75 points
- **Double Dog Dare** : 90 points



Titre de Champion

Ce titre est obtenu par les chiens et concurrent qualifiés pour le Niveau Master des Classes et ont gagné 3 Q dans chaque Jeu.

TITRE	NOM DE TITRE	CONDITIONS REQUISES
CHCDD	Champion Chien de Détection	Doit obtenir un titre DDM et 3 Q dans chaque Jeu

Qualifications pour le Championnat National Annuel USCSS Scent Work

L'USCSS estime que les compétitions nationales sont l'occasion de célébrer les exploits des chiens à tous les niveaux. A ce titre, tous les niveaux de Classes d'Eléments seront proposés au Championnat National Annuel USCSS Scent Work. Plus de détails concernant cette manifestation nationale, incluant les conditions requises, comment se qualifier et informations sur le nombre de points seront dévoilés bientôt.

Récompenses d'Epreuve & Rubans

Toutes les **Epreuves Classiques, Variables et Sélectives** fourniront les récompenses suivantes pour chaque niveau, sauf indication contraire. Affiliés/ Hôtes d'Epreuves **ne peuvent pas** dévier des conditions requises pour la taille ou la couleur des rubans. **Les Affiliés doivent indiquer dans le formulaire d'inscription, les récompenses à offrir durant l'épreuve.**

Rubans Qualifiants

Pour chaque concurrent ayant passé ses Q dans chaque Classe.

Prix de Placement pour chaque Classe d'Elément ou Jeu.

Cela inclus du 1er – 4ème Placements, décerné aux chiens qualifiés ayant le nombre de points le plus élevé et les temps les plus rapides. Pour les épreuves de niveau Novice, les placements seront décernés séparément pour les concurrents de Novice A et de Novice B. Les chiens qui auront couru PES (Pour Exhibition Seulement) ou PPS (Pour Pattes Seulement) ne sont pas éligibles pour placements.



Admissibilité dans les Epreuves Top du Top

Ceci est basé sur les Niveaux. Les concurrents **doivent** être inscrits dans toutes les Classes offertes dans la compétition (qu'elles soient Classes d'Elément ou Classes de Jeu) et être qualifiés dans tout sauf un et **doivent** être inscrits dans un minimum de 4 Classes (Classes d'Elément ou Classes de Jeu) à un Niveau donné pour être éligibles pour un prix dans la catégorie Epreuve Top du Top à ce Niveau. Toutes les Classes (Classes d'Elément et Classes de Jeu) offertes à une Epreuve Classique ou Variable compte envers les récompenses pour TduT. Pour Novice, il y aura une récompense pour Epreuve Novice Top du Top (il n'y a pas de différence entre Novice A et Novice B). Les Prix des Epreuves Top du Top ne sont pas attribuées dans les Epreuves Sélectives.

Prix pour Second Global, Troisième Global et Quatrième Global

Ces prix sont facultatifs. Ceux-ci sont basés sur les Niveaux. Les concurrents **doivent** être inscrits dans toutes les Classes offertes dans la compétition (Classes d'Elément ou Classes de Jeu) et être qualifiés dans tout sauf un et **doivent** être inscrits dans un minimum de 4 Classes (Classes d'Elément ou Classes de Jeu) à un Niveau donné pour être éligibles pour un prix dans la catégorie Epreuve Top du Top à ce Niveau. Toutes Classes (Classes d'Elément et Classes de Jeu) offertes à une Compétition Classique ou Variable comptent envers un prix en Top du Top. Pour Novice, il y aura un prix pour Top du Top Novice en Epreuve (il n'y a aucune séparation entre Novice A et Novice B). **Les Affiliés peuvent choisir de ne pas offrir un Second, Troisième et Quatrième Prix Global. S'ils décident de ne pas offrir ces récompenses, ils doivent le noter dans le formulaire d'inscription.**

Top du Top Chien Adopté

Décerné au chien adopté ayant le nombre de points le plus élevé et le temps le plus rapide. Ceci est un prix basé sur l'entière compétition, d'une épreuve seule ou de niveau multiple. Indépendamment ou qu'il s'agisse d'une épreuve seule ou de niveaux multiples. Les concurrents doivent être inscrits dans toutes les Classes offertes durant la compétition (qu'il s'agisse de Classes d'Elément ou de Classes de Jeu) et qualifier dans tout sauf un.

Top du Top Champion de registre

Décerné au chien ayant le nombre de points le plus élevé et le temps le plus rapide qui a déjà gagné un Championnat dans tout autre sport (preuve doit être envoyée du Championnat. Par exemple : conformation, obéissance, agilité,



etc...) Ceci est un prix basé sur l'entière compétition, peu importe qu'il s'agisse d'une épreuve seule ou de niveaux multiples. Les concurrents doivent être inscrits dans toutes les Classes offertes durant la compétition (Classes d'Elément ou de Classes de Jeu) et qualifier dans tout sauf un.

Affiliés n'offrant pas de Prix en Epreuves Top du Top

Ceci **doit** être noté sur le formulaire d'inscription (qui doit indiquer spécifiquement lequel des Prix Top du Top ne sera pas offert: (Top en Epreuve, Top Secouru, et Top en Champion de Record) et qui est **seulement** permis **s'il y a moins de 25 chiens inscrits dans la compétition.**

Rubans Requis et Caractéristiques

L'USCSS croit fermement qu'il est important de récompenser ces chiens et leurs maîtres qui ont travaillé dur à la préparation requise pour mériter un score de qualification ou obtenir un titre. En tant que tel, l'USCSS a porté une attention particulière à la conception des rubans. Les gammes sont fournies dans certaines catégories pour permettre la flexibilité de la part des Affiliés, toutefois, des écarts par rapport à ces spécifications **ne sont pas permis.** En suivant ces spécifications, les Affiliés aideront à promouvoir la cohérence dans toutes les manifestations USSCS tout en honorant correctement les réalisations des concurrents méritants.



PRIX DE COMPETITION & RUBANS REQUIS		
Catégorie de Prix	Couleur	Taille des Rubans
Nouveau Titre : CDN	Violet et Blanc	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : CDI	Violet et Couleur Crème	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : CDA	Violet et Rose	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : CDS	Violet et Lavande	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : CDM	Violet and Bleu moyen	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : CDCH	Hôte choisit la couleur	Cocarde avec 3 rubans de 40 cm de long.
Nouveau Titre : (Elément et Jeux)	Hôte choisit la couleur	Cocarde avec 3 rubans avec un minimum de 13 à 15 cm de long.
Tous les Prix de 1 ^{ère} Place pour Classes	Bleu	Cocarde avec 3 rubans doubles plats de 7 à 12 cm de long.
Tous les Prix de 2 ^{ème} Place pour les Classes	Rouge	Cocarde avec 3 rubans doubles plats de 7 à 12 cm de long.
Tous les Prix de 3 ^{ème} Place pour les Classes	Jaune	Cocarde avec 3 rubans doubles plats de 7 à 12 cm de long.
Tous les Prix de 4 ^{ème} Place pour les Classes	Blanc	Cocarde avec 3 rubans doubles plats de 7 à 12 cm de long.
Prix d'Epreuve en Top du Top	Rouge, Blanc et Bleu	Cocarde avec 3 rubans de 35 cm de long. minimum. *Prix USCSS Top du Top
Prix de 2 ^{ème} Place en Compétition Globale	Rouge et Noir	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum
Prix de 3 ^{ème} Place en Compétition Globale	Jaune et Noir	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum
Prix de 4 ^{ème} Place en Compétition Globale	Blanc et Noir	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum
Prix Top du Top Chien de Sauvetage	Rose et Vert	Cocarde avec 3 rubans de 20 cm de long. minimum
Prix Top du Top Record de Chien	Violet et Jaune d'Or	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum



Rubans Qualifiants	Lavande	Ruban simple plat
--------------------	---------	-------------------

Règles Générales

Sécurité du Chien

Tous les concurrents, contributeurs et bénévoles doivent **toujours** avoir conscience de chaque chien, qu'ils soient réactifs ou pas. Pour assurer la sécurité de chacun, humain et animal, il y a une règle de 2 mètres établie à toute manifestation USCSS. Cela veut dire que chaque chien doit maintenir une distance minimum de 2 mètres des autres chiens à tout moment. Quand les chiens ne participent pas dans une épreuve de recherche, ils doivent être tenus en laisse avec leur laisse ne dépassant pas une longueur de 2m de long ; Les laisses rétractables **ne sont** pas permises sur les terrains de compétition approuvés par l'USCSS. Les chiens ne sont pas autorisés à jouer ou interagir entre eux vu le potentiel de blessure élevé lorsqu'ils sont sur les terrains de compétition approuvés par l'USCSS. Quand un chien n'est pas tenu en laisse, il doit toujours être sécurisé à l'intérieur d'une caisse. Les Affiliés/Hôtes de Compétition peuvent choisir de fournir une Zone pour Chiens Réactifs pour les chiens qui ont besoin de plus d'espace. L'USCSS suggère que les chiens réactifs portent un bandana rouge pour aider à indiquer qu'ils nécessitent d'avantage d'espace.

Conduite des Concurrents

Tous les concurrents sont censés avoir lu et compris l'intégralité de ces Règles. Tous les concurrents doivent également tenir compte des demandes des Juges et respecter leurs décisions en dernier ressort. Notre objectif est de maintenir les règles au minimum, alors s'il vous plaît soyez gentil avec votre chien, respectueux et courtois envers les gens, honorable et efforcez-vous de ne pas avoir un rappel à l'ordre. Tous les concurrents doivent s'abstenir de discuter des détails relatifs aux zones de recherche ou des emplacements de caches jusqu'à la fin de l'épreuve. Après avoir terminé une recherche, un simple pouce en l'air ou en bas suffit. La discussion comprend une discussion verbale aussi bien que la publication de photos et de vidéos en ligne et sur les médias sociaux.

Sécurité des Concurrents

Les éléments de recherche peuvent se dérouler à l'extérieur, dans des espaces restreints ou sur un terrain accidenté. Les compétiteurs doivent en être conscients lorsqu'ils amènent leur chien d'un endroit à l'autre, et sont autorisés à utiliser l'obéissance lorsque cela est nécessaire pour assurer à la fois leur



sécurité et celle de leur chien. L'USCSS conseille à tous les concurrents de porter des vêtements appropriés et des chaussures à bout fermé en compétition.

Concurrents Naviguant dans les Zones de Recherche

Rien dans la zone de recherche ne peut être déplacé ou touché à moins que le concurrent ne reçoive la permission explicite du juge. Par exemple, si un chien est en recherche dans un coin particulier et que le concurrent pense qu'un objet l'empêche de se rendre à la source, il peut demander au juge s'il peut déplacer cet objet.

Spectateurs

Pour assurer l'atmosphère communautaire de nos événements approuvés, l'USCSS invite les spectateurs à regarder toutes les Classes d'Éléments, Classes de Jeux, Niveau et Recherches. Cependant, il doit y avoir protection du processus afin de s'assurer que personne ne gagne un avantage injuste. Les concurrents peuvent également regarder les recherches après avoir participé à cette classe d'élément et / ou Classe de jeu et Niveau. Tous les concurrents doivent s'abstenir de discuter des détails de leur course. Toute tentative frauduleuse ou d'indication au concurrent actuel de l'emplacement d'une cache aura pour résultat un NQ envers le concurrent actif et la personne impliquée dans la double manipulation, qu'il s'agisse d'un concurrent, d'un volontaire, d'un préparateur ou d'un spectateur, et tous deux seront renvoyés de la compétition. USSCS ne tolérera aucune discussion des zones de recherches ou emplacements de caches durant l'épreuve ; Ceci incluant discussion verbale et publication de photos et vidéos en ligne et sur les médias sociaux.

Conduite des Spectateurs

Les spectateurs sont priés de rester silencieux et respectueux pendant que le chien est en épreuve. Les applaudissements et les encouragements lorsque le compétiteur a terminé sa recherche sont autorisés et encouragés. Les concurrents peuvent demander des acclamations silencieuses avant le début de leur course. Les juges peuvent demander aux spectateurs de quitter une zone ou d'attendre avant d'entrer. Les spectateurs doivent suivre toutes les demandes du juge.

Zone des Spectateurs

Cette zone doit être bien délimitée pour éviter que les spectateurs ne se rendent accidentellement dans la zone de recherche. Les chiens qui ne sont pas



actuellement en compétition ne sont pas autorisés dans cette zone ou à proximité de la zone de recherche.

Vidéo et Photographie

Bien que cela ne soit pas obligatoire, nous encourageons les Affiliés/Hôtes à faire des vidéos de toutes les recherches. Nous pensons que la vidéo est un excellent moyen de suivre la progression de ce sport, de favoriser la crédibilité et est un outil d'apprentissage inestimable. Vidéographes et photographes professionnels sont accueillis et encouragés à photographier et à vendre leur travail aux événements approuvés par l'USCSS. Toutes les entreprises doivent respecter les lois commerciales locales. Les décisions des juges sont définitives et les séquences vidéo ne seront pas utilisées pour annuler une décision. A aucun moment, concurrents, spectateurs ou toute autre personne ne peuvent utiliser une séquence vidéo pour contester la décision d'un juge, qui est finale.

Pas de traversées des Zones de Recherches

Les compétiteurs **ne seront** pas autorisés à traverser une zone de recherche avant de lancer leur recherche. Cela ajoute un niveau supplémentaire de défi à la recherche elle-même.

Briefing d'Affilié et CRC

L'Affilié/Hôte fera un briefing général juste avant l'épreuve pour discuter de la logistique de la compétition, par exemple des zones réservées aux déchets solides pour les chiens, l'emplacement des installations sanitaires, etc. Le Concepteur de Recherches Certifié fournira ensuite un briefing général pour discuter des exigences spécifiques qu'il a pour les Classes d'éléments/ou Classes de Jeux proposées, et répondra aux questions des concurrents. Cependant, les concurrents sont censés avoir lu et compris l'ensemble de ces règles avant de participer à la compétition.

Colliers /Laises

Les laisses flexibles/rétractables **ne sont pas** autorisées sur les terrains durant les Epreuves approuvées par USSCS. Aucune chaîne d'étranglement, collier à griffes ou Halti/Harnais de tête n'est autorisé pendant les recherches. Si un concurrent estime devoir utiliser l'un de ces colliers pour se rendre du point A au point B en toute sécurité, il peut le faire. Toutefois, pour pouvoir effectuer une recherche, sa laisse ou sa longue laisse doit être retirée de ce collier et attachée à un collier plat ou un collier martingale ou un harnais complet. Des laisses de n'importe quelle longueur peuvent être utilisées pendant que le chien participe à une course durant une Classe d'Eléments ou de jeux, mais elles



doivent être échangées pour une laisse d'1m80 de longueur en dehors de la zone de recherche.

Début de la Recherche

Les Recherches commenceront officiellement lorsque le nez du chien traversera la ligne de départ.

Fausses Alertes

Ceci est défini comme un chien indiquant de manière incorrecte où se trouve la cache ou le maître qui lit ou signale incorrectement leur chien, puis crie Alerte, en s'éloignant de la cache.

Dans les Classes d'Éléments, Jeux Go the Distance et Scenting Sweepstakes, crier une fausse alerte mettra immédiatement fin à la recherche, le concurrent recevra un NQ et gagnera (0) points pour cette recherche. Le juge répondra par un message « Non, Désolé » et indiquera au concurrent où se trouve la bonne cache, afin que le chien soit récompensé.

Dans les Jeux Team Spirit, LudicrouSpeed, Heap O'Hides et Double Dog Dare, les concurrents ont droit à 2 fausses alertes, qui compteront chacune comme une déduction de (5) points. Si une troisième fausse alerte est créée, la recherche se terminera et le concurrent recevra un NQ et gagnera (0) point pour cette recherche.

Les Fautes

Toutes les fautes coûteront au chien une déduction de cinq (5) points chacune. Par exemple, si un concurrent se voyait attribuer une faute de nourriture, une faute pour manque de récompense et une faute de manipulation non sécurisée de la laisse au cours de son passage, un total de quinze (15) points serait déduit de son score final. Voici les erreurs que les concurrents pourraient éventuellement accumuler pendant une recherche:

- Non respect du franchissement de la ligne de départ
- Manquement à récompenser le chien lors de l'appel « Alerte ».
Récompenser avec soit de la nourriture, un jouet ou verbalement.
- Fautes concernant la nourriture
- Fautes concernant les jouets
- Destruction d'une zone de recherche



- Manipulation non sécurisée de laisse/ ou de la façon de guider le chien

L'Etiquette correcte de la Ligne de Départ

Tous les concurrents doivent franchir la ligne de départ désignée pour commencer leur course. La personne tenant le chronomètre est chargée de commencer l'heure à partir du moment où la gueule du chien franchit la ligne de départ. Il est donc crucial que cela se produise à cet instant précis. Si un chien évite la ligne de départ ou entre dans la zone de recherche sans franchir la ligne de départ, une faute sera attribuée à l'équipe. Les concurrents sont ensuite censés redémarrer leur chien de l'autre côté de la ligne de départ pour réessayer. Ils ne commenceront pas avant que la personne en charge de minuter appuie sur le chronomètre au moment où le nez du chien franchit la ligne de départ.

Récompenser Votre chien

L'USCSS croit fermement que le chien doit être récompensé dès qu'il trouve chaque cache une fois que le Juge a crié « Oui ». Cela peut être accompli soit en récompensant le chien le plus près possible de la cache sans contaminer la zone de recherche, soit en jouant brièvement avec eux avec un jouet. Les compétiteurs **qui ne récompensent pas** leur chien lorsqu'ils trouvent une cache, avec une friandise, un jouet ou un compliment verbal peuvent être pénalisés par le Juge. Un Juge dirigera toujours le maître vers une cache si une fausse alerte a été donnée. Nous pensons que finir sur une bonne note est le plan d'action le plus bénéfique pour le chien.

Fautes dues aux Jouets

Bien que l'USCSS invite les concurrents à récompenser leurs chiens avec des jouets, un tel jeu ne doit ni perturber ni détruire la zone de recherche. Dans cet esprit, **il est interdit** de lancer des jouets autour de la zone de recherche ou dans la cache. Les concurrents sont encouragés à jouer à tirailler avec leur chien loin de la cache, mais le jouet ne doit jamais quitter la main du concurrent. Les jouets couineurs ne sont pas autorisés. Si un jouet est lancé et que la zone de recherche est perturbée ou détruite pendant le jeu, le compétiteur sera considéré comme ayant commis une faute.

Fautes Alimentaires

Si un compétiteur ou son chien laisse tomber un morceau de nourriture ou de friandise pendant le processus de récompense ou quoi que ce soit pendant sa recherche, il sera pénalisé.



Destruction des Zones de Recherches

Les événements approuvés par USCSS ont souvent lieu dans des locaux loués à des tiers. Toutes les mesures nécessaires doivent être prises pour empêcher le chien de détruire de manière excessive toute portion du terrain de compétition. Cela est particulièrement vrai dans la zone de recherche, en particulier près de la cache. Si un chien présente une « alerte agressive » avec un excès de trépignement, grattage de terre ou de perturbation de l'endroit où se trouve la cache, une faute lui sera attribuée.

Disqualifications

Si un chien ou un concurrent obtient une disqualification, sa recherche se terminera immédiatement et ils obtiendront (0) points pour cette manche. Les points suivants comptent comme disqualifications:

- Elimination (besoins) dans la zone de recherche
- Chien agressif ou menaçant envers les humains durant la recherche
- Un concurrent réprimandant un chien sévèrement, verbalement ou physiquement.
- Comportement antisportif envers un Juge, autres concurrents, spectateurs ou un employé de la compétition.
- Conduite frauduleuse/double conduite

Elimination (besoins) dans les Zones de Recherches

Ceci est défini par des chiens qui urinent, défèquent ou vomissent dans la zone de recherche. Une fois qu'un chien a éliminé dans la zone de recherche, l'équipe se voit attribuer un score de (0) point et la recherche s'arrête immédiatement. Bien que nous comprenions que cela peut être frustrant pour un concurrent dans cette situation, toute réprimande verbale ou physique du chien entraînera son renvoi du concours.

Chien Agressif ou Menaçant envers les Humains durant la Recherche

Si un chien se comporte de manière agressive en se lançant en avant, en essayant de mordre ou en agissant de manière dangereuse envers un autre concurrent, qu'il soit humain ou canin, le Juge, le CRC, le secrétaire de la compétition, l'employé, le volontaire ou toute autre personne assistant à un



événement approuvé par l'USCSS, sera immédiatement exclu de l'événement et peut être empêché d'assister à tout événement USSCS ultérieur.

Un Concurrent Réprimandant un Chien Sévèrement, Verbalement ou Physiquement.

L'USCSS croit fermement que les chiens doivent être traités avec respect et ne tolérera qu'aucun concurrent ne réprimande sévèrement ou physiquement leur chien. Un tel concurrent obtiendra une disqualification et sera renvoyé du concours.

Conduite Antisportive

On s'attend à ce que tous les concurrents fassent preuve d'esprit sportif lorsqu'ils participent aux épreuves USSCS. L'USCSS est également un sport de spectateur, donc les injures ne sont pas autorisées. Par conséquent, tout concurrent qui maudit de manière menaçante son chien, un officiel USSCS, un hôte, un membre du personnel, un volontaire, un spectateur ou un autre concurrent obtiendra une disqualification pour conduite antisportive pour cette Classe d'éléments ou cette Classe de Jeu en particulier.

Action Frauduleuse/double conduite

Bien que l'USCSS soit un sport de spectateur, nous devons également préserver l'intégrité de nos épreuves. En tant que tel, nous ne tolérons aucune double conduite, qui entraînera une disqualification du concurrent en cours d'exécution et de la personne impliquée dans l'action frauduleuse.

Concurrent Dispensant son Chien

Les concurrents peuvent décider de dispenser leur chien d'une fouille en raison de stress, de maladie ou de manque de concentration. Dans cette situation, l'équipe recevra (0) point pour cette recherche particulière. Les concurrents peuvent choisir de continuer à participer aux autres Classes d'Eléments et Classes de Jeu auxquelles ils se sont inscrits lors de cette compétition, s'ils estiment que cela est dans l'intérêt de leur chien.

Relancer Une Recherche

Il existe deux scénarios spécifiques dans lesquels un juge peut autoriser un concurrent à relancer une recherche:



Mauvais Fonctionnement du Chronomètre

Le concurrent a le choix soit d'accepter la recherche à temps plein, soit de recommencer la recherche et d'accepter la décision finale pour cette recherche (c'est-à-dire que s'il obtient un Q lors de la première recherche et un NQ à la seconde, la décision NQ sera maintenue) Dans ce scénario, la réexécution doit avoir lieu dans une nouvelle zone de recherche.

Modifications apportées à la zone de recherche ou à la Localisation de la Cache

Le CRC déterminera si un tel changement est justifié. Cela peut être dû à une situation périlleuse qui s'est présentée après le commencement de l'épreuve ou à un événement similaire. Le Juge travaillera en partenariat avec le CRC afin de déterminer les concurrents affectés et permettra de relancer la recherche. Toutes les mesures seront prises pour éviter à cette situation de se produire en premier lieu.

La Décision du Juge est Définitive

Dans toutes les recherches et épreuves, la décision du Juge est finale. Les concurrents sont tenus de respecter ce fait et de ne pas contester ni défier la décision du juge, notamment en projetant une séquence vidéo après une recherche mettant en cause la décision d'un juge. Si un concurrent a une question concernant l'épreuve ou une autre question de procédure, il peut contacter le président de la compétition ou contacter USCSS directement à l'adresse suivante: info@uscaninescentsports.com .

Mise en Scène

Les affiliés / hôtes de Compétition sont chargés de décider de la meilleure façon d'aménager des zones de rassemblement afin de promouvoir le bon déroulement et l'efficacité d'une épreuve. USCSS suggère aux affiliés / hôtes de Compétition d'exploiter la technologie (par exemple, walkie-talkie, téléphones portables, SMS, etc.) pour permettre à leurs préposés aux épreuves de communiquer plus efficacement lorsqu'un chien est prêt à entrer ou à sortir de la zone de recherche. La seule exigence est que tous les chiens et concurrents maintiennent la distance requise de 2 m des uns des autres et suivent toutes les règles et exigences du collier et de la laisse. Les Affiliés / Hôtes de Compétition doivent travailler main dans la main avec le CRC pour s'assurer que leurs zones de recherches évitent les problèmes de ligne de mire et permettent le déroulement le plus efficace possible des épreuves.



Ordre des Classes

L'affilié / hôte de Compétition est le mieux placé pour déterminer l'ordre des recherches, ce qui produira le fonctionnement le plus efficace et le plus fluide possible. Par conséquent, l'affilié / hôte de Compétition a la discrétion de décider de l'ordre des recherches. Il est vivement conseillé aux Affiliés / Hôtes de compétition de contacter le CRC et les Juges pour définir les classes d'Elément et / ou les Classes de Jeu qui seront proposées, ainsi que l'ordre de chacune d'elles.

Chien Test

Avant le lancement de chaque Classe d'Elément et / ou Classe de Jeu, un chien Test sera promené sur le terrain pour aider le CRC à évaluer les problèmes potentiels des caches lors d'une recherche. Le CRC peut opter d'utiliser deux chiens Test: un au niveau de la recherche et un à un niveau supérieur. Ce chien sera idéalement conduit par une personne qui ne connaît pas les emplacements des caches, mais cela n'est pas toujours possible. Si le conducteur connaît l'emplacement des caches, celui-ci doit permettre au chien de travailler librement dans l'espace et doit éviter de conduire potentiellement le chien. Le chien Test déterminera si les recherches sont appropriées au niveau, si des modifications sont nécessaires et confirmera les paramètres du temps total de recherche idéal.

Questions ou Préoccupations

Il est important pour l'USCSS de promouvoir une politique de porte ouverte. Par conséquent, si quelqu'un, concurrent, spectateur, bénévole, officiel ou Affilié / Hôte de Compétition a une question ou un problème, il est invité à les contacter directement à : info@uscaninescentsports.com . Cependant, nous croyons également en l'importance de l'équité et du suivi d'une chaîne de commandement. Par conséquent, si vous avez une question au cours d'une épreuve, parlez-en d'abord avec le président de la compétition et donnez-lui la possibilité de la traiter. Cette question peut ensuite être relayée au niveau de l'organisation, si besoin est.

Partage des Succès et des Bons Moments

Nous aimons voir des photos et lire des histoires de chiens et de maîtres qui se sont amusés et qui ont connu du succès lors d'un événement USSCS. Qu'il s'agisse d'un titre ou de la première fois qu'un chien a eu le courage de s'aventurer dans un espace intérieur, nous voulons en entendre parler. N'hésitez pas à rejoindre le groupe USSCS Facebook et à y publier vos photos et



vos récits, et aidez-nous à créer une communauté réellement favorable à Scent Work.

Comment Devenir un Affilié / Hôte de Compétition

Les Affiliés / Hôtes de Compétition permettent à davantage de chiens et de maîtres de jouer au grand jeu de Scent Work en organisant des compétitions et des événements approuvés par USCSS. **Les informations concernant l'adhésion d'Affiliés et le lien pour soumettre la demande d'affiliation sont disponibles sur le site Web USCSS.**

Comment Devenir un Juge

Les Juges sont les officiels qui supervisent et notent chaque Classe d'Elément ou Classe de Jeux. **La liste des qualifications et la candidature pour devenir juge approuvé sont disponibles sur le site Web USCSS.**

Comment Devenir un CRC

Les Concepteurs de recherches en chef jouent un rôle essentiel dans le bon déroulement d'une épreuve Scent Work. Ils ont une compréhension complexe de l'odeur, de ses mouvements, de l'impact de l'environnement, de la température et d'autres facteurs. **La liste des qualifications et la candidature pour devenir un CRC agréé sont disponibles sur le site Web USCSS.**

Nom et Logo officiel USCSS

Le nom officiel United States Canine Scent Sports et le sigle (USCSS) et le logo américain Canine Scent ne peuvent être utilisés qu'avec une autorisation écrite. Le nom et le logo officiels doivent être utilisés sur tous les rubans, zones photos, documents et dans tout domaine ou élément utilisé pour la promotion de tout événement officiel approuvé par USCSS.



Définitions

Cache Accessible : Une cache où un chien moyen peut soit mettre son nez sur la cache elle-même ou assez près de celle-ci sans être bloquée par une barrière physique, et peut communiquer à son maître où la cache se trouve.

Affiliés : Un individu, un groupe d'entraînement ou un club agréé par USCSS pour accueillir des Compétitions et des événements approuvés

Comportement d'Alerte : Il s'agit d'un changement de comportement du chien à la découverte de la cache. Ceci est une communication entre le chien et le concurrent et ne nécessite pas nécessairement un comportement spécifique. Cependant, l'USCSS pousse les concurrents à empêcher leurs chiens d'adopter des comportements d'alerte agressifs et destructeurs tels que grattage ou creuser.

Cérémonies des Récompenses : Les Affiliés / Hôtes de Compétition peuvent décider de tenir cette cérémonie une fois les recherches terminées ou à la fin de la totalité de la compétition. Pour ce dernier scénario, le CRC fournira le plus souvent un compte rendu sur la manière dont les recherches ont été menées et apportera des réponses aux questions des concurrents.

Briefing : Séance informative tenue au début des épreuves. L'affilié / hôte de compétition sera en charge de couvrir les détails domestiques tels que les zones pour faire les besoins, les aires de repas, etc., et le CRC couvrira les détails relatifs aux recherches elles-mêmes.

Appel d'Alerte : Tous les concurrents doivent appeler "Alerte" sur un ton clair et définitif et attendre la réponse affirmative du juge avant de récompenser leur chien. Si un concurrent appelle par erreur "Alerte", le juge répondra par un "Désolé, non", mais indiquera l'emplacement de la cache pour que le concurrent puisse quand même récompenser son chien.

Champion de registre : Tout chien champion de toute organisation, dans tous les sports, tels que la conformation, l'obéissance ou l'agilité, qui reconnaît et attribue un certificat de champion. Les preuves numérisées et envoyées par courrier électronique doivent être envoyées à USCSS au moment de l'enregistrement du chien ou peuvent être mises à jour à tout moment au moins deux (2) semaines avant la date de la compétition, afin d'être éligibles au titre de champion de registre Top du Top. Cette preuve peut être envoyée par courrier électronique à info@uscaninescentsports.com

Concepteur de Recherche en Chef : Le CRC est la personne chargée de préparer les défis d'odeur pour la compétition. Ils doivent avoir une



connaissance approfondie des odeurs (comment elles se déplacent, interagissent avec l'environnement, sont affectées par les conditions météorologiques, la température, etc.). Ils sont responsables de la mise en place de toutes les caches, de l'observation du chien test et des ajustements nécessaires dans la zone de recherche. Le jour de l'épreuve, ils devraient être la seule personne à gérer les odeurs utilisées dans les cibles.

Classes d'Elément : Recherches où les concurrents localiseront un ensemble de caches dans l'un des quatre éléments (Intérieur, Extérieur, Véhicule ou Conteneur).

Epreuve Classique : Sur la base d'essais traditionnels, les concurrents doivent effectuer des recherches dans les quatre (4) Classes d'Eléments (Intérieur, extérieur, véhicules et Conteneurs). Les concurrents qui se qualifient dans toutes les Classes d'Eléments en une journée peuvent gagner leur titre en Classique. Sinon, tous les Q s'appliqueront à leur titre d'Épreuve d'Elément et / ou d'Épreuve Variable approprié au niveau USCSS.

Odeurs combinées ou Combo : Lorsque plusieurs coton tiges parfumés d'odeurs différentes sont utilisés dans un même récipient à odeurs. Ceci est uniquement autorisé dans les niveaux de compétition Senior et Master. Un exemple serait d'avoir 1 coton tige parfumé au bois de bouleau et 1 coton tige parfumé à l'anis dans le même récipient à odeur.

Concurrent : Le meneur du chien est entré dans une épreuve USCSS. Le concurrent n'est pas obligé d'être le propriétaire du chien.

Disqualification : Si un chien ou un concurrent est disqualifié, sa recherche sera immédiatement terminée et il obtiendra (0) points pour cette course. Cela inclut: élimination dans la zone de recherche, chien agressif ou menaçant envers les humains lors de la recherche, concurrent réprimandant verbalement ou physiquement un chien, conduite antisportive envers le juge, autres concurrents, spectateurs ou employés et conduite frauduleuse (double conduite).

Fausse alerte : Ceci est défini comme un chien indiquant de manière incorrecte où se trouve la cache ou le meneur humain qui lit ou signale de manière incorrecte son chien et appelle ensuite "Alerte" pour l'éloigner de la cache. Dans les Classes d'Elément, le jeu Go the Distance et le jeu Scenting Sweepstakes, le fait d'appeler une fausse alerte mettra immédiatement fin à la recherche et le concurrent gagnera (0) points pour cette recherche. Le juge répondra par un "Désolé, non" et indiquera au concurrent où se trouve la bonne cache, de sorte que le chien puisse être récompensé. Dans les jeux Team Spirit, LudicrousSpeed, Heap O'Hides et Double Dog Dare, les concurrents ont droit à 2 fausses alertes, qui comptent chacune pour une déduction de (5) points. Si une troisième fausse



alerte est appelée, la recherche sera terminée et le concurrent n'obtiendra pas un Q.

PES : Pour Exposition Seulement. Les chiens qui courront dans les Classes D'Elément et les Classes de Jeux mais ne gagneront pas de Q pour un titre.

PPS : Pour les Pattes Seulement. Les chiens qui concourent dans les Classes d'Elément et les Classes de Jeux et gagnent des Q pour un titre, **mais ne sont pas** éligibles pour les placements.

Terminé : Les compétiteurs n'ont pas besoin d'appeler "Terminé" au niveau Novice ou au jeu Go the Distance, car il n'y a qu'une seule Cache, mais ils sont invités à le faire pour s'exercer. Il est nécessaire d'appeler "Terminé" dans le niveau Intermédiaire et dans toutes les Classes de Jeux car il est possible qu'il y ait plus d'une cache dans la zone de recherche. L'arbitre n'arrêtera le chronomètre que dans ces Classes de Niveau Supérieur et Jeux à plusieurs caches quand un compétiteur appelle "Terminé". Cependant, le fait de ne pas le faire **ne constitue pas** une faute ou une disqualification; ces concurrents vont simplement gagner du temps.

Classes de Jeux : Il existe six (6) types de Classes de Jeu différentes: Team Spirit, Heap O'Hides, Go the Distance, LudicrouSpeed, Scenting Sweepstakes et Double Dog Dare.

Caches Inaccessibles : Une cache qui est bloquée par une sorte de barrière physique où le chien ne peut mettre le nez sur la cache (dans un tiroir, un meuble, etc.). Cependant, le chien devrait toujours être en mesure de communiquer à son maître d'où provient l'odeur.

Le Juge : C'est l'officiel de la compétition qui appellera "Oui" ou "Désolé, non" lorsqu'un concurrent appellera "Alerte" lors d'une recherche. La décision du juge est finale.

Niveaux : Il existe cinq (5) niveaux de compétition différents qui peuvent être offerts lors d'une épreuve Classique, Variable ou Sélectionnée: Novice, Intermédiaire, Avancé, Senior et Master.

NQ : Score Non qualifiant

Odeur : Les trois odeurs utilisées dans les événements approuvés par USCSS sont Bois de Bouleau (*Betula Lenta*), Anis (*Graine d'Anis*, *Pimpinella Anisum*) et Clou de girofle (*Eugenia Caryophyllata*).

Tests de Reconnaissance des Odeurs : TRO (Test de reconnaissance des Odeurs) ou TOT (Test Visant l'Odeur) **ne sont pas** nécessaires pour que les concurrents puissent participer aux épreuves USCSS.

Q : Score qualifiant



Chien adopté : Tout chien, de race pure ou de race mélangée, adopté (refuge ou association).

Epreuve Sélective : Une épreuve qui proposait un maximum de deux recherches (Classes d'Éléments et / ou Classes de Jeux). Il s'agit d'une excellente option pour les nouveaux Affiliés / Hôtes d'Epreuves, zones nouvelles pour l'USCSS ou les zones avec des concurrents ayant besoin d'une Classe d'Élément ou d'une Classe de Jeu particulière pour compléter leurs titres.

Course pour un Titre : Le chien concourra dans une Classe d'Élément ou une Classe de Jeu donnée et tous les Q gagnés compteront pour un titre.

Epreuves d'Élément : Il s'agit des quatre types distincts de zones de recherche pouvant être utilisées lors des essais USSC, notamment les Intérieurs, les extérieurs, les véhicules et les conteneurs.

Epreuves Variables : Une épreuve qui offre au compétiteur et à l'Affilié / Hôte, la plus grande souplesse, dans la mesure où il peut offrir toute combinaison des Classes Classiques et / ou des Jeux.



ADDITIFS D'ÉPREUVES SELECTIVES

Outre l'organisation d'épreuves, de séminaires et d'événements USCSS approuvés, les affiliés approuvés peuvent également organiser un événement spécial appelé «**Epreuve sélective**». Il y a de nombreux avantages à organiser une Epreuve Sélective, notamment:

- Étant un événement plus petit, il est plus facile pour l'Affilié d'organiser;
- Offre une possibilité supplémentaire d'obtenir un titre pour les concurrents;
- Donne aux concurrents un aperçu de ce que sont les épreuves USCSS;
- Les Affiliés peuvent organiser des événements tôt ou tard dans la journée pour résoudre les problèmes météorologiques, et
- Les Affiliés peuvent organiser une Epreuve Sélective avec un autre événement, tel que par exemple, une Epreuve de Chasse en Grange.

Les nouveaux Affiliés ou ceux qui n'ont qu'une petite communauté Scent Work ou USCSS bénéficieront particulièrement de ces Epreuves sélectives. Ces événements peuvent être un moyen exceptionnel de développer votre communauté et un intérêt général pour vos cours Scent Work ainsi que les épreuves et événements USCSS.

REGLEMENTS DES EPREUVES SELECTIVES :

- Les Affiliés peuvent organiser un maximum de 3 Epreuves Sélectives par année civile; Les Affiliés souhaitant accueillir plus que ce maximum au cours d'une année civile doivent obtenir l'approbation de l'USCSS, et toutes les demandes seront approuvées cas par cas.
- Certaines épreuves sont limitées à **un total de 2 Classes**. Les Affiliés peuvent choisir dans n'importe laquelle des **Classes d'Éléments** (Intérieur, Extérieur, Véhicule ou Conteneur) ou **Classes de Jeu** (Team Spirit, Go the Distance, Heap O'Hides, LudicrouSpeed, Scenting Sweepstakes ou Double Dog Dare).
- Certaines Epreuves doivent être à un seul niveau (Novice, Intermédiaire, Avancé, Sénior ou Master).



- USCSS recommande **un niveau d'entrée maximal de 50 chiens** pour une Epreuve Sélective. Les Affiliés peuvent choisir une limite inférieure, mais doivent l'indiquer clairement sur le formulaire d'inscription.
- Les CRC peuvent aussi faire fonction de Juge durant une Epreuve Sélective.
- Les Affiliés sont invités à faire appel au plus grand nombre de juges supplémentaires nécessaires au bon déroulement de l'Epreuve Sélective. (Par exemple, pour un événement rassemblant plus de 50 chiens, les Affiliés seront probablement mieux servis avec un CRC et au moins un juge supplémentaire, en fonction du site et de la distance entre les zones de recherche).
- Les concurrents peuvent choisir de concourir et recevoir un titre dans les catégories PPS (Pour Les Pattes Seulement) ou PES (Pour Exposition Seulement).
- Tous les Q gagnés compteront pour les titres d'Elément, les titres de Jeu et Epreuve Variable.
- Les conditions requises pour les récompenses et les rubans incluent des rubans de qualification et des classements de la 1re à la 4e pour chaque classe d'Elément et Jeu proposés (par exemple, la catégorie Novice serait divisée en Novice A et Novice B).
- **Pas de récompense** dans les Epreuves Top du Top, Top du Top Champion de registre ou Top du Top Chien Adopté.
- Les Affiliés doivent remplir une application pour Epreuve Sélective (25\$), soumettre l'assurance requise et rédiger le formulaire d'inscription qui sera révisé par USCSS.
- Les concurrents s'inscriront dans l'Epreuve Sélective via le site Web USCSS, puis recevront un email de confirmation avec les instructions pour savoir comment payer l'Affilié.
- Toutes les autres exigences et règles décrites dans le Manuel Officiel, le Juge et le CRC, le Manuel des Exigences, le Manuel de l'Affilié et le Cahier de Préparation de l'Affilié s'appliquent aux Epreuves Sélectives.