



United States Canine Scent Sports™

Règlement Officiel

Version 3.1 (Fr)

Publié : Septembre 2023

Traduit de l'anglais par Laure Hanouna – Chien Zen



Table des Matières

Informations générales :

Section 1 : Déclaration de Mission

Section 2 : Qui nous sommes

Section 3 : Construire une communauté

Section 4 : Code de Sportivité

Section 5 : Maintien de l'intégrité de la Compétition

Section 6 : Qui peut participer

 Section 6.1 : Chiens Admissibles

 Section 6.2 : Maîtres/Dresseurs éligibles

 Section 6.3 : Maîtres/Dresseurs participants avec plusieurs chiens à USCSS

 Section 6.4 : Chiens non admissibles

Section 7 : Enregistrement

 Section 7.1 : Devenir un Adhérant de USCSS

 Section 7.2 : Inscription de Chien

Informations concours :

Section 8 : Odeurs utilisées durant les Epreuves

 Section 8.1 : Préparation des Odeurs

Section 9 : Classes proposées

Section 10 : Niveaux de Compétition

Section 11 : Hauteur des Caches

Section 12 : Accessibilité des Caches

Section 13 : Eléments de Distraction

Section 14 : Type de concours

 Section 14.1 : Epreuves Classiques

 Section 14.2 : Epreuves Variables

 Section 14.3 : Epreuves Sélectives

 Section 14.4 : Epreuves nichées

Section 15 : Type de Classes

 Section 15.1 : Elements de classes

 Section 15.1A : Points requis par niveau

 Section 15.1B : Annonce « Fini »



Section 15.1C : Titres d'éléments

Section 15.1D : Progression à travers les niveaux des classes variables

Section 15.2 : Detection Dog Extrême

Section 15.3 : Classes de Jeu

Section 15.3A : Copy Cat

Section 15.3B : Double Dog Dare

Section 15.3C : Go the Distance

Section 15.3D : Heap O'Hides

Section 15.3E : LudicrouSpeed

Section 15.3F : Pairs Challenge

Section 15.3G : Scenting Sweepstakes

Section 15.3H : Team Spirit

Section 15.3I : Résumé des exigences des jeux

Section 15.4 : Titre Gamer

Section 15.4A : Gamer Metallics

Section 15.4B : Gamer Pro

Section 16 : Titre de championnat

Section 17 : Participer à un concours et/ou une recherche

Section 17.1 : Participer à un concours

Section 17.2 : Collier/laisse

Section 17.3 : Briefings

Section 17.3A : Pas de traversée

Section 17.3B : Vidéo de la recherche

Section 17.3C : Chronomètres personnels

Section 17.4 : Lancement de Recherche

Section 17.5 : Terminer la recherche

Section 17.6A : Fautes

Section 17.6B : Autres fautes

Section 17.6B1 : Manquement à franchir la ligne de départ

Section 17.6B2 : Manquement à récompenser son chien

Section 17.6B3 : Fautes dues aux Jouets

Section 17.6B4 : Fautes Alimentaires

Section 17.6B5 : Endommager la Zone de Recherche

Section 17.6B6 : Gestion non sécurisée de la laisse

Section 17.6B7 : Manquement à annoncer « fini » en niveau Master et Extrême

Section 17.7 : Disqualifications

Section 17.7A : Elimination dans la Zone de Recherche

Section 17.7B : Destruction de la Zone de Recherche



Section 17.7C : Chien agressif

Section 17.7D : Concurrent abusant verbalement et physiquement son Chien

Section 17.7E : Conduite Antisportive

Section 17.7F : Double conduite

Section 17.7G : Manquement à trouver deux (2) caches dans le Pairs Challenge

Section 17.8 : Compétiteur justifiant le chien

Section 17.9 : La Décision du Juge est Définitive

Section 17.10 : Problèmes à la fin de la classe, du jour et/ou ultérieurement

Section 18 : Récompenses et rubans de concours

Section 18.1 : Récompenses de titre d'élément

Section 18.2 : Meilleur du concours (HiT)

Section 18.2A : Meilleur du concours par niveau

Section 18.2B : Meilleur Chien adopté (rescue)

Section 18.2C : Meilleur Champion de registre

Section 19 : Qualifications pour les Epreuves du Championnat Régional et National Secnt Work Annuel de USCSS.

Section 20: Recompense Centurion

ANNEXE

Section A : Règles Générales

Section A1 : Conduite du Concurrent

Section A2 : Sécurité du Concurrent

Section A3 : Concurrent navigant dans la zone de recherche

Section A4 : Sécurité du Chien

Section A5 : Spectateurs

Section A6 : Conduite des Spectateurs

Section A7 : Espace Spectateurs

Section A8 : Vidéo et photographies

Section A9 : Comment Devenir un Juge

Section A10 : Comment Devenir un CRC

Section A11 : Nom et Logo officiel USCSS

Section B : Définitions



Section C : Tableaux : copies de tous les tableaux au même endroit



USCSS Informations générales

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 événements approuvés devraient être attrayants, relaxants et justes, cependant stimulants tout en favorisant une atmosphère sûre et agréable pour les chiens, maîtres et spectateurs. Alors, allons renifler !

Section 1 : Déclaration de Mission

Le but de United States Canine Scent Sports (USCSS) est de produire une organisation conviviale engagée pour promouvoir des événements Scent Work qui sont amusants pour le chien, le maître et les hôtes. USCSS s'efforce de permettre à n'importe quel chien de participer à 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 standards.

Section 2 : 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 vu de première main l'énorme demande pour plus d'options d'épreuves récréatives pour le sport de Scent Work , USCSS est né. Sous leur regard attentif et leur main ferme, USCSS est prêt à adresser le besoin tout en gardant des compétitions qui offrent un challenge, mais équitables et passionnantes autant pour les chiens que pour les humains.

Section 3 : 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, où les chiens non réactifs peuvent être installés dans une configuration semblable à celle observée lors des concours d'agility. C'est la responsabilité du maître de connaître leur chien et de savoir quelle est la meilleure façon de les préparer à la réussite ; les Affiliés approuvés/Hôtes d'Epreuves 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 ensemble et de construire un niveau de camaraderie. Tous les Affiliés/Hôtes d'Epreuves sont encouragés à offrir de la nourriture à vendre ou bien d'assigner un coordinateur qui sera chargé d'organiser un repas de mets donnés par les participants. Affiliés/Hôtes d'Epreuves 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.

Section 4 : Code de Sportivité

USCSS compte sur tous les concurrents, participants et spectateurs de démontrer un bon esprit sportif à tout moment. Ceci inclus être courtois envers les autres compétiteurs, spectateurs, juges, concepteurs de parcours de chasse et bénévoles et d'être tout 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 futurs rencontres USCSS.

Section 5 : Maintien de l'intégrité de la Compétition

USCSS encourage les compétiteurs à faire courir 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 les personnes qui participent dans n'importe quelle épreuve USCSS approuvée de maintenir l'intégrité des épreuves continuellement. En tant que tel, **il est obligatoire** que tous les participants, que ce soit un concurrent, un bénévole, un organisateur d'épreuve, un officiel de compétition, un membre du personnel ou un 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, placements de cache ou zones de recherche durant la compétition recevra en premier lieu un avertissement verbal. Une deuxième infraction résultera à la disqualification de l'individu et de toutes les personnes impliquées dans cette conversation pour cette Classe d'Elément ou Classe de Jeu spécifiquement. USCSS se réserve le droit d'éliminer l'individu de la compétition si celui-ci venait à enfreindre les règles une troisième fois. La justice est primordiale et USCSS ne tolèrera 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.

Section 6 : Qui Peut Participer

Section 6.1 : Chiens Admissibles

Tous chiens âgés de 6 mois et plus peuvent participer à une compétition USCSS Scent Work Trial. USCSS accepte tout autant les chiens de race mélangée que les chiens de pure race, et encourage la participation de chiens sourds, aveugles, ayant des capacités ambulatoires limitées, amputés ou utilisant l'aide de chariot ambulatoire mais qui sont autrement 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 la classe (soit en dernier)**. Les chiens réactifs ont le droit de participer aux épreuves USCSS ; 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 USCSS

- 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 ambulatoires limitées.
- Femelles en chaleur mais portant une culotte hygiénique et qui passeront en dernier dans l'ordre de passage.
- Chiens réactifs, et l'USCSS suggère qu'ils portent un bandana de couleur rouge.

Section 6.2 : Conducteurs éligibles

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

Section 6.2 : Conducteurs participants avec plusieurs chiens en Scent Work

USCSS permet aux concurrents de changer de chien de même niveau durant les Epreuves Variables ou d'entrer plusieurs chiens dans les épreuves ou plusieurs niveaux. Additionnellement durant les épreuves Variables, un concurrent peut faire concourir plusieurs chiens dans la même Classe d'Elément. Le premier chien qu'un concurrent fera concourir est le seul chien qui recevra un classement. Tous les chiens suivant que le concurrent fera concourir dans la même Classe d'Elément sera uniquement à titre d'exposition (FEO).

Les affiliés qui présentent des compétitions à plusieurs niveaux doivent inscrire sur le contrat d'inscription et participation, si des zones séparées ou des zones de recherche nichées (lorsqu'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.

Si le site de compétition n'offre pas des zones de recherches séparées pour chaque niveau, et les caches sont nichées (signifiant que certaines caches sont réutilisées) un concurrent ayant plusieurs chiens peut seulement faire concourir un chien pour un titre. Tous les autres chiens doivent courir à titre d'exposition (FEO) seulement. Les concurrents doivent faire concourir en premier leur chien pour 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 exhibition seulement.

Section 6.4 : 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 USCSS, ce chien sera 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
- Femelles allaitantes

Section 7 : Enregistrement

Section 7.1 : Enregistrement du conducteur

Pour pouvoir participer à des évènements sanctionnés par l'USCSS, les compétiteurs doivent être enregistrés comme membres de USCSS. L'inscription est gratuite et valable à vie du conducteur. Les présidents et secrétaires de concours doivent également être membres de l'USCSS.

Section 7.2 : Enregistrement du Chien

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



Informations concours

Section 8 : Odeurs utilisées en concours

Les Epreuves approuvées par USCSS utiliseront les 3 senteurs suivantes :

- **Bouleau** (*Betula Lenta*) utilisé dans tous les niveaux et jeux.
- **Anis** (*Pimpinella Anisum*) utilisé au niveau intermédiaire et supérieurs, ainsi que dans les jeux.
- **Clou de girofle** (*Eugenia Caryophylatta*) utilisé au niveau avancé et supérieurs, ainsi que dans les jeux.

Section 8.1 : Préparation des Odeurs

USCSS préfère la méthode de '24h de cuisson' en remplissant un bocal avec des demi-cotons tiges, et en plaçant 3-5 gouttes d'huile essentielle sur la paroi intérieure du bocal. Le bocal de conserve sera fermé, secoué et laissé poser durant 24 heures avant usage. Ces cotons tiges peuvent être noirs ou blancs, cependant, pour assurer l'uniformité d'un concours à l'autre, ce sont uniquement des cotons tiges qui peuvent être utilisés (par opposition à des sticks dentaires, etc.).

Section 9 : Classes proposées

- Classes d'éléments :

- Intérieur
- Extérieur
- Véhicules
- Contenants

- Classes de jeux :

- Copy Cat
- Double Dog Dare
- Pairs Challenge
- Go The Distance
- Heap O'Hides
- LudiscrouSpeed
- Scenting Sweepstakes
- Team Spirit

- Classes optionnelles :

- Detection Dog Extreme



Section 10 : Niveaux d'Epreuves

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 à Scent Work.
- **Novice B** : Ouvert aux compétiteurs expérimentés (le concurrent humain et non pas le chien) qui a déjà gagné un titre de niveau équivalent ou plus élevé dans n'importe quelle compétition Scent Work.
- **Intermédiaire**
- **Avancé**
- **Sénior**
- **Master**

Section 11 : Hauteur des Caches

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.

- **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

Section 12 : Accessibilité de la Cache

En maintenant les normes pour chaque Niveau de compétition, 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.

- **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.



Section 13 : Distracteurs

En maintenant les normes pour chaque Niveau de compétition, USCSS estime qu'il est nécessaire d'introduire des distracteurs dans les recherches des Niveaux Supérieurs. Ces distracteurs peuvent être utilisés dans des contenants, dans des recherches Intérieures et Extérieures, mais ne seront pas utilisés dans des recherches sur Véhicules.

- **Novice A et B : Aucun** distracteur ne sera utilisé dans les zones de recherches.
- **Intermédiaire : Aucun** distracteur ne sera utilisé dans les zones de recherches.
- **Avancé : Aucun** distracteur ne sera utilisé dans les zones de recherches.
- **Sénior : Jusqu'à 2 distracteurs** seront utilisés dans les zones de recherches (jouets ou nouvelle odeur mais pas de nourriture).
- **Master : Jusqu'à 3 distracteurs** seront utilisés dans les zones de recherches (jouets ou nouvelle odeur mais pas de nourriture).

Exemples d'articles qui ne sont pas permis à l'usage comme distracteurs 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).

Exemples d'objets qui sont autorisés comme distracteurs dans les concours USCSS : humain (debout ou assis), son, non-alimentaire tels que jouets pour enfant, balle de tennis, jouet pour chien, gamelle pour chien, brosses, harnais, etc.

Section 14 : Types d'Epreuves

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 USCSS, et Les Affiliés/Hôtes de Compétition peuvent décider d'offrir soit un seul niveau ou niveaux multiples d'épreuves.

Section 14.1 : Epreuves Classiques

Dans ces épreuves, les compétiteurs devront chercher toutes les quatre (4) classes d'Eléments (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, tous les Q gagnés compteront à l'égard de ses titres d'Eléments 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, avec caches nichées ou non. Les concours classiques peuvent aussi inclure des jeux, mais pas de passages additionnels de classes d'éléments. Les compétiteurs ne sont pas obligés de s'inscrire dans toutes les classes en concours classique, mais c'est la seule manière d'être éligible pour le titre classique. Si le placement des caches le permet, les compétiteurs peuvent s'inscrire dans plus qu'un seul niveau.



TABLEAU 1 : NIVEAUX ET TITRES EPREUVES CLASSIQUES

NIVEAU	TITRE	NOM DE TITRE	ODEUR	CONDITIONS REQUISSES
Novice	DDCN	Chien de Détection Novice Classique	Bouleau	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Novice X	DDCNX	Chien de Détection Novice Classique X	Bouleau	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Intermédiaire	DDCI	Chien de Détection Intermédiaire Classique	Bouleau et Anis	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Intermédiaire X	DDCIX	Chien de Détection Intermédiaire Classique X	Bouleau et Anis	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Avancé	DDCA	Chien de Détection Avancé Classique	Bouleau, Anis et Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Avancé X	DDCAX	Chien de Détection Avancé Classique X	Bouleau, Anis et Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Sénior	DDCS	Chien de Détection Sénior Classique	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Sénior X	DDCSX	Chien de Détection Sénior Classique X	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Master	CDMC	Chien de Détection Master Classique	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Master X	DDMCX	Chien de Détection Master Classique X	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
*La lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.				



Section 14.2 : Epreuves Variables

Ces épreuves offrent une combinaison d'élément et/ou de Classes de Jeux incluant plusieurs nombres de classes d'éléments et/ou de jeux. Chaque Q (qualification) gagnée dans un concours Variable sont comptés pour les exigences de titres du compétiteur. *Les compétiteurs peuvent participer à plusieurs niveaux tels que décrit dans la section 15.1D.*

***Les titres Classiques ne peuvent pas être gagnés à une épreuve Variable.**

TABLEAU 2 : EPREUVE VARIABLE, TITRES ET NIVEAUX

NIVEAU	TITLE	NOM DU TITRE	# CACHES	CONDITIONS REQUISSES
Novice	DDN	Chien de détection Novice	1	3 Q pour chaque Elément
Novice X	DDNX	Chien de détection Novice X	1	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Intermédiaire	DDI	Chien de détection Intermédiaire	2	3 Q pour chaque Elément
Intermédiaire X	DDIX	Chien de détection Intermédiaire X	2	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Avancé	DDA	Chien de détection Avancé	3	3 Q pour chaque Elément
Avancé X	DDAX	Chien de détection Avancé X	3	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Sénior	DDS	Chien de détection Sénior	1-3 non connu	3 Q pour chaque Elément
Sénior X	DDSX	Chien de détection Sénior X	1-3 non connu	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Master	DDM	Chien de détection Master	0-4 non connu	3 Q pour chaque Elément
Master X	DDMX	Chien de détection Master X	0-4 non connu	3 Q additionnelle pour chaque Elément

*La lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.



Section 14.3 : Epreuves Sélectives

Les épreuves sélectives sont limitées à l'offre de maximum deux (2) classes. Celles-ci peuvent être des Classes d'Elément et/ou des Classes de Jeux. Bien qu'il n'y ait pas de limite aux niveaux proposés dans un concours Sélectif, ils offrent généralement un (1) ou deux (2) niveaux. Tout Q obtenu comptera pour le titre demandé pour un compétiteur.

Section 14.4 : Zones de Recherches Nichées

Les concours peuvent être « nichés » (les mêmes caches sont réutilisées dans différents niveaux) ou « non nichés ». Les Affiliés / Hôtes de Compétition **doivent** déclarer dans le Contrat d'Inscription (Premium) 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 les titres, puisqu'ils sauront déjà où au moins une des cachettes est localisée, mais ils peuvent concourir pour exhibition seulement (FEO).

Section 15 : Type de classes : L'USCSS propose les classes d'éléments et de jeux.

Section 15.1 : Classes d'éléments

Les classes d'éléments sont basées sur les compétitions traditionnelles et s'accordent avec d'autres organisations.

- 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 sans 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, deux roues, véhicules « jouet » pour enfant, etc.
- Contenants : L'odeur est placée à l'intérieur de tout type de contenants.
 - Novice/intermédiaires : 8-14 contenants
 - Avancé/Senior : 12-20 contenants
 - Master : 12-30 contenants

***TOUTES les classes d'éléments, à TOUS les niveaux, reçoivent l'avertissement de trente (30) seconde restantes.**



Section 15.1A : 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
- Séniор/Master : 100 points

Ce système permet de la flexibilité pour les compétiteurs et chiens débutants, les poussant cependant à plus de perfection dans leur art et à renforcer leurs compétences.

***Bien que certaines fautes soient autorisées dans les classes d'éléments, les fausses alertes ne le sont pas.**

Section 15.1B : Annonce « fini »

L'annonce « fini » est exigée dans tous les niveaux excepté Novice. Appeler « fini » arrête le chronomètre. Le manquement à cet appel entraînera l'obtention du temps maximum de la classe à l'équipe. Ce n'est PAS un NQ dans aucun niveau, ni jeu, excepté Master. **Un manquement à appeler « fini » en Master, ainsi qu'en classe optionnelle Extrême, entraînera une faute.**

Section 15.1C : 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). Une fois qu'ils ont gagné leur titre d'élément, les compétiteurs pour rester dans le niveau en question ET/OU monter dans un niveau supérieur. Une fois que le compétiteur a gagné ses 3 Q pour un niveau donné, tous les Q gagnés dans ce même niveau compteront pour le titre « X ». Si on prend l'exemple d'intérieur novice, une fois le titre IN gagné, un compétiteur peut obtenir le titre IN2 après avoir obtenu 3 Q de plus dans un niveau novice. (Le compétiteur peut dans le même temps travailler sur son titre niveau intermédiaire).



TABLEAU 3 : RESUME DES EXIGENCES POUR TITRES D'ELEMENTS PAR NIVEAU

NIVEAU	ODEUR	#CAC HES	POINTS MIN	MAX. HAUTEUR CACHES	DISTRA CTEUR ?	ACCESSIBILITE ?	APPEL FINI	EXIGENCES
Novice	Bouleau	1	85	61cm	0	Accessible uniquement	Non requis	3 Q dans chaque élément
Intermédiaire	Bouleau et anis	2	85	61cm	0	Accessible uniquement	Oui	3 Q dans chaque élément
Avancé	Bouleau, anis et girofle	3	90	92cm	0	Peut être inaccessible	Oui	3 Q dans chaque élément
Senior	Bouleau, anis et/ou girofle	1-3 non connu	100	122cm	0-2	Peut être inaccessible	Oui	3 Q dans chaque élément
Master	Bouleau, anis et/ou girofle	0-4 non connu	100	152cm	0-3	Peut être inaccessible	Obligatoire **	3 Q dans chaque élément

***AUCUNE fausse alerte n'est autorisée dans aucune classe d'élément**

****Un manquement à appeler fini, en classe Master uniquement entraînera une faute, et donc un score non-qualifiant (NQ).**

Section 15.1D : 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. Les compétiteurs peuvent une progression traditionnelle novice - intermédiaire - avancé - senior – master ; ils peuvent rester dans un niveau ou ils peuvent sauter dans les niveaux. Les équipes peuvent concourir, et obtenir un placement dans n'importe quel niveau à n'importe quel moment. Cela dit, les titres ne seront attribués que selon la progression traditionnelle novice - intermédiaire - avancé - senior – master. CHAQUE titre par niveau débloquera le niveau suivant plus haut.

Par exemple, un titre novice classique permettra à une équipe de gagner chaque/tout titre intermédiaire, avant de terminer le titre novice correspondant. (Cependant les titres au niveaux supérieurs à intermédiaire seront gardés en suspend).

Un autre exemple serait celui d'une équipe qui a un titre novice variable (tous les niveaux novices), mais pas de novice classique, l'équipe EST éligible à l'obtention du titre intermédiaire classique.

Les équipes peuvent progresser par élément. Par exemple, s'ils ont un titre contenant novice, ils peuvent gagner et être récompensés pour leur titre contenant intermédiaire, même s'ils n'ont pas le reste des titres en novice.



TABLEAU 4 : TITRES D'ELEMENT PAR NIVEAU, AVEC ABBREVIATION

ELEMENT	NOVICE	INTERMEDIAIRE	AVANCE	SENIOR	MASTER
Intérieur (3 Q requis)	Novice Intérieur (IN)	Intermédiaire Intérieur (II)	Avancé Intérieur (AI)	Sénior Intérieur (SI)	Master Intérieur (MI)
Intérieur X (3 Q additionnels requis)	Novice Intérieur X (INX)	Intermédiaire Intérieur X (IIX)	Avancé Intérieur X (AIX)	Sénior Intérieur X (SIX)	Master Intérieur X (MIX)
Extérieur (3 Q requis)	Novice Extérieur (EN)	Intermédiaire Extérieur (EI)	Avancé Extérieur (EA)	Sénior Extérieur (ES)	Master Extérieur (EM)
Extérieur X (3 Q additionnels requis)	Novice Extérieur X (ENX)	Intermédiaire Extérieur X (EIX)	Avancé Extérieur X (EAX)	Sénior Extérieur X (ESX)	Master Extérieur X (EMX)
Contenant (3 Q requis)	Novice Contenant (CN)	Intermédiaire Contenant (CI)	Avancé Contenant (CA)	Sénior Contenant (CS)	Master Contenant (CM)
Contenant X (3 Q additionnels requis)	Novice Contenant X (CN2)	Intermédiaire Contenant X (CIX)	Avancé Contenant X (CAX)	Sénior Contenant X (CSX)	Master Contenant X (CMX)
Véhicule (3 Q requis)	Novice Véhicule (VN)	Intermédiaire Véhicule (VI)	Avancé Véhicule (AV)	Sénior Véhicule (VS)	Master Véhicule (MV)
Véhicule X (3 Q additionnels requis)	Novice Véhicule X (VNX)	Intermédiaire Véhicule X (VIX)	Avancé Véhicule X (VAX)	Sénior Véhicule X (VSX)	Master Véhicule X (VMX)
*La lettre X dénote du nombre de fois où le titre a été répété.					

TABLEAU 4a : TITRES D'ELEMENT X (exemples)

ELEMENT	NOVICE	TOTAL # de Q gagné par ELEMENT
CN	Contenant Novice	3
CN2	Contenant Novice 2	6
CN3	Contenant Novice 3	9



Section 15.2 : Detection Dog Extreme (classe optionnelle)

Les contraintes liées au temps et à l'espace doivent être prises en considération ; les affiliés ne sont obligés de proposer cette classe.

- **Prérequis** : les équipes DOIVENT avoir obtenu au moins deux (2) titre d'élément en niveau Senior (et/ou Master) pour pouvoir accéder à cette classe.
- **Concept** : Recherche d'endurance conçue pour fournir un challenge aux équipes travaillant au plus haut niveau.
- **Zone de recherche** : 140 à 325m², pouvant être une combinaison de au moins trois (3) des quatre (4) éléments (contenant, intérieur, extérieur, véhicule).
- **Règles** : Cela peut se faire dans une seule ou plusieurs zones de recherche, où se trouvent un nombre inconnu de caches, entre sept et dix (7-10). Le CSD/juge peut demander à l'équipe de terminer un espace de recherche avant de pénétrer dans le suivant. Les points sont gagnés en pourcentage basé sur le nombre de caches.
- **Temps** : dix (10) minutes, avec avertissement de 30 secondes.
- **Fausse alerte** : UNE fausse alerte est autorisée.
- **Annonce « Fini »** : Ne pas annoncer « Fini » entraînera une faute
- **Points minimums** : 75
- **Cotation** : Le plus de points + le temps le plus bas.
- **Titre** : 10 Q pour le titre DDX ; les titres DDXX sont gagnés avec chaque Q additionnel.

***NOTE : Si l'Extreme est proposé lors d'un concours, il n'y a pas d'obligation de s'inscrire pour être éligible au « Meilleur du concours », car les points ne compteront PAS pour le total dans le « Meilleur du concours ».**

TABLEAU 5 : TITRES DETECTION DOG EXTREME

NIVEAU	TITRE	NOM DU TITRE	# DE CACHES	CONDITIONS
Extreme	DDX	Detection Dog Extreme	7-10 non connu	10 Q
Extreme X	DDXX	Detection Dog Extreme	7-10 non connu	10 Q additionnels

*La 2^{ème} lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.



Section 15.3 : Classes Jeux

Les classes de Jeux focalisent l'attention sur un talent spécifique nécessaire pour former une équipe exceptionnelle en travail de flair et sont un moyen formidable d'aiguiser ses talents d'une manière tout à la fois amusante et compétitive. Les classes de jeux n'ont pas niveau et offrent au CRC plus de flexibilité pour concevoir des zones de recherches. Les classes n'ont pas de niveau et doivent être appropriés à tous niveaux ; le critère pour les jeux ne doit pas excéder celui du niveau avancé. Tous les jeux sont basés sur 100 points. Le montant de points exigé pour la qualification varie à chaque jeu. **Tous les jeux auront un avertissement de trente (30) secondes, à l'exception du Copy Cat puisque c'est le juge qui appelle alerte.**

Section 15.3A : Copy Cat

- **Concept :** Ce jeu permet de travailler sur différentes compétences telles que lecture de l'environnement de recherche pour établir un plan sur le lieu d'envoi du chien, stratégie sur l'observation des autres compétiteurs, apprendre à être calme et immobile durant la recherche du chien, et pour le chien de chercher de manière indépendante.
- **Zone de recherche :** Peut consister en chaque élément, ou combinaison de plusieurs éléments.
- **Règles :** Il n'y a qu'une (1) cache et tout le monde peut voir où elle se trouve. La zone est délimitée de sorte que le conducteur ne puisse pas la traverser. Cette limite entoure entièrement la zone de recherche et le conducteur choisit le lieu du départ. Une fois que le chien débute sa recherche, le conducteur ne doit plus bouger ni parler après avoir donné le signal de recherche. Le juge observe le chien et dit "Alerte" lorsque que le chien a trouvé la cache. Le conducteur peut entrer dans la zone et récompenser son chien à la source. Si le conducteur redonne le signal de recherche à son chien, bouge de sa position ou entre dans la zone de recherche avant que le juge n'appelle « alerte », une NQ sera enregistrée. Les mouvements minimes ou de légers sons seront considérés comme fautes par le juge.
- **Fausse alerte :** aucune fausse alerte n'est autorisée.
- **Appel « Fini » :** Non requis s'il n'y a qu'une cache et le juge appelle « Alerta ».
- **Nombre de points minimum :** 95
- **Placement :** Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3B : Double Dare

- **Concept :** Test l'obéissance du chien sur les odeurs, son aptitude à traverser 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 sera connue des concurrents). Les conducteurs sélectionneront un morceau de papier dans un



chapeau/bocal/etc... Chaque papier aura un mot ou une action écrite 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 l'exécuter quelle que soit l'action qu'il aura alors tiré du chapeau/bocal/etc... Une fois que la recherche aura commencé, le conducteur 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 reprendre son cours alors que le chien doit chercher la deuxième cache. Il y aura une option pour les conducteurs ayant des besoins spéciaux.

- **Fausses Alertes** : Les compétiteurs peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les compétiteurs appelant une troisième fausse alerte recevront un NQ.
- **Appel « Fini »** : L'appel « Fini » arrête le chronomètre. Si « Fini » n'est pas mentionné, le temps maximum sera alloué à la recherche. Ne pas appeler « Fini » ne constitue pas une faute.
- **Points minimums** : 95
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3C : 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 de n'importe quelle recherche d'élément ou combinaison.
- **Règles** : Le chien doit trouver avec succès une (1) cache dans la zone de recherche clairement définie. La cache ne sera pas à moins de 182cm et pas à plus de 304cm des limites accessibles de la zone de recherche. Après avoir crié « Alerte », et après avoir entendu confirmation 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 lors de fausse alerte.
- **Fausses Alertes** : Aucune fausse alerte n'est autorisée.
- **Appel « Fini »** : Non requis vu qu'il n'y a qu'une cache.
- **Points minimums** : 95
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3D : Heap O'Hides

- **Concept** : Une recherche d'endurance dans laquelle la zone de recherche peut contenir de 1 à 10 caches, nombre INCONNU du compétiteur.
- **Zone de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'élément ou combinaison.
- **Règles** : Les compétiteurs doivent trouver autant de caches possibles durant le temps alloué. Chaque fausse alerte entraînera la perte de 5 points. Le temps s'arrête lorsque le compétiteur s'écrie « Fini », à la fin du temps alloué ou l'accumulation de trop de fautes. Les points sont gagnés sous forme de pourcentage en fonction du nombre de caches.



- **Fausses 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.
- **Appel « Fini »** : L'appel « Fini » arrête le chronomètre. Si « Fini » n'est pas mentionné, le temps maximum sera alloué à la recherche. Ne pas appeler « Fini » ne constitue pas une faute.
- **Points minimums** : 50
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3E : LudicrouSpeed

- **Concept** : Ce jeu permet de tester la rapidité avec laquelle l'équipe chien/maître peut découvrir plusieurs 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 (5 à 10) inconnu. Il y a un temps total cumulé et un temps donné pour trouver chaque cache individuelle (temps par cache). 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 conducteur récompense (ou renvoie en recherche) son chien pour continuer la recherche. Chaque bonne ou fausse alerte réinitialise le chronomètre. L'équipe a maintenant 30 secondes pour trouver la cache. 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. Les points sont gagnés sous forme de pourcentage en fonction du nombre de caches.
- **Note** : 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.
- **Fausses Alertes** : Les compétiteurs peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les compétiteurs appeler une troisième fausse alerte recevront un NQ .
- **Appel « Fini »** : L'appel « Fini » arrête le chronomètre. Si « Fini » n'est pas mentionné, le temps maximum sera alloué à la recherche. Ne pas appeler « Fini » ne constitue pas une faute.
- **Points minimums** : 50
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3F: Pairs Challenge

- **Concept**: Des équipe de deux (2) localisent un nombre inconnu de caches entre cinq (5) et dix (10).



- **Les paires peuvent être formées par:** (La méthode utilisée DOIT être indiquée dans le premium.)
 - Choix du compétiteur: Les compétiteurs forment leurs propres équipes et préviennent le secrétaire du concours (selon la date annoncée sur le premium).
 - Si les conducteurs ne fournissent pas le choix de leur équipier en avance, ils peuvent le sélectionner lors du briefing du matin ou joindre le secrétaire du concours par e-mail. S'ils ne sont pas présents lors du briefing, ou qu'ils ne répondent pas à l'e-mail, l'organisateur peut assigner chaque compétiteur non attribué par tirage au sort.
 - Tirage au sort par l'organisateur : Un tirage au sort aura lieu le jour du concours lors du briefing du matin. Le tirage au sort sera pour TOUS les compétiteurs.
- *NOTE: Tous les efforts doivent être mis en place pour que chaque inscrit au jeu puisse avoir un équipier. Dans un évènement ayant un nombre de participants impair, les options:
 - Demander si quelqu'un veut être ajouté à la classe.
 - Offrir un remboursement à TOUT compétiteur qui voudrait se retirer, même s'il est déjà par paire.
- **Zone de recherche :** Peut consister de n'importe quelle recherche d'Elément ou combinaison. Idéalement, il devrait y avoir un accès à la zone de recherche (accès à ligne de départ) sur au moins deux (2) côtés. Si un seul (1) côté est disponible pour la ligne de départ, elle doit être suffisamment large pour que les équipes les passent de manière sécurisée.
- **Règles:** Les équipiers définissent une stratégie qui détermine comment chercher et couvrir la zone. Uniquement un (1) membre de l'équipe peut être dans la zone de recherche à la fois et **chaque membre d'équipe doit trouver au moins 2 caches, ou il recevra une faute disqualifiante.** Ils peuvent interchanger qui cherche autant de fois qu'ils le souhaitent, aussi longtemps qu'il n'y a qu'une (1) équipe dans la zone de recherche durant tout le temps. Ils n'ont pas besoin d'échanger leur place après avoir appelé alerte (avec un « oui » ou « non » du juge). L'appel « Fini » est exigé pour arrêter le chrono ; si « fini » n'est pas annoncé avant la fin du temps, l'équipe recevra le temps maximum. Les deux équipes peuvent appeler « fini » quand elles pensent avoir terminé la recherche. Les points sont gagnés en pourcentage basé sur le nombre de caches. Les recherches doivent être conduites en laisse.
- **NOTE:** Contrairement au Team Spirit, un conducteur peut s'inscrire avec deux (2) chiens. Si tel est le cas, ils auront besoin d'une deuxième personne pour tenir un des chiens pendant que l'autre cherche. La personne qui tient le chien agit comme un « poteau » et ne peut nullement contribuer à la recherche. La moindre assistance engendrera une faute ou une disqualification pour double conduite, à la discrétion du juge.
- **Fausse alerte:** Les équipes peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Les équipes gagneront un NQ s'ils appellent une 3^{ème} faise alerte.
- **Appel « Fini » :** L'appel « Fini » arrête le chronomètre. Si « Fini » n'est pas mentionné, le temps maximum sera alloué à la recherche. Ne pas appeler « Fini » ne constitue pas une faute.
- **Points minimums : 75**
- **Placement :** Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.



Section 15.3G : Scenting Sweepstakes

- **Concept** : Les 4 placés (1er, 2ème, 3ème et 4ème) se divisent un pourcentage de la cagnotte du prix des entrées de ce Jeu à cette épreuve.
- **Zone de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'élément ou combinaison.
- **Règles** : La zone de recherche contiendra un nombre inconnu de caches (entre 1-5 caches sont possible). 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 ou qu'il souhaite arrêter le chrono. Les points sont gagnés sous forme de pourcentage en fonction du nombre de caches.
- **Fausses Alertes** : Aucune fausse alerte n'est permise.
- **Points minimums** : 75
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3H : Team Spirit

- **Concept** : Les concurrents travaillent en équipes de quatre (4) pour localiser un total et quatre (4) caches.
- **Les équipes peuvent être formées par:** (La méthode utilisée DOIT être indiquée dans le premium.)
 - Choix du compétiteur: Les compétiteurs forment leurs propres équipes et préviennent le secrétaire du concours (selon la date annoncée sur le premium).
 - Si les conducteurs ne fournissent pas le choix de leur équipier en avance, ils peuvent le sélectionner lors du briefing du matin ou joindre le secrétaire du concours par e-mail. S'ils ne sont pas présents lors du briefing, ou qu'ils ne répondent pas à l'e-mail, l'organisateur peut assigner chaque compétiteur non attribué par tirage au sort.
 - Tirage au sort par l'organisateur : Un tirage au sort aura lieu le jour du concours lors du briefing du matin. Le tirage au sort sera pour TOUS les compétiteurs.
- *NOTE: Tous les efforts doivent être mis en place pour que chaque inscrit au jeu puisse avoir un équipier. Dans un évènement ayant un nombre de participants impair, les options:
 - Demander si quelqu'un veut être ajouté à la classe.
 - Offrir un remboursement à TOUT compétiteur qui voudrait se retirer, même s'il est déjà par équipe.
 - Jusqu'à deux (2) équipes de (3) peuvent être formées. Si une équipe de 3 est formée, la 4^{ème} cache doit être trouvée par la première personne de l'équipe à concourir. Si cet équipier ne trouve pas la cache, l'équipe #2 la remplacera, etc. jusqu'à ce que la 4^{ème} cache soit trouvée. Les équipiers continuent la rotation jusqu'à ce que la 4^{ème} cache soit trouvée.
 - Un conducteur pour passer 2 chiens pour autant qu'une quatrième personne agissent comme poteau pour le chien. Le « poteau » NE contribue à la recherche en AUCUNE manière.



- **Zones de Recherche** : Peut consister de n'importe quelle recherche d'élément 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. « Fini » doit être mentionné pour arrêter le chrono. Comme c'est un travail d'équipe, les membres d'équipe sont encouragés à se parler durant les recherches, et n'importe quel membre de l'équipe peut appeler « fini ». Les points sont gagnés sous forme de pourcentage en fonction du nombre de caches. Les recherches sont conduites en laisse.
- **Fausses Alertes** : 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.
- **Points minimums** : 90
- **Placement** : Nombre de points le plus élevé + temps le plus rapide.

Section 15.3I: Résumé des exigences des jeux

TABLEAU 6 : RESUME DES EXIGENCES DES JEUX					
JEU	TITRE	NOM DU TITRE	#CACHES	# DE FA AUTORISEE	MIN. POINTS REQUIS
Copy Cat	DDCC	Detection Dog Copy Cat	1	0	95
Double Dog Dare	DDFO	Detection Dog Focus	1 ou 2 inconnues	1	80
Go The Distance	DDDI	Detection Dog Distance	1	0	95
Heap O'Hides	DDEN	Detection Dog Endurance	1-10 inconnues	2	50
Ludicrous Speed	DDLS	Detection Dog Speed	5-10 inconnues	2	50
Pairs Challenge	DDPC	Detection Dog Pairs Challenge	5-10 inconnues	2	75
Scenting Sweepstakes	DDSW	Detection Dog Sweepstakes	1-5 inconnues	0	75
Team Spirit	DDTW	Detection Dog Teamwork	4	2	90



Section 15.4 : Titres de Joueurs

Le titre initial de Joueur reconnaît la polyvalence des équipes dans les différentes classes de jeux. Des titres dans cinq (5) jeux **different** sont requis pour ce titre.

Section 15.4A : Joueur Metallics

Gamer Metallics (Bronze ou Argent) continue la reconnaissance de la polyvalence des équipes et qui ont gagnés des titres supplémentaires, **différents**, dans les classes de jeux (voir tableau 6).

Section 15.4B : Joueur Pro

Le(s) titre(s) Gamer Pro reconnaît les équipes qui continuent d'exceller dans les classes de jeux. Le titre Gamer Pro est gagné après les dix (10) premiers titres de jeu. Contrairement au titre Gamer Metallics, ces titres peuvent être dans **n'importe quelle** classe de jeux et gagnés/répétés avec chaque 5 titre de jeu supplémentaire.

TABLEAU 7 : TITRES GAMER

TITRE	NOM DU TITRE	EXIGENCES
DDGA	Detection Dog Gamer	Doit gagner des titres dans 5 différents jeux.
DDGA2	Detection Dog Gamer Bronze	Doit gagner des titres dans 6 différents jeux.
DDGA3	Detection Dog Gamer Silver	Doit gagner des titres dans 7 différents jeux.
DDGP	Detection Dog Gamer Pro	Doit gagner des titres dans 10 différents jeux.
DDGPX	Detection Dog Gamer Pro X	Gagné avec chaque 5 titre supplémentaire.

Section 16 : Titre de Champion

Ce titre est obtenu par les chiens et concurrent qualifiés pour le Niveau Master des Classes (Variable ou Classis) ET titre de Joueur (DDGA). Pour la reconnaissance de cet accomplissement, la cocarde de ce titre sera directement envoyée par l'USCSS.

TABLEAU 8 : TITRE DE CHAMPION

TITRE	NOM DE TITRE	CONDITIONS REQUISSES
DDCH	Detection Dog Champion	Doit obtenir un titre DDM ou CCM et le titre GAMER (DDGA).

Section 17 : Participation à un concours et/ou recherche

Section 17.1 : S'inscrire à un concours

Les compétiteurs peuvent s'inscrire à un concours en choisissant le bouton « Enter this Trial » sur la page Upcoming Events sur site de l'USCSS ou au bas de la page de leur tableau de bord.



Lors de la sélection de la classe, 2 boutons se situent sous chaque classe ; FEO et FLO.

FEO (For Exhibition Only) est pour les chiens qui vont concourir dans les éléments et les jeux mais ne gagneront pas de Q (qualification) pour un titre. Si vous concourrez avec deux chiens dans la même classe/niveau, le chien qui concourt pour s'exercer devra être sélectionné en FEO.

FLO (For Legs Only) est pour les chiens qui vont concourir dans les éléments et les jeux et qui gagneront un Q (qualification) pour un titre, mais ne participeront pas au classement. Vous pouvez choisir cette option si vous avez déjà ce titre. **Les juges doivent concourir FLO dans chaque concours pour lesquels ils jugent.** Les FLO ne sont pas comptabilisés pour la récompense du High in Trial (meilleur du concours).

En laissant les deux cases vides vous signifiez que vous voulez que le passage de votre chien compte pour le titre ET qu'il soit éligible au classement dans la classe.

Lorsque vous choisissez un concours, de n'importe quel type, vous pouvez travailler à n'importe quel niveau. Pour être éligible au High In Trial et/ou titre Classic, vous devez vous inscrire et qualifier dans le nombre de classes éligibles pour ces titres. Cela étant dit, n'importe qui peut entrer dans n'importe quel niveau qu'il a choisi à un concours. Chaque Q, legs, ou titres gagnés aux plus hauts niveaux seront enregistrés (pour usage ultérieur) et seront accordés APRES que les titres de niveaux inférieurs aient été gagnés et comptabilisés. Si inscription dans plusieurs niveaux, les équipes peuvent être éligibles pour le High in Trial (Hit) pour plus qu'un seul niveau. L'USCSS pense que les compétiteurs ne devraient être éligible au HiT à pas plus de 2 niveaux pour chaque concours, s'il n'y a pas de jeux. Lorsque les jeux sont proposés, les compétiteurs sélectionner les jeux sur le même formulaire du niveau pour lequel ils voudraient être éligible au HiT. S'ils sont éligibles pour plusieurs niveaux de HiT, les compétiteurs devraient confirmer leurs intentions à la secrétaire du concours (ou la personne en charge de l'enregistrement des résultats).

Section 17.2 : Colliers/Laisses

Aucune chaîne étrangleur, collier à pointe (tocatus) ou halty/harnais de tête sont autorisés durant les recherches. Les colliers peuvent avoir des médailles. Les laisses de n'importe quelle longueur (incluant les Flexis) peuvent être utilisées pendant que le chien participe activement à la recherche, mais elles doivent être changées pour une laisse de 1,80 mètres (maximim) en dehors de la zone de recherche.

A la discréction de l'affilié/hôte si les flexi/laisses rétractables, chaîne étrangleur, collier à pointe ou Halty/Harnais de tête sont autorisé sur le site du concours. **Toute restriction doit être écrite dans le premium.**

A la discréction du juge, les recherches sans laisse sont autorisées, pour autant que la zone soit sécurisée pour le chien. La seule exception à cela sont les jeux Pairs Challenge et Team Spirit qui doivent être conduits en laisse.



Section 17.3 : Briefings

L’Affilié/Hôte fera un briefing général juste avant l’épreuve pour discuter de la logistique de la compétition, telle que l’emplacement des installations sanitaires, les lieux de détente des chiens, etc.

Le Concepteur de Recherches Certifié (CSD) 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

Section 17.3A : Pas de traversée

Les compétiteurs **ne seront pas** autorisés à traverser une zone de recherche avant de commencer leur recherche. Avant de débuter chaque classe, le chien en blanc PASSERA pour aider le CSD à évaluer les challenges potentiels pour les caches dans chaque recherche donnée.

Section 17.3B : Vidéo de la recherche

Les compétiteurs sont les bienvenus s’ils veulent enregistrer leurs recherches, pour autant que les vidéos ne soient pas partagées avant la fin de la classe. Les compétiteurs doivent avoir leurs appareils prêts à l’usage lorsqu’ils approchent de la zone de recherche de sorte que ça ne cause pas de retard pour le début de la recherche. 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.

Section 17.3C Auto-chronomètre

Les compétiteurs sont les bienvenus à utiliser un chronomètre personnel durant la recherche. Les compétiteurs doivent avoir leur appareil prêt à démarrer quand ils approchent la zone de recherche, de sorte que cela ne cause aucun retard au départ. Le chronomètre du compétiteur ne remplace ni ne se substitue au chronomètre officiel, et ne devrait pas passer outre l’appel du juge « Fin du temps ».

Section 17.4 : Débuter la recherche

Toutes les équipes (compétiteurs et chiens) doivent franchir la ligne de départ désignée pour débuter leur recherche. Le chronomètre s’enclenche officiellement lorsque le nez du chien passe la ligne de départ, donc pour des questions de cohérence, il est primordial que cela se produise. Si le chien ou le conducteur omettent de franchir la ligne de départ, sans immédiatement corriger cette erreur, l’équipe sera sanctionnée par une faute. Le chrono DEMARRE dès le nez du chien passe la ligne de départ.



Section 17.5: Terminer la recherche

La recherche se termine, et le chrono s'arrête lorsque : le conducteur appelle « Fini », le temps est dépassé, une disqualification se produit ou la limite de fausse alerte est atteinte.

Section 17.6 : 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 manquer de récompenser 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 :

Section 17.6A : Fausse alerte

Cela est défini comme le chien indiquant incorrectement où se trouve la cache ou le conducteur lisant incorrectement ou signalant son chien, et ensuite appelle « Alert » à distance de la cache. Une fausse alerte termine toutes recherches dans les classes d'éléments avec un score non qualifiant. Certaines fausses alertes peuvent être autorisées dans les classes de jeu, en fonction des règles pour le jeu. Voyez section 15.2 et section 15.3 et pour les fausses alertes autorisées en classes Extrême et Jeux.

Section 17.6B : Autres fautes

Section 17.6B1 : Manquement à franchir la ligne de départ

Les équipes doivent franchir la ligne de départ assignée à la zone. S'ils ne le font pas, et qu'ils ne corrigent pas immédiatement leur erreur, une faute leur sera assignée.

Section 17.6B2 : Manquement à récompenser votre chien

L'USCSS croit fortement que le chien doit être récompensé lorsqu'il a trouvé chaque cache une fois que le juge a mentionné « oui ». Cela peut être effectué en récompensant son chien avec de la nourriture au plus proche de la cache sans contaminer la zone de recherche ou en jouant brièvement avec lui avec un jouet. Les compétiteurs qui ne récompensent pas leur chien pour avoir trouvé une cache, soit avec une friandise, un jouet ou une récompense vocale pourraient se voir assigné une faute par le juge. Le juge dirigera toujours le conducteur sur une cache si une fausse alerte a été appelée. Nous ressentons que terminer sur une bonne note est clairement bénéfique pour le cours d'action du chien.

Section 17.6B3 : Faute de jouet

Bien que l'USCSS accueille volontiers le fait que les compétiteurs récompensent leurs chiens avec un jouet, un tel jeu ne peut perturber ni détruire la zone de recherche. En gardant cela en tête, les jouets ne pourront être lancés dans la zone de recherche ou à proximité de la cache. Les compétiteurs sont les bienvenus pour jouer au tug ou « chope » loin de la cache.



Les jouets avec bruit ne sont pas admis. Si le jouet est lancé, entraînant un dérangement ou dommage durant le jeu, l'équipe se verra assigné une faute.

Section 17.6B4 : Faute de nourriture

Toute nourriture devrait être délivrée de la main du conducteur directement dans la bouche du chien. Si un compétiteur, ou son chien, laisse tomber un morceau de nourriture ou friandise immédiatement avant de débuter la recherche, durant le processus de récompense ou à n'importe quel moment durant la recherche, il en résultera une faute. Le juge pourrait assigner une faute par *élément de nourriture tombé au sol*.

*Parce que la nourriture ne peut être utilisée comme distracteur, AUCUNE nourriture peut être délibérément délivrée depuis le sol **avant, durant et après la recherche** dans la zone de recherche. La zone de recherche inclus 3 mètres depuis la zone dans toutes les directions.

Section 17.6B5 : Destruction de la zone de recherche

Les évènements sanctionnés par l'USCSS sont souvent organisés dans des lieux loués à des parties externes. Toute précaution devrait permettre de prévenir que le chien ne puisse endommager aucune partie du lieu du concours. C'est particulièrement vrai pour les zones de recherches, surtout proche des caches. Si un chien devait montrer une désignation « agressive » avec un usage de la patte excessif, creusant ou perturbant le lieu de la cache, il en découlerait l'assignation d'une faute (et peut-être l'exclusion de la recherche). (Section 17.7B couvre ce qui se produit si des comportements endommagent la propriété tel que ce qui doit être remplacé).

Section 17.6B6 : Gestion non sécurisée de la laisse

Les équipes pourraient recevoir une faute pour les laisses trainant de manière non sécurisée pour l'humain ou le chien, ou qui pourrait sévèrement gêner la zone de recherche.

Section 17.6B7 : Manquement à appeler « Fini » dans les niveaux Master et Extrême

Un manquement à appeler « Fini » dans les deux niveaux Master et la classe optionnelle Extrême résultera en une faute.

Section 17.7 : Disqualifications

Si un chien ou un concurrent obtient une disqualification, sa recherche se terminera immédiatement et ils obtiendront (0) points pour cette manche. Les sections 17.6A à 17.6F comptent comme disqualification.

Section 17.7A : Eliminer dans la Zone de Recherche

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. La « recherche » est



définie comme le temps où l'équipe passe la ligne de départ, jusqu'à ce que le conducteur appelle « Alerte/Fini » ou que le temps soit expiré ET que les équipes sortent de la zone de recherche.

Section 17.7B : Destruction de la Zone de Recherche

Si un chien devait montrer une alerte/désignation « agressive » (usage de la patte, creuser, mordre) aux objets dans la zone de recherche, causant des dommages excessifs et/ou irréparables, l'équipe serait éconduite avec un score non qualifiant. De plus, le conducteur pourrait s'attendre à dédommager financièrement l'organisateur du concours ou le propriétaire de(s) objet(s) pour couvrir les frais de réparation ou remplacement de l'objet endommagé.

Section 17.7C : Chien Agressif

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

Section 17.7D : Un Concurrent réprimandant un chien sévèrement, verbalement ou physiquement.

L'USCSS croit fermement que les chiens doivent être traités avec respect et ne tolérera aucun concurrent maltraite durement verbalement ou physiquement leur chien, nulle part sur le site de l'événement. Un tel concurrent obtiendra une disqualification pour conduite antisportive et sera renvoyé de cette classe, et pourrait être exclu du reste du concours, sans remboursement.

Section 17.7E : Conduite Antisportive

On s'attend à ce que tous les concurrents fassent preuve d'esprit sportif lorsqu'ils participent aux épreuves USCSS. 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 USCSS, 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, sans remboursement.

Section 17.7F : Double conduite

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



Section 17.7G: Manquement à trouver (2) caches dans le Pairs Challenge

Dans le jeu Pairs Challenge, chaque équipe doit trouver au moins 2 caches. Si un membre d'équipe ne trouve pas ses 2 caches, l'équipe se verra attribuée une disqualification.

Section 17.8 : Concurrent Excusant son Chien

Les concurrents peuvent décider de dispenser leur chien d'une recherche en raison de stress, de maladie ou de manque de concentration. Dans cette situation, l'équipe recevra zero (0) point pour cette recherche particulière. Les concurrents peuvent choisir de continuer à participer aux autres Classes d'éléments 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.

Section 17.9 : La décision du juge est finale

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 .

Section 17.10 : A la fin de la classe, du jour et/ou plus tard ; problèmes de scores

Il est suggéré de prendre des photos de vos résultats, et/ou des feuilles de scores, lorsque c'est possible. Cela pour le cas où il y a une erreur lorsque votre résultat est enregistré, les erreurs arrivent. Si vous pensez que le résultat est erroné, contactez la secrétaire du concours AVANT de contacter l'USCSS. La secrétaire du concours est la personne que nous contacterons pour fournir des vérifications des résultats, donc la contacter est la voie la plus rapide pour résoudre ce problème rapidement. La secrétaire du concours contactera ensuite l'USCSS. Si le problème n'est pas lié aux résultats, la secrétaire du concours devrait être contactée AVANT les bureaux de l'USCSS.

Section 18 : Récompenses de concours & rubans

Des rubans de qualification seront fournis pour chaque concurrent ayant passé ses Q dans chaque passage qualifiant. Tous les rubans doivent porter le logo USCSS (ou CSSI) ainsi que la mention United States Canine Scent Sport (ou Canine Scent Sport International).

Section 18.1 : Récompense des titres d'éléments

Les affiliés détermineront la couleur des rubans assignés aux compétiteurs qui gagnent un titre d'élément. L'USCSS encourage les affiliés à commander des rosettes qui ont un ruban d'au moins 15cm et sur lequel on peut lire « Nouveau titre ».



Section 18.2 : Récompense High in Trial (HiT)

Tous les **concours Classiques et Variables** fournissent la récompense suivante pour chaque niveau, excepté spécification.

Éligibilité au High in Trial : Les concurrents doivent être inscrits dans toutes les Classes offertes dans la compétition, au minimum quatre (4) avec pas plus de un (1) passage NQ.

- **A noter :** Les affiliés peuvent opter pour récompenser le HiT, HiT Champion and HiT Rescue avec une rosette dans les concours où on trouve 125 passages, ou moins. **Cela doit être inclus dans le Premium.**

Section 18.2A : High in Trial (HiT) par niveau

- Les placements sont basés sur le plus haut nombre de points et le temps le plus rapide à chaque niveau offert (ex. dans un niveau Novice/Intermédiaire, il y aurait un HiT Novice et un HiT intermédiaire).
- Il n'y a qu'un HiT pour le niveau novice pour toutes les équipes inscrites en Novice A et Novice B.
- 2^{ème} – 4^{ème} meilleur classement sont récompensés au bon vouloir de l'organisateur ; le Premium mentionnera si ces récompenses sont proposées.
- **NOTE:** L'USCSS TM pense que les compétiteurs devraient être éligibles à gagner un HiT dans pas plus de deux (2) niveaux d'un simple concours, SI il n'y a pas de jeux. Si des jeux sont proposés, les compétiteurs devraient s'inscrire pour les jeux sur la même feuille d'inscription au niveau pour lesquels ils seraient éligibles pour le HiT. S'ils sont éligibles pour plusieurs niveaux de High in Trial, les compétiteurs devraient confirmer leurs intentions à la secrétaire du concours (ou au chef responsable des scores).

Section 18.2B : High Rescue Dog

Un (1) High in Trial est décerné au chien adopté/de refuge qui obtient l'éligibilité pour le HiT. Les chiens doivent être inscrits comme chien adopté auprès de l'USCSS. Les adoptions éligibles proviennent d'organisation de sauvetage ou sortis de la rue.

Section 18.2C : High Champion of Record

Un (1) High in Trial est décerné au chien avec le plus grand nombre de points et le temps le plus rapide dans le niveau dans lequel ils sont éligibles. Ceci est ouvert à tout chien qui a gagné un titre de Champion dans n'importe quel sport/organisation autre que l'USCSS. Les chiens doivent être inscrits comme Champion auprès de l'USCSS. Les équipes doivent répondre à tous les critères d'éligibilité au HiT.



TABLEAU 9 : PRIX DE COMPETITION & RUBANS REQUIS

CATEGORIE DE PRIX	COULEURS	TAILLE MIN. DES RUBANS
Nouveau Titre : DDN & DDN*	Violet et Blanc	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDI & DDN*	Violet et Couleur Crème	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDA & DDA*	Violet et Rose	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDS & DDS*	Violet et Lavande	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDM & DDM*	Violet and Bleu moyen	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre DDGA, DDGA2, DDGA3	L'hôte choisit la couleur	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre DDGP*	L'hôte choisit la couleur	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 HiT	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 HiT Chien de Sauvetage	Rose et Vert	Cocarde avec 3 rubans de 20 cm de long. minimum
Prix HiT Champion	Violet et Jaune d'Or	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum
Rubans Qualifiants	Lavande	Ruban simple plat
<p>*L'hôte a l'option de fournir un document numéroté, au lieu des titres de rubans pour les équipes gagnant le titre au-delà de leur premier. Par exemple, ils peuvent fournir un document « 2 » quand l'équipe gagne leur VN2, ou un « 3 » pour le titre DDI3. Ces documents remplaceront les rosettes de titres. Un hôte fournissant uniquement des documents de récompenses doivent le spécifier dans le Premium.</p>		

Section 19 : Qualifications pour les Championnats Régionaux et Nationaux annuels 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'éléments 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 sont disponibles sur le [site internet](#).

Section 20 : Récompense Centurion

La récompense Centurion est une plaque fournie par l'USCSS TM en reconnaissance des équipes qui ont gagné 100 titres.

ANNEXES

Section A : Règles générales

Section A1 : 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, et être honorable et vous efforcer à ne pas avoir une règle nommée à cause de vous. 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.

Section A2 : 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 être conscients lorsqu'ils amènent leur



chien d'un endroit à l'autre, et sont autorisés à suivre une formation lorsque cela est nécessaire pour assurer à la fois leur sécurité et celle de leur chien. USCSS conseille à tous les concurrents de porter des vêtements appropriés et des chaussures à bout fermé en compétition. De plus, les affiliés et/ou juges peuvent outrepasser toute règle nécessaire pour la sécurité des participants.

Section A3 : 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.

Section A4 : 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. **C'est à la discrétion des affiliés/hôtes** de décider si les laisse rétractables sont permises sur les terrains de compétition approuvés par 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. USCSS suggère que les chiens réactifs portent un bandana rouge pour aider à indiquer qu'ils nécessitent d'avantage d'espace.

Section A5 : Spectateurs

Pour assurer l'atmosphère communautaire de nos événements approuvés, USCSS invite les spectateurs à regarder toutes les Classes d'éléments, Classes de Jeux, Niveau et Recherches. Cependant, le processus doit également être protégé 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 Class 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 à une 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. USCSS ne tolèrera 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.

Section A6 : 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 passage. 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.

Section A7 : 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.

Section A8 : Vidéo et Photographie

Les compétiteurs sont les bienvenus pour filmer leurs recherches, pour autant que les vidéos ne soient partagées sur les réseaux sociaux avant la fin de la classe. Les compétiteurs doivent avoir leurs appareils prêts à la mise en route à l'approche de la zone de recherche pour ne pas retarder le départ. 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.

Section A9 : 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.**

Section A10 : Comment Devenir un CSD

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 CSD agréé sont disponibles sur le site Web USCSS.**

Section A11 : Nom et Logo officiel USCSS

Le logo officiel United States Canine Scent Sports (USCSS) et Canine Scent Sport International (CSSI) ne peuvent être utilisés qu'avec une autorisation écrite. Le nom officiel pour le pays de l'affilié, et le logo 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/CSSI.



Section B : Définitions

Affilié : Un individu, groupe d'entraînement ou club approuvé par l'USCSS pour accueillir des concours et évènements.

Comportement d'alerte : C'est le changement de comportement que montre le chien sur le point de trouver la cache. C'est une communication entre le chien et le compétiteur et n'a pas besoin d'être un comportement spécifique. Cependant, l'USCSS exhorte les compétiteurs d'empêcher leurs chiens de montrer des comportements d'alerte agressifs ou destructeurs tels quels un grattage excessif ou creuser.

Passages mis en banque : Les titres sont récompensés dans l'ordre de Novice à Master. Puisque les compétiteurs peuvent accéder à n'importe quel niveau selon leur choix, ils peuvent gagner des titres avant le titre requis. Dans ce cas, tous les « legs » (passages) et titres sont retenus (banked – mis en banque) jusqu'à ce que les prérequis pour les titres de niveaux inférieurs soient gagnés et récompensés.

Appeler Alerté : On attend de tous les compétiteurs un appel (soit verbalement et/ou en levant la main) « Alerté » de façon claire et sur un ton définitif, et d'attendre la réponse affirmative du juge avant de récompenser leurs chiens. Dans le cas où un compétiteur appelle « Alerté » par erreur, le juge répondra avec un « désolé non », mais indiquera où se trouve la cache pour que le compétiteur puisse récompenser son chien.

Champion de registre : Tout chien qui est champion de registre de n'importe quelle organisation, telle que AKC, UKC, USDAA, dans n'importe quel sport, telle que beauté, obéissance ou agility, qui reconnaît et récompense un certificat de Championnat (ex. CH, MACH). Une preuve devra être scannée et envoyée par e-mail à l'USCSS au moment de l'enregistrement du chien ou peut être up datée à chaque moment, au minimum deux (2) semaines avant la date du concours pour être éligible pour la récompense High in Trial Champion de registre.

Chief Search Designer (CSD) : Le CSD est la personne dont la tâche est de mettre en place les challenges d'odeur pour le concours. Ils doivent avoir une compréhension minutieuse de l'odeur (comment elle se déplace, interagit avec l'environnement, est affecté par le temps, les températures, etc.). Ils ont la charge de placer les caches, observer le chien en blanc et effectuer les ajustements pour la zone de recherche si nécessaire. Le jour du concours, ils doivent être l'unique personne à manipuler les odeurs cibles.

Concours Classique : Basé sur les concours traditionnels, les compétiteurs doivent accomplir les recherches dans les quatre (4) éléments (intérieur, extérieur, véhicules, contenants). Les compétiteurs qui se qualifient dans tous les éléments le même jour gagnent leur titre Classique. Tous les Q seront également appliqués pour les éléments au niveau approprié et/ou titres de niveaux à l'USCSS.



Compétiteur : Le conducteur humain du chien entrant un concours USCSS. Le compétiteur n'a pas besoin d'être le propriétaire du chien.

Contenant : Les contenants sont tout ce qui peut détenir/contenir des choses, avec ou sans couvercle, paniers, sacs, gobelets, etc.

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.

Element : Ce sont les quatre (4) types de zones de recherches séparées – Intérieur, Extérieur, Véhicule et Contenant.

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" à distance de la cache.

FEO : Pour Exposition Seulement (For Exhibition Only). Les chiens qui courront dans les Classes D'Élément et les Classes de Jeux mais ne gagneront pas de Q pour un titre.

FLO : Pour les Pattes Seulement (For Legs Only). Les chiens qui concourent dans les Classes d'Élément et les Classes de Jeux et gagnent des Q pour un titre, mais ne sont pas éligibles pour les placements.

Fini (annonce) : 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 "Fini" dans le niveau Intermédiaire et supérieurs, et dans toutes les Classes de Jeux car il est possible qu'il y ait plus d'une cache dans la zone de recherche. Le juge n'arrêtera le chronométrage que dans ces Classes de Niveau Supérieur et Jeux à plusieurs caches quand un compétiteur appelle "Fini". Cependant, le fait de ne pas le faire **ne constitue pas** une faute ou une disqualification ; ces concurrents vont simplement obtenir le temps maximum. **Un manquement à appeler « Fini » est une faute uniquement dans les niveaux Master et la classe optionnelle Extrême.**

Classes de Jeux : Ce sont les différents type recherches de Jeux que les compétiteurs peuvent choisir pour gagner des titres avec leurs chiens. Copy Cat, Team Spirit, Heap O'Hides, Go the Distance, Pairs Challenge, LudicrouSpeed, Scenting Sweepstakes et Double Dog Dare. Les classes de jeux peuvent être dans tout type de concours, Classique, Variable et Select et n'ont pas de niveaux.

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 : Pour les **épreuves Classiques**, il existe cinq (5) niveaux de compétition différents : Novice Classique, Intermédiaire Classique, Avancé Classique, Senior Classique et Master Classique. Pour les **épreuves Variables**, il existe cinq (5) niveaux de compétition différents : Novice, Intermédiaire, Avancé, Senior et Master.

NQ : Score Non qualifiant



Définitions

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

Q : Score qualifiant

Chien adopté : Tout chien, de race pure ou de race mélangée, adopté via une association ou sorti de la rue.

Self-Timing :

Épreuve Sélective : Une épreuve qui propose un maximum de deux recherches (Classes d'Éléments et / ou Classes de Jeux).

Self-Timing : Un compétiteur utilisant un chrono personnel durant une recherche. Les compétiteurs doivent avoir le chronomètre près à démarrer lorsqu'ils approchent la zone de recherche de sorte que cela ne cause pas de retard au départ. Le temps du chrono du compétiteur ne remplace ni ne supplante le temps officiel, ni ne doit outrepasser l'appel du juge « C'est le temps ».

Timed Out : Temps maximum enregistré quand soit le chronomètre atteind le temps maximum alloué à la recherche ou le conducteur n'appelle pas « Fini » lorsque c'est remandé.

Passage pour le titre : Le chien concourra dans une Classe d'Elément ou une Classe de Jeu donnée et tous les Q gagnés compteront pour un titre.

Épreuves 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.



Section C : Tableaux

TABLEAU 1 : NIVEAUX ET TITRES EPREUVES CLASSIQUES

NIVEAU	TITRE	NOM DE TITRE	ODEUR	CONDITIONS REQUISSES
Novice	DDCN	Chien de Détection Novice Classique	Bouleau	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Novice X	DDCNX	Chien de Détection Novice Classique X	Bouleau	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Intermédiaire	DDCI	Chien de Détection Intermédiaire Classique	Bouleau et Anis	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Intermédiaire X	DDCIX	Chien de Détection Intermédiaire Classique X	Bouleau et Anis	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Avancé	DDCA	Chien de Détection Avancé Classique	Bouleau, Anis et Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Avancé X	DDCAX	Chien de Détection Avancé Classique X	Bouleau, Anis et Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Sénior	DDCS	Chien de Détection Sénior Classique	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Sénior X	DDCSX	Chien de Détection Sénior Classique X	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.
Master	CDMC	Chien de Détection Master Classique	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	Qualifications dans les 4 éléments dans le même Concours Classique.
Master X	DDMCX	Chien de Détection Master Classique X	Bouleau, Anis et /ou Clou de Girofle	1 qualification additionnelle dans les 4 éléments dans le même concours Classique.

*La lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.



TABLEAU 2 : EPREUVE VARIABLE, TITRES ET NIVEAUX

NIVEAU	TITLE	NOM DU TITRE	# CACHES	CONDITIONS REQUISSES
Novice	DDN	Chien de détection Novice	1	3 Q pour chaque Elément
Novice X	DDNX	Chien de détection Novice X	1	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Intermédiaire	DDI	Chien de détection Intermédiaire	2	3 Q pour chaque Elément
Intermédiaire#	DDIX	Chien de détection Intermédiaire #	2	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Avancé	DDA	Chien de détection Avancé	3	3 Q pour chaque Elément
Avancé X	DDAX	Chien de détection Avancé X	3	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Sénior	DDS	Chien de détection Sénior	1-3 non connu	3 Q pour chaque Elément
Sénior X	DDSX	Chien de détection Sénior X	1-3 non connu	3 Q additionnelle pour chaque Elément
Master	DDM	Chien de détection Master	0-4 non connu	3 Q pour chaque Elément
Master X	DDMX	Chien de détection Master X	0-4 non connu	3 Q additionnelle pour chaque Elément

*La lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.



TABLEAU 3 : RESUME DES EXIGENCES POUR TITRES D'ELEMENTS PAR NIVEAU

NIVEAU	ODEUR	#CACHES	POINT S MIN	MAX. HAUTEUR CACHES	DISTRACTEUR ?	ACCESSIBILITE ?	APPEL FINI	EXIGENCES
Novice	Bouleau	1	85	61cm	0	Accessible uniquement	Non requis	3 Q dans chaque élément
Intermédiaire	Bouleau et anis	2	85	61cm	0	Accessible uniquement	Oui	3 Q dans chaque élément
Avancé	Bouleau, anis et girofle	3	90	92cm	0	Peut être inaccessible	Oui	3 Q dans chaque élément
Senior	Bouleau, anis et/ou girofle	1-3 non connu	100	122cm	0-2	Peut être inaccessible	Oui	3 Q dans chaque élément
Master	Bouleau, anis et/ou girofle	0-4 non connu	100	152cm	0-3	Peut être inaccessible	Oui	3 Q dans chaque élément



TABLEAU 4 : TITRES D'ELEMENT PAR NIVEAU, AVEC ABBREVIATION

ELEMENT	NOVICE	INTERMEDIAIRE	AVANCE	SENIOR	MASTER
Intérieur (3 Q requis)	Novice Intérieur (IN)	Intermédiaire Intérieur (II)	Avancé Intérieur (AI)	Sénior Intérieur (SI)	Master Intérieur (MI)
Intérieur X (3 Q additionnels requis)	Novice Intérieur X (INX)	Intermédiaire Intérieur X (IIX)	Avancé Intérieur X (AIX)	Sénior Intérieur X (SIX)	Master Intérieur X (MIX)
Extérieur (3 Q requis)	Novice Extérieur (EN)	Intermédiaire Extérieur (EI)	Avancé Extérieur (EA)	Sénior Extérieur (ES)	Master Extérieur (EM)
Extérieur X (3 Q additionnels requis)	Novice Extérieur X (ENX)	Intermédiaire Extérieur X (EIX)	Avancé Extérieur X (EAX)	Sénior Extérieur X (ESX)	Master Extérieur X (EMX)
Contenant (3 Q requis)	Novice Contenant (CN)	Intermédiaire Contenant (CI)	Avancé Contenant (CA)	Sénior Contenant (CS)	Master Contenant (CM)
Contenant X (3 Q additionnels requis)	Novice Contenant X (CN2)	Intermédiaire Contenant X (CIX)	Avancé Contenant X (CAX)	Sénior Contenant X (CSX)	Master Contenant X (CMX)
Véhicule (3 Q requis)	Novice Véhicule (VN)	Intermédiaire Véhicule (VI)	Avancé Véhicule (AV)	Sénior Véhicule (VS)	Master Véhicule (MV)
Véhicule X (3 Q additionnels requis)	Novice Véhicule X (VNX)	Intermédiaire Véhicule X (VIX)	Avancé Véhicule X (VAX)	Sénior Véhicule X (VSX)	Master Véhicule X (VMX)

TABLEAU 4a : TITRES D'ELEMENT X (exemples)

ELEMENT	NOVICE	TOTAL # de Q gagné par ELEMENT
CN	Contenant Novice	3
CN2	Contenant Novice 2	6
CN3	Contenant Novice 3	9



TABLEAU 5 : TITRES DETECTION DOG EXTREME

NIVEAU	TITRE	NOM DU TITRE	# DE CACHES	CONDITIONS
Extreme	DDX	Detection Dog Extreme	7-12 non connu	10 Q
Extreme X	DDXX	Detection Dog Extreme	7-12 non connu	10 Q additionnels
*La lettre X représente le nombre de fois que le titre a été répété.				

TABLEAU 6 : RESUME DES EXIGENCES DES JEUX

JEU	TITRE	NOM DU TITRE	#CACHES	# DE FA AUTORISEE	MIN. POINTS REQUIS
Copy Cat	DDCC	Detection Dog Copy Cat	1	0	95
Double Dog Dare	DDFO	Detection Dog Focus	1 ou 2 inconnues	1	80
Go The Distance	DDDI	Detection Dog Distance	1	0	95
Heap O'Hides	DDEN	Detection Dog Endurance	1-10 inconnues	2	50
Ludicrous Speed	DDLS	Detection Dog Speed	5-10 inconnues	2	50
Scenting Sweepstakes	DDSW	Detection Dog Sweepstakes	1-5 inconnues	0	75
Team Spirit	DDTW	Detection Dog Teamwork	4	2	90



TABLEAU 7 : TITRES GAMER

TITRE	NOM DU TITRE	EXIGENCES
DDGA	Detection Dog Gamer	Doit gagner des titres dans 5 différents jeux.
DDGA2	Detection Dog Gamer Bronze	Doit gagner des titres dans 6 différents jeux.
DDGA3	Detection Dog Gamer Silver	Doit gagner des titres dans 7 différents jeux.
DDGP	Detection Dog Gamer Pro	Doit gagner des titres dans 10 différents jeux.
DDGPX	Detection Dog Gamer Pro X	Gagné avec chaque 5 titre supplémentaire.

TABLEAU 8 : TITRE DE CHAMPION

TITRE	NOM DE TITRE	CONDITIONS REQUISES
DDCH	Detection Dog Champion	Doit obtenir un titre DDM ou CCM et le titre GAMER.



TABLEAU 9 : PRIX DE COMPETITION & RUBANS REQUIS

CATEGORIE DE PRIX	COULEURS	TAILLE MIN. DES RUBANS
Nouveau Titre : DDN & DDN*	Violet et Blanc	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDI & DDN*	Violet et Couleur Crème	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDA & DDA*	Violet et Rose	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDS & DDS*	Violet et Lavande	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre : DDM & DDM*	Violet and Bleu moyen	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre DDGA, DDGA2, DDGA3	L'hôte choisit la couleur	Cocarde avec 3 rubans de 30 cm de long.
Nouveau Titre DDGP*	L'hôte choisit la couleur	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 HiT	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 HiT Chien de Sauvetage	Rose et Vert	Cocarde avec 3 rubans de 20 cm de long. minimum
Prix HiT Champion	Violet et Jaune d'Or	Cocarde avec 3 rubans de 15 à 30 cm de long. minimum
Rubans Qualifiants	Lavande	Ruban simple plat

*L'hôte a l'option de fournir un document numéroté, au lieu des titres de rubans pour les équipes gagnant le titre au-delà de leur premier. Par exemple, ils peuvent fournir un document « 2 » quand l'équipe gagne leur VN2, ou un « 3 » pour le titre DDI3. Ces documents remplaceront les rosettes de titres. Un hôte fournissant uniquement des documents de récompenses doivent le spécifier dans le Premium.