



**United States Canine Scent Sports™/
Canine Scent Sports International™**

**Règlement officiel
Version 3.1**

1 Septembre 2023





Table des matières :

Informations générales

Section 1 : [Déclaration de mission](#)

Section 2 : [Qui nous sommes](#)

Section 3 : [Construire une communauté](#)

Section 4 : [Code de conduite sportive](#)

Section 5 : [Maintenir l'intégrité du concours](#)

Section 6 : [Qui peut participer](#)

Section 6.1 : Chiens admissibles

Section 6.2 : Conducteurs/Handlers admissibles

Section 6.3 : Conducteurs avec plusieurs chiens participant au Scent Work

Section 6.4 : Chiens non admissibles

Section 7 : [Inscription](#)

Section 7.1 : Inscription du conducteur

Section 7.2 : Enregistrement du chien

Informations sur les concours

Section 8 : [Odeurs utilisées lors des concours](#)

Section 8.1 : Préparation des odeurs

Section 9 : [Classes proposées](#)

Section 10 : [Niveaux de concours](#)

Section 11 : [Hauteur des caches](#)

Section 12 : [Accessibilité des caches](#)

Section 13 : [Distracteurs](#)

Section 14 : [Types de concours](#)

Section 14.1 : Concours Classiques

Section 14.2 : Concours Variables

Section 14.3 : Concours Sélectifs



Section 14.4 : Imbrication lors des concours

Section 15 : [Types de classes](#)

Section 15.1 : Classes Élément

Section 15.1A : Exigences de points par niveau

Section 15.1B : Appel « Fini »

Section 15.1C : Titres Élément

Section 15.1D : Progression à travers les éléments, les classes et les niveaux

Section 15.2 : Détection Dog Extrême

Section 15.3 : Classes de jeux

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 : Ludicrous Speed

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 : Titres Gamer

Section 15.4A : Gamer Métalliques

Section 15.4B : Gamer Pro

Section 16 : [Titre de Championnat](#)

Section 17 : [Participation à un concours et/ou une recherche](#)

Section 17.1 : Inscription à un concours

Section 17.2 : Colliers / Laisses

Section 17.3 : Briefings

Section 17.3A : Pas de repérage préalable



Section 17.3B : Vidéo de la recherche

Section 17.3C : Chronométrage autonome

Section 17.4 : Début de la recherche

Section 17.5 : Fin de la recherche

Section 17.6 : Fautes

Section 17.6A : Fausses alertes

Section 17.6B : Autres fautes

Section 17.6B1 : Non-franchissement de la ligne de départ

Section 17.6B2 : Oubli de récompenser votre chien

Section 17.6B3 : Fautes liées aux jouets

Section 17.6B4 : Fautes liées à la nourriture

Section 17.6B5 : Dommages de la zone de recherche

Section 17.6B6 : Manipulation dangereuse de la laisse

Section 17.6B7 : Oubli d'annoncer « Fini » aux niveaux Master et Extrême

Section 17.7 : Disqualifications

Section 17.7A : Élimination dans la zone de recherche

Section 17.7B : Destruction de la zone de recherche

Section 17.7C : Agressivité du chien

Section 17.7D : Réprimande verbale ou physique excessive d'un chien par le compétiteur

Section 17.7E : Comportement antisportif

Section 17.7F : Double handling

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

Section 17.8 : Retrait volontaire du chien par le compétiteur

Section 17.9 : La décision du juge est finale

Section 17.10 : À la fin de la classe, de la journée ou plus tard ; questions de score

Section 18 : [Récompenses et rubans de concours](#)



Section 18.1 : Récompenses pour titres Élément

Section 18.2 : High in Trial (HiT) Awards

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

Section 18.2B : High Rescue Dog

Section 18.2C : High Champion of Record

Section 19 : [Qualification pour les championnats régionaux et nationaux annuels USCSS™ de Scent Work](#)

Section 20 : [Prix Centurion](#)

ANNEXE

Section A : [Règles générales](#)

Section A1 : Conduite des compétiteurs

Section A2 : Sécurité des compétiteurs

Section A3 : Déplacement des compétiteurs dans la zone de recherche

Section A4 : Sécurité des chiens

Section A5 : Spectateurs

Section A6 : Conduite des spectateurs

Section A7 : Zone des spectateurs

Section A8 : Vidéo et photographie

Section A9 : Comment devenir juge

Section A10 : Comment devenir CSD

Section A11 : Logo et nom officiels USCSS™

Section B : [Définitions](#)

Section C : [Tableaux : copies de tous les tableaux regroupés en un seul endroit](#)



Informations générales USCSS™

Merci de votre intérêt pour l'United States Canine Scent Sports (USCSS™ / CSSI), où nous nous efforçons de garder l'activité et le jeu du Scent Work amusants pour tous les participants : les chiens, les compétiteurs, les officiels, les bénévoles et les organisateurs de concours. Nos règles et réglementations sont conçues pour être claires, concises et aussi simples que possible. Nos événements se veulent accueillants, relaxants et équitables, tout en restant stimulants, et en favorisant une atmosphère sûre et agréable pour les chiens, les conducteurs et les spectateurs. Place au flair !

Section 1 : Déclaration de mission

Le but de l'United States Canine Scent Sports (USCSS™) and Canine Scent Sports International (CSSI™) est de proposer une organisation conviviale, engagée dans la promotion d'événements de Scent Work qui soient amusants pour le chien, le conducteur et les organisateurs de concours. L'USCSS™ s'efforce de permettre à n'importe quel chien de participer au Scent Work, tout en renforçant et en encourageant le lien entre le chien et son conducteur. Nous sommes déterminés à développer ce sport incroyable tout en maintenant nos standards.

Section 2 : Qui nous sommes

L'USCSS™ a été fondé par Julie Sandoval et Daneen Fox, toutes deux passionnées depuis toujours par les sports canins, entraîneuses et compétitrices assidues en Scent Work. Après avoir constaté directement la forte demande pour davantage de concours et d'options de compétition amusantes dans le domaine du Scent Work, l'USCSS™ est né. L'USCSS™ a grandi pour devenir une organisation internationale, et Canine Scent Sports International (CSSI™) a été créé. Le CSSI™, suit toutes les règles et politiques établies dans les documents USCSS™. Nous pensons que ces structures répondent à ce besoin tout en maintenant des compétitions stimulantes, amusantes, équitables et passionnantes, tant pour les chiens que pour les humains.

Section 3 : Construire une communauté

L'USCSS™ cherche à favoriser la création d'amitiés et d'une communauté bienveillante. Les concours doivent être des événements sociaux où les participants peuvent partager leur passion et leur amour pour leurs chiens !

Dans cet esprit, les compétiteurs sont autorisés à installer les cages dans leurs véhicules ou, lorsque l'espace le permet, à créer une zone abritée par une tente à l'extérieur de leurs véhicules. Les chiens non réactifs peuvent également être installés dans un espace de repos commun pour les chiens, similaire à celles que l'on voit lors des concours d'agility. Il est de la responsabilité du propriétaire de connaître son chien et de déterminer ce qui est le mieux pour garantir sa réussite. Les Affiliés/Organisateurs de concours agréés peuvent choisir de proposer une zone pour chiens réactifs lors des événements homologués USCSS™. La nourriture est un excellent moyen de rassembler les gens et de renforcer la camaraderie. Nous encourageons tous les Affiliés/Organisateurs à proposer de la nourriture à la vente ou à désigner un coordinateur pour un repas partagé (potluck). Les



Affiliés/Organisateurs sont également tenus d'afficher un drapeau américain et de commencer chaque journée de concours en jouant l'hymne national des États-Unis d'Amérique. Les Affiliés internationaux afficheront le drapeau et joueront l'hymne national de leur pays.

Section 4 : Code de conduite sportive

L'USCSS™ s'attend à ce que tous les compétiteurs, participants et spectateurs fassent preuve d'un bon esprit sportif en tout temps. Cela inclut d'être courtois envers les autres compétiteurs, les spectateurs, les juges, les CSD et les bénévoles, ainsi que d'être à la fois un bon gagnant et un perdant fair-play. Tout abus verbal ou physique envers un chien, une personne ou des biens ne sera toléré sous aucun prétexte et pourra entraîner l'exclusion d'un compétiteur d'une épreuve ou d'un concours, ainsi que l'interdiction de participer à de futurs événements USCSS™.

Section 5 : Maintenir l'intégrité du concours

L'USCSS™ encourage les compétiteurs à présenter plusieurs chiens (le premier chien pour l'obtention de titres, les autres For Exhibition Only s'ils passent sur les mêmes zones), à regarder les recherches effectuées par leurs collègues une fois que leur chien engagé pour le titre a terminé, et accueille les spectateurs dans toutes les zones de recherche où leur présence peut être gérée en toute sécurité. Cependant, l'USCSS™ attend également de toute personne participant à un concours homologué — qu'il s'agisse d'un compétiteur, d'un bénévole, d'un organisateur, d'un officiel, d'un membre du personnel ou d'un spectateur — qu'elle préserve l'intégrité du concours à tout moment. À ce titre, il est obligatoire pour tous les participants de s'abstenir de discuter de quelque détail que ce soit lié aux zones de recherche, aux emplacements des caches ou aux spécificités d'une Classe (Élément ou Jeu) avant la fin du concours. Lorsqu'un compétiteur a terminé une Classe, il peut simplement transmettre un pouce levé ou pouce baissé. Toute personne enfreignant cette règle et discutant d'une Classe, d'un emplacement de cache ou d'une zone de recherche pendant le concours recevra d'abord un avertissement verbal. En cas de deuxième infraction, cette personne — et toute personne à qui elle a parlé — recevra un NQ pour cet Élément ou Jeu. En cas de troisième infraction, USCSS™ se réserve le droit d'exclure cette personne du concours où cette troisième violation s'est produite. L'équité est primordiale, et l'USCSS™ ne tolérera pas le manque de respect envers l'organisation, les officiels, le personnel, les bénévoles et les compétiteurs manifesté par ceux qui discutent de ces éléments durant un concours.

Section 6 : Qui peut participer

Section 6.1 : Chiens admissibles

Tous les chiens âgés de plus de 6 mois peuvent participer aux événements USCSS™. L'USCSS™ accueille aussi bien les chiens de race que les chiens croisés et encourage la participation de chiens sourds, aveugles ou ayant des capacités de déplacement limitées, des amputations ou utilisant des chariots de mobilité, tant qu'ils sont par ailleurs en bonne santé. Les femelles en chaleur peuvent concourir mais doivent porter une culotte et passeront à la fin de l'ordre de passage de la classe. Les chiens réactifs sont les bienvenus lors des événements USCSS™ ; L'USCSS™ recommande qu'ils portent un bandana rouge afin d'aider les autres compétiteurs à garder leurs distances.



En résumé, les chiens suivants sont éligibles pour participer aux événements USCSS™ :

- Chiens âgés de 6 mois ou plus
- Chiens de toute race, pure ou croisée
- Chiens aveugles, sourds, amputés ou utilisant des chariots de mobilité
- Femelles en chaleur, à condition qu'elles portent une culotte
- Chiens réactifs, pour lesquels USCSS™ recommande le port d'un bandana rouge

Section 6.2 : Conducteurs admissibles

Les conducteurs doivent avoir au moins 10 ans pour pouvoir concourir. Tous les mineurs participant à un événement homologué USCSS™ doivent être accompagnés en permanence par un adulte responsable.

Section 6.3 : Conducteurs avec plusieurs chiens participant au Scent Work

L'USCST™ permet aux compétiteurs de changer de chien de niveau égal lors des concours variables ou d'inscrire plusieurs chiens dans les concours où plusieurs niveaux sont proposés. De plus, dans un concours variable, un compétiteur peut faire courir plusieurs chiens dans la même Classe. Le premier chien qu'un compétiteur fait passer est le seul à obtenir un score pour l'obtention d'un titre. Tout chien suivant que le compétiteur fait passer dans la même Classe sera **For Exhibition Only (FEO)**, à l'exception de *Copy Cat*, où les compétiteurs peuvent faire passer plusieurs chiens pour l'obtention de titre. Les Affiliés qui organisent des concours multi-niveaux doivent indiquer dans le Premium si des zones de recherche séparées ou imbriquées seront utilisées pour les différentes recherches par niveau. Si des zones de recherche complètement séparées sont utilisées pour chaque niveau de classe, un conducteur avec plusieurs chiens participant à deux niveaux différents pourrait faire titrer les deux chiens, un dans chaque niveau. Si le site du concours ne permet pas l'utilisation de zones de recherche séparées pour chaque niveau, et que les caches seront imbriquées ou ajoutées à une classe de niveau inférieur pour permettre aux compétiteurs de niveau supérieur de passer, un compétiteur avec plusieurs chiens à deux niveaux différents ne pourra faire passer qu'un chien l'obtention de titre et tous les autres chiens devront courir **For Exhibition Only (FEO)**. Si le chien de niveau inférieur est passé pour titre, tous les autres chiens courront en FEO. Si le chien de niveau supérieur est passé pour le titre, alors le chien de niveau inférieur courra en FEO dans le niveau supérieur **APRÈS** que le chien pour titre est passé.

Section 6.4 : Chiens non admissibles

Bien que nous comprenions que certains chiens puissent être réactifs, les chiens **agressifs** envers les humains ou les autres chiens ne sont pas éligibles pour participer aux événements USCSS™. Si un chien se comporte de manière agressive en se jetant, en mordillant ou en effectuant toute autre action dangereuse envers un autre compétiteur, qu'il soit humain ou canin, le juge, le CSD, le secrétaire du



concours, un membre du personnel, un bénévole ou toute autre personne présente lors d'un événement USCSS™ homologué, ce chien sera immédiatement exclu de l'événement et interdit de participer à tout futur événement USCSS™. Les chiens boiteux, ayant des points de suture, des plaies ouvertes ou étant malades ne sont pas éligibles pour concourir. Les femelles allaitantes ne sont pas éligibles pour concourir.

En résumé, les chiens suivants ne sont pas éligibles pour participer aux événements USCSS™ :

- Chiens agressifs envers les humains ou les autres chiens
- Chiens boiteux, ayant des points de suture, des plaies ouvertes ou étant malades
- Femelles allaitantes

Section 7 : Inscription

Section 7.1 : Inscription du conducteur

Pour participer aux événements homologués USCSS™, les conducteurs doivent être membres inscrits de l'USCSS™. Cette inscription est gratuite et valable à vie pour la personne. Les présidents de concours et les secrétaires doivent également être membres de l'USCSS™.

Section 7.2 : Inscription du chien

Pour inscrire un chien à un événement homologué USCSS™, chaque chien doit être enregistré. Ce frais unique d'inscription correspond à une adhésion à vie et inclut l'éligibilité à participer aux événements homologués USCSS™ ainsi que le suivi des scores annuels et à vie du chien. L'inscription coûte 25,00 \$ par chien.

Informations sur le concours

Section 8 : Odeurs utilisées lors des concours

Les événements homologués USCSS™ utiliseront les trois odeurs suivantes :

- Bouleau (« Sweet Birch » ou *Betula Lenta*) utilisé à tous les niveaux et dans tous les jeux
- Anis (« Aniseed » ou *Pimpinella Anisum*) utilisé à partir du niveau Intermédiaire ainsi que dans les jeux
- Clou de girofle (« Clove Bud » ou *Eugenia Caryophyllata*) utilisé à partir du niveau Avancé ainsi que dans les jeux



Section 8.1 : Préparation des odeurs

L'USCSS™ privilégie la méthode de « cuisson » consistant à remplir un bocal de conservation avec des moitiés de coton-tige et à placer 3 à 5 gouttes d'huile sur les parois intérieures du bocal. Le bocal doit ensuite être fermé, secoué et laissé à « cuire » à froid pendant 24 heures. Ces coton-tiges peuvent être blancs ou noirs, mais pour garantir la cohérence d'un concours à l'autre, seuls des coton-tiges doivent être utilisés.

Section 9 : Classes proposées

- **Classes d'Élément :**
 - Conteneurs
 - Extérieur
 - Intérieur
 - Véhicule

- **Classes de Jeux :**
 - Copy Cat
 - Double Dog Dare
 - Go the Distance
 - Heap O'Hides
 - LudicrouSpeed
 - Pairs Challenge
 - Scenting Sweepstakes
 - Team Spirit

- **Classes Optionnelles :**
 - Detection Dog Extreme

Section 10 : Niveaux de concours

L'USCSS™ propose cinq (5) niveaux de Classes. Les Affiliés/Organisateurs de concours peuvent choisir d'organiser des concours à niveau unique ou multi-niveaux.

- **Novice A :** Ouvert aux compétiteurs débutants, c'est le compétiteur et non le chien qui n'a PAS obtenu de titre Novice global dans aucune fédération de Scent Work. (**NOTE : les titres Novice Classique et NASCW NW1 comptent comme un titre Novice global.*)
- **Novice B :** Ouvert aux compétiteurs expérimentés, c'est le compétiteur et non le chien qui a obtenu un titre Novice global dans d'autres fédérations de Scent Work.
- Intermédiaire
- Avancé
- Senior
- Master



NOTE : Bien que les titres puissent être obtenus dans n'importe quel ordre, ils sont attribués uniquement une fois que le titre du niveau inférieur a été obtenu. Voir la [Section 15.1D](#) : Progression à travers les Éléments, Classes et Niveaux pour plus d'informations.

Section 11 : Hauteur des caches

L'USCSS™ estime important de maintenir des standards pour chaque niveau, ce qui inclut l'augmentation de la hauteur maximale des caches à mesure que les compétiteurs progressent dans les niveaux.

- Novice A et B : Les caches ne dépasseront pas 61 cm
- Intermédiaire : Les caches ne dépasseront pas 61 cm
- Avancé : Les caches ne dépasseront pas 91 cm
- Senior : Les caches ne dépasseront pas 1m22
- Master : Les caches ne dépasseront pas 1m52

Section 12 : Accessibilité des caches

Pour maintenir les standards de chaque niveau de compétition, L'USCSS™ estime que les équipes de niveau inférieur doivent avoir accès aux caches, tandis que les équipes de niveau supérieur doivent être capables de détecter des caches inaccessibles.

- Novice A et B : Les caches doivent être accessibles au chien
- Intermédiaire : Les caches doivent être accessibles au chien
- Avancé : Les caches peuvent être inaccessibles au chien
- Senior : Les caches peuvent être inaccessibles au chien
- Master : Les caches peuvent être inaccessibles au chien

Section 13 : Distracteurs

Afin de maintenir des standards pour chaque niveau de compétition, l'USCSS™ estime nécessaire d'introduire des distracteurs dans les recherches aux niveaux supérieurs. Ces distracteurs peuvent être utilisés dans les recherches Conteneurs, Interieur et Exterieur, mais ne seront **pas** utilisés dans les recherches Véhicules.

- **Novice A et B** : Aucun distracteur ne sera présent dans la zone de recherche.
- **Intermédiaire** : Aucun distracteur ne sera présent dans la zone de recherche.
- **Avancé** : Aucun distracteur ne sera présent dans la zone de recherche.
- **Senior** : Jusqu'à 2 distracteurs seront présents dans la zone de recherche (jouets ou odeur nouvelle, mais pas de nourriture).
- **Master** : Jusqu'à 3 distracteurs seront présents dans la zone de recherche (jouets ou odeur nouvelle, mais pas de nourriture).



Exemples d'objets ***interdits*** comme distracteurs lors des épreuves USCSS™ : nourriture de toute nature, autres huiles essentielles (par ex. lavande, myrrhe, etc.), produits chimiques nocifs (par ex. javel), et litière pour petits animaux (par ex. litière pour rats).

Exemples d'objets autorisés comme distracteurs lors des épreuves USCSS™ : humain (debout ou assis) ; son ; objets non alimentaires tels qu'un jouet d'enfant, une balle de tennis, un jouet pour chien, une gamelle, une brosse, un harnais, etc.

Section 14 : Types d'épreuves

L'USCSS™ propose trois types d'épreuves : Classique, Variable et Sélectif. Les Affiliés/Organisateurs d'épreuves peuvent choisir d'offrir l'un ou l'autre type lorsqu'ils accueillent un événement homologué USCSS™, et ils peuvent également décider de proposer des épreuves à un seul niveau ou à plusieurs niveaux.

Section 14.1 : Épreuves Classique

Dans ces épreuves, les concurrents rechercheront dans les quatre (4) Éléments : Intérieur, Extérieur, Véhicules et Conteneurs, sur une seule journée et au même Niveau. C'est la seule épreuve dans laquelle un titre « Classique » peut être obtenu. Cependant, si un concurrent ne gagne pas son titre lors d'une épreuve Classique, tous les Q obtenus compteront pour les exigences générales de titres USCSS™.

Les Affiliés/Organisateurs d'épreuves ont la possibilité de proposer des épreuves à un seul niveau ou à plusieurs niveaux, avec ou sans imbrication (nested ou unnested). Les épreuves Classique peuvent également inclure des jeux, mais pas de manches supplémentaires des classes d'éléments.

Les concurrents ne sont pas obligés de s'inscrire à toutes les classes lors d'une épreuve Classique, mais c'est la seule manière d'être éligible pour obtenir le titre Classique. Si l'imbrication le permet, les concurrents peuvent également s'inscrire à des classes de plus d'un niveau.

Niveau	Titre	Intitulé complet	Odeurs	Caches	Condition
Novice	DDCN	Detection Dog Classic Novice	Bouleau	1	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Novice X	DDCNX	Detection Dog Classic Novice X	Bouleau	1	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique



Intermediate	DDCI	Detection Dog Classic Intermediate	Bouleau & Anis	2	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Intermediate X	DDCIX	Detection Dog Classic Intermediate X	Bouleau & Anis	2	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Advanced	DDCA	Detection Dog Classic Advanced	Bouleau & Anis & Girofle	3	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Advanced X	DDCAX	Detection Dog Classic Advanced X	Bouleau & Anis & Girofle	3	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Senior	DDCS	Detection Dog Classic Senior	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3 (inconnu)	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Senior X	DDCSX	Detection Dog Classic Senior X	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3 (inconnu)	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Master	DDCM	Detection Dog Classic Master	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4 (inconnu)	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Master X	DDCMX	Detection Dog Classic Master X	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4 (inconnu)	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
*Note : La lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.					

Section 14.2: Concours Variable

Ces épreuves peuvent proposer une combinaison de toutes les Classes Élément et/ou Jeux, incluant plusieurs répétitions de Classes Élément et/ou Jeux. Tous les Q obtenus lors d'une Épreuve Variable sont comptabilisés dans les exigences de titre d'un concurrent. *Les concurrents peuvent s'inscrire à différents niveaux tels que définis dans la Section 15.1D.*

***Les Titres Classiques ne peuvent PAS être obtenus lors d'une Épreuve Variable.**

Niveau	Titre	Intitulé complet	Odeurs	Caches
Novice	DDN	Detection Dog Novice	1	3 Q pour chacune des 4 classes Élément



Novice X	DDNX	Detection Dog Novice X	1	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Intermediate	DDI	Detection Dog Intermediate	2	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Intermediate X	DDIX	Detection Dog Intermediate X	2	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Advanced	DDA	Detection Dog Advanced	3	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Advanced X	DDAX	Detection Dog Advanced X	3	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Senior	DDS	Detection Dog Senior	1–3 (inconnu)	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Senior X	DDSX	Detection Dog Senior X	1–3 (inconnu)	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Master	DDM	Detection Dog Master	0–4 (inconnu)	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Master X	DDMX	Detection Dog Master X	0–4 (inconnu)	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
*La lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.				

Section 14.3 : Concours sélectifs

Les épreuves sélectives sont limitées à un maximum de deux (2) classes. Celles-ci peuvent être constituées de Classes Élément et/ou de Classes Jeux. Bien qu'il n'y ait pas de limite quant aux niveaux proposés lors des épreuves sélectives, elles comportent généralement un (1) ou deux (2) niveaux. Tous les Q obtenus seront comptabilisés dans les exigences de titrage d'un concurrent.

Section 14.4 : Imbrication lors des concours

Les épreuves peuvent être soit « imbriquées », soit « non imbriquées ». Les Affiliés/Hôtes d'Épreuves DOIVENT préciser dans le Premium si les Classes Élément seront imbriquées ou non. « Imbriqué » signifie que des caches sont ajoutées aux caches existantes à mesure que les niveaux augmentent. Si les recherches sont imbriquées, les concurrents **ne peuvent pas** faire passer leurs chiens dans plusieurs niveaux pour titre, car ils sauront déjà où se trouve au moins une des caches. Ils peuvent toutefois passer en FEO (For Exhibition Only – Pour démonstration uniquement).

Section 15 : Types de Classes : L'USCSS™ propose à la fois des Classes Élément et des Classes Jeux.

Section 15.1 : Classes Élément

Les Classes Élément sont basées sur des compétitions traditionnelles et s'intègrent harmonieusement avec d'autres organisations.



- **Intérieur** : L'odeur est placée à l'intérieur de toute structure comportant un toit et un minimum de quatre (4) murs.
- **Extérieur** : L'odeur est placée en extérieur, de préférence dans une zone sans toit. Les zones couvertes peuvent comporter un maximum de deux (2) murs.
- **Véhicule** : L'odeur est placée sur tout véhicule ou objet utilisé pour le transport. L'odeur ne sera pas placée à l'intérieur ni sur le châssis inférieur d'un véhicule. Les véhicules ou objets utilisés pour le transport de personnes, d'animaux ou de choses peuvent être utilisés, et incluent, sans s'y limiter : voitures, camions, SUV, tracteurs, bateaux, bus, chariots élévateurs, brouettes, bicyclettes, véhicules "jouets" pour enfants, etc.
- **Conteneurs** : L'odeur est placée à l'intérieur de tout type de conteneur.
 - Novice/Intermédiaire : 8–14 conteneurs
 - Avancé/Senior : 12–20 conteneurs
 - Maître : 12–30 conteneurs

***Toutes les Classes Élément, à tous les niveaux, recevront un avertissement de trente (30) secondes avant la fin.**

Section 15.1A : Exigences de points par niveau

Pour obtenir un Q, les concurrents doivent atteindre un minimum de points comme suit :

- Novice A ou B : 85 points
- Intermédiaire : 85 points
- Avancé : 90 points
- Senior/Master : 100 points

Ce système permet une certaine flexibilité pour les concurrents et chiens débutants, tout en incitant les équipes à perfectionner davantage leur pratique et à affiner leurs compétences.

***Bien que certaines fautes soient tolérées dans les Classes Élément, les fausses alertes ne le sont pas.**

Section 15.1B : Exigences pour l'annonce "Fini"

L'annonce "Fini" est obligatoire à TOUS les niveaux, sauf en Novice. Dire "Fini" arrête le chronomètre. Ne pas annoncer "Fini" avant la fin du temps imparti entraîne l'attribution du temps maximum de la classe à l'équipe. Ne pas annoncer "Fini" avant la fin du temps imparti n'est PAS un NQ (Non qualification) dans une classe Élément, à n'importe quel niveau, sauf au niveau Master, ou dans un jeu. **Ne pas annoncer "Fini" au niveau Master, ainsi que dans la classe optionnelle Extrême, entraîne une faute.**

Section 15.1C : Titres Élément

Les concurrents peuvent obtenir des titres dans chaque Élément individuel, ainsi qu'à chaque niveau. Pour obtenir un titre Élément, les concurrents doivent obtenir 3 Q dans un Élément (Intérieur, Extérieur, Véhicule ou Conteneurs). Par exemple, si un concurrent obtient 3 Q en Intérieur au niveau



Novice, il recevra un titre Intérieur Novice (IN). Une fois le titre Élément obtenu, les concurrents peuvent rester à ce Niveau ET/OU passer au Niveau suivant. Une fois qu'un concurrent a obtenu ses 3 Q pour un Niveau donné, tous les Q obtenus dans ce même Niveau compteront pour son titre "X". En reprenant l'exemple de l'Intérieur Novice, après avoir obtenu son titre IN, un concurrent peut obtenir son titre IN2 après avoir obtenu 3 Q supplémentaires au niveau Novice. (Le concurrent peut également travailler sur son titre Intermédiaire en même temps.)

Niveau	Odeurs utilisées	Caches	Points requis	Hauteur max	Distractions	Accessibilité	"Fini" requis	Exigences Q's
Novice	Bouleau uniquement	1	85	61 cm	0	Accessible uniquement	Non requis	3 Q pour chaque Élément
Intermédiaire	Bouleau & Anis	2	85	61 cm	0	Accessible uniquement	Oui	3 Q pour chaque Élément
Avancé	Bouleau & Anis & Girofle	3	90	91 cm	0	Peut être inaccessible	Oui	3 Q pour chaque Élément
Senior	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3, inconnu	100	122 cm	0-2	Peut être inaccessible	Oui	3 Q pour chaque Élément
Master	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4, inconnu	100	152 cm	0-3	Peut être inaccessible	Requis**	3 Q pour chaque Élément

***Les fausses alertes ne sont PAS autorisées dans les Classes Élément.**

****L'absence d'annonce "Fini", uniquement au niveau Master, entraînera une FAUTE et donc un score non qualifiant (NQ).**

Section 15.1D : Progression à travers les Éléments, les Classes et les Niveaux

L'USCSS™ estime que les concurrents doivent choisir de progresser à un rythme qui leur convient et qui est dans le meilleur intérêt de leurs chiens. Les concurrents peuvent suivre la progression traditionnelle Novice-Intermédiaire-Avancé-Senior-Master ; ils peuvent rester dans un niveau ; ou ils peuvent passer d'un niveau à l'autre. Les équipes peuvent concourir et se classer dans N'IMPORTE QUEL niveau, à N'IMPORTE QUEL moment. Cela dit, les titres ne seront attribués qu'en suivant la progression traditionnelle Novice-Intermédiaire-Avancé-Senior-Master. TOUT titre de niveau (Classique ou Variable) débloquera les titres du niveau supérieur.

Par exemple, un titre Classique Novice permettra à une équipe d'obtenir et de se voir attribuer n'importe quel ou tous les titres Intermédiaires, avant d'avoir terminé les titres correspondants au niveau Novice. (Cependant, les titres de tout niveau supérieur à Intermédiaire seraient mis en réserve.)



Un autre exemple serait qu'une équipe possède son titre Variable Novice (tous les Éléments Novice), mais pas de titre Classique Novice ; l'équipe EST éligible pour obtenir et se voir attribuer son titre Classique Intermédiaire.

Les équipes peuvent également progresser par Élément. Par exemple, si elles ont un titre Novice Conteneurs, elles peuvent obtenir et se voir attribuer leur titre Intermédiaire Conteneurs, même si elles n'ont pas le reste de leurs titres Novice.

Conteneurs (3 Q requises)	Conteneurs Novice (CN)	Conteneurs intermédiaire (CI)	Conteneurs avancé (CA)	Conteneurs Senior (CS)	Conteneurs Master (CM)
Conteneurs X (3 Q supplémentaire requis)	Conteneurs Novice X (CNX)	Conteneurs intermédiaire X (CIX)	Conteneurs avancé X (CAX)	Conteneurs Senior X (CSX)	Conteneurs Master X (CMX)
Extérieur (3 Q requises)	Extérieur Novice (EN)	Extérieur intermédiaire (EI)	Extérieur avancé (EA)	Extérieur Senior (ES)	Extérieur Master (EM)
Extérieur X (3 Q supplémentaire requis)	Extérieur Novice X (ENX)	Extérieur intermédiaire X (EIX)	Extérieur avancé X (EAX)	Extérieur Senior X (ESX)	Extérieur Master X (EMX)
Intérieur (3 Q requises)	Intérieur Novice (IN)	Intérieur intermédiaire (II)	Intérieur avancé (IA)	Intérieur Senior (IS)	Intérieur Master (IM)
Intérieur X (3 Q supplémentaire requis)	Intérieur Novice X (INX)	Intérieur intermédiaire X (IIX)	Intérieur avancé X (IAX)	Intérieur Senior X (ISX)	Intérieur Master X (IMX)
Véhicule (3 Q requises)	Véhicule Novice (VN)	Véhicule intermédiaire (VI)	Véhicule avancé (VA)	Véhicule Senior (VS)	Véhicule Master (VM)
Véhicule X (3 Q supplémentaire requis)	Véhicule Novice X (VNX)	Véhicule intermédiaire X (VIX)	Véhicule avancé X (VAX)	Véhicule Senior X (VSX)	Véhicule Master X (VMX)
*La lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.					

Section 15.2 : Detection Dog Extreme [Classe optionnelle]

Les contraintes d'espace et de temps doivent être prises en considération ; les affiliés ne sont PAS tenus de proposer cette classe.

- **Prérequis** : Les équipes DOIVENT avoir obtenu au moins deux (2) titres Élément au niveau Senior (et/ou Master) pour entrer dans cette classe.



- **Concept** : Une recherche d'endurance conçue pour offrir un défi aux équipes travaillant aux plus hauts niveaux.
- **Zone de recherche** : 140m²–325m², pouvant être une combinaison allant jusqu'à trois (3) des quatre (4) Éléments (Conteneurs, Extérieur, Intérieur et Véhicule).
- **Règles** : Elle peut se dérouler dans une seule zone de recherche ou dans plusieurs zones, avec un nombre inconnu de caches, entre sept et dix (7–10). Le CSD/Juge peut exiger que les équipes valident une zone avant d'entrer dans une autre. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées.
- **Temps autorisé** : dix (10) minutes, avec un avertissement de 30 secondes avant la fin. Dépasser le temps (sans annoncer "Fini") entraînera une faute.
- **Fausse alerte** : Une (1) fausse alerte est autorisée.
- **Annonce "Fini"** : L'absence d'annonce "Fini" entraînera une faute.
- **Points minimum** : 75.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.
- **Titres** : 10 Q pour le titre DDEX ; les titres DDEXX sont obtenus avec chaque tranche supplémentaire de 10 Q.

***REMARQUE** : Si la classe Extrême est proposée lors d'une épreuve, il n'y a aucune obligation d'y participer pour être éligible aux récompenses "High in Trial", car les points ne seront PAS comptabilisés dans, ni contre, les totaux "High in Trial".

Extrême	DDEX	Detection Dog Extreme	7-12 inconnu	10 Q's
Extrême X	DDEXX	Detection Dog Extreme X	7-12 Inconnu	10 Q's additionnelles
*La 2 ^e lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.				

Section 15.3 : Classes Jeux

Les Classes Jeux se concentrent sur une compétence spécifique nécessaire pour former une équipe de Scent Work exceptionnelle et constituent un excellent moyen d'affiner vos compétences de manière ludique et compétitive. Les Jeux ne sont pas organisés par niveaux et offrent au CSD une plus grande flexibilité dans la conception de la zone de recherche. Les Jeux ne sont pas spécifiques à un niveau et sont conçus pour convenir à tous les niveaux ; les critères des Jeux ne peuvent pas dépasser ceux du niveau Avancé. Tous les Jeux sont basés sur 100 points. Le nombre de points nécessaires pour obtenir un Q varie selon chaque Jeu. **Tous les Jeux comportent un avertissement de trente (30) secondes, à l'exception de Copy Cat, où c'est le juge qui appelle l'alerte.**

Section 15.3A : Copy Cat

- **Concept** : Le jeu travaille plusieurs compétences différentes, telles que la lecture de l'environnement de recherche pour planifier où libérer son chien, la stratégie en observant les recherches des autres concurrents, l'apprentissage du silence et de l'immobilité pendant que le chien recherche, et la capacité du chien à rechercher de manière indépendante.



- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.
- **Règles** : Il y a une (1) cache et les concurrents peuvent savoir où elle se trouve. La zone de recherche sera clairement délimitée. Le conducteur ne peut PAS entrer dans la zone de recherche. Une fois le chien libéré pour rechercher, le conducteur ne peut PAS bouger NI parler après avoir donné la commande initiale de recherche. Le juge observe alors le chien et dira "alerte" lorsque le chien donnera une indication claire à la cache ou sera clairement à la source. Le conducteur est alors autorisé à courir et récompenser le chien. Si le conducteur relance le chien pour rechercher, bouge de sa position ou entre dans la zone de recherche avant que le juge ne dise "alerte", un NQ sera attribué. Les mouvements ou sons mineurs peuvent être sanctionnés par le juge.
- **Fausse alerte** : Aucune fausse alerte n'est autorisée.
- **Annonce "Fini"** : Non requise car il n'y a qu'une (1) cache et que le juge dit l'"alerte".
- **Points minimum** : 95.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3B : Double Dog Dare

- **Concept** : Tester l'obéissance du chien à l'odeur, sa capacité à travailler malgré les distractions, ainsi que la gestion mentale du conducteur.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.
- **Règles** : Il peut y avoir une (1) ou deux (2) caches, CONNUES. Les conducteurs tireront un papier d'un chapeau/pot/etc. Chaque papier comportera un mot ou une action. Le conducteur peut décider d'exécuter l'action tirée OU de tirer à nouveau. Dans ce cas, une pénalité de cinq (5) points (sous "autres fautes") sera appliquée, et il DOIT exécuter l'action tirée. Une fois la recherche commencée, le conducteur doit réaliser l'action indiquée pendant toute la durée de la recherche de son chien. Le conducteur peut arrêter lorsqu'il dit "Alerte". S'il y a deux (2) caches, l'action doit reprendre pendant que le chien travaille sur la 2^e cache. Une option spéciale est prévue pour les conducteurs qui en auraient besoin.
- **Fausse alerte** : Les concurrents peuvent faire un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant cinq (5) points. Un NQ sera enregistré à la 3^e fausse alerte.
- **Annonce "Fini"** : Dire "Fini" pour arrêter le chronomètre. Si "Fini" n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce "Fini" n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 90.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3C : Go the Distance

- **Concept** : Tester si un chien peut rechercher avec succès à distance de son conducteur.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.



- **Règles** : Le chien doit trouver avec succès une (1) cache dans une zone de recherche clairement délimitée. Le conducteur doit rester en dehors de la zone de recherche. La cache sera placée à une distance maximale de 3m de la limite de la zone de recherche. Après avoir donné l'“Alerte” et entendu l'appel du juge, le concurrent franchira la ligne pour récompenser son chien. Les NQ incluent le franchissement de la ligne par le concurrent avant de donner l'“Alerte” ou une fausse alerte.
- **Fausse alertes** : Aucune fausse alerte n'est autorisée.
- **Annonce “Fini”** : Non requise puisqu'il n'y a qu'une (1) cache.
- **Points minimum** : 95.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3D : Heap O'Hides

- **Concept** : Une recherche d'endurance où la zone de recherche peut contenir de une à dix (1–10) caches, INCONNUES.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.
- **Règles** : Les concurrents doivent trouver autant de caches que possible dans le temps imparti. Chaque fausse alerte déduit 5 points. Le temps s'arrête lorsque le concurrent appelle “Fini”, dépasse le temps ou accumule trop de fautes. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées.
- **Fausse alertes** : Les concurrents peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Un NQ sera enregistré à la 3^e fausse alerte.
- **Annonce “Fini”** : Dire “Fini” pour arrêter le chronomètre. Si “Fini” n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce “Fini” n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 50.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.
-

Section 15.3E : LudicrouSpeed

- **Concept** : Ce jeu teste la rapidité avec laquelle une équipe chien/conducteur peut trouver plusieurs caches.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.
- **Règles** : La zone de recherche contiendra de cinq à dix (5–10) caches, INCONNUES. Il y a un temps total cumulé et un délai attribué pour trouver chaque cache individuelle (délai de recherche par cache). Les concurrents commencent avec un délai de recherche par cache de 45 secondes. Lorsqu'une cache est trouvée et que “Alerte” est donné, le conducteur récompense (ou redirige) son chien. Le chronomètre du délai de recherche par cache est réinitialisé une fois que le conducteur a récompensé son chien et/ou l'a orienté pour poursuivre la recherche. Les alertes correctes tout comme les fausses alertes réinitialisent le chronomètre du délai de recherche par cache. L'équipe dispose alors de 30 secondes pour trouver la cache suivante (et chacune des caches suivantes). Ce processus continue jusqu'à ce



que le temps total ou le délai de recherche par cache (30 secondes) expire, ou que le concurrent dise "Fini". Le concurrent doit dire "Fini" lorsqu'il estime avoir trouvé toutes les caches ou lorsqu'il souhaite arrêter le chronomètre. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées.

- **NOTE** : Ce jeu nécessite deux (2) chronomètres : le premier pour enregistrer le temps total et le second pour suivre le temps de cache individuel. Le chronométreur secondaire, qui règle les limites de 45 secondes puis de 30 secondes, doit redémarrer son chronomètre une fois que le conducteur a récompensé son chien et a repris la recherche.
- **Fausse alerte** : Les concurrents peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Un NQ sera enregistré à la 3^e fausse alerte.
- **Annonce "Fini"** : Dire "Fini" pour arrêter le chronomètre. Si "Fini" n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce "Fini" n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 50.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3F : Pairs Challenge

- **Concept** : Équipes de deux (2) devant localiser un nombre inconnu de caches, entre cinq (5) et dix (10).
- **Formation des paires** : (Les méthodes utilisées DOIVENT être précisées dans le premium.)
 - **Choix des concurrents** : Les concurrents forment eux-mêmes leurs équipes et envoient ensuite un email au Secrétaire du concours (avant une date fixée et indiquée dans le premium).
 - Si les conducteurs ne soumettent pas leurs choix de coéquipiers à l'avance, ils peuvent sélectionner leurs partenaires lors du briefing du matin, ou le Secrétaire du concours peut les contacter par email. S'ils n'assistent pas au briefing ou ne répondent pas à l'email, l'organisateur attribuera les concurrents non jumelés 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. Les tirages au sort concerneront TOUS les concurrents.

*REMARQUE : Tout doit être mis en œuvre pour permettre à tous ceux qui se sont inscrits au jeu d'avoir des coéquipiers. Dans le cas où il y aurait un nombre impair de participants, les options sont :

- Demander si quelqu'un souhaite ajouter la classe.
- Option supplémentaire : Offrir un remboursement à tout concurrent qui souhaiterait se retirer, même s'il est déjà dans une paire.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments. Idéalement, il devrait y avoir un accès à la zone de recherche (ligne de départ) sur au moins deux (2) côtés. Si un seul (1) côté est disponible comme ligne de départ, il doit être suffisamment large pour que les équipes puissent se croiser en toute sécurité.
- **Règles** : Les coéquipiers élaborent une stratégie pour déterminer comment rechercher et valider la zone. Un seul (1) membre de l'équipe peut être dans la zone de recherche à la fois et **chaque membre doit trouver au moins 2 caches, sous peine de faute disqualifiante**. Ils



peuvent échanger le rôle de chercheur autant de fois qu'ils le souhaitent, tant qu'un seul (1) membre est dans la zone de recherche à un moment donné. Il n'est pas nécessaire de changer de personne après une alerte (qu'il soit validé par un "oui" ou un "non" du juge). L'annonce "Fini" est obligatoire pour arrêter le chronomètre ; si "Fini" n'est pas dit avant la fin du temps, l'équipe recevra le temps maximum. N'importe lequel des coéquipiers peut dire "Fini" lorsqu'il estime que la recherche est terminée. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées. Les recherches doivent être effectuées en laisse.

- **NOTE** : Contrairement à Team Spirit, un conducteur a la possibilité de s'inscrire avec deux (2) chiens. Dans ce cas, il doit avoir une deuxième personne pour tenir l'un des chiens pendant que l'autre recherche. Le détenteur agit comme un "poste" et ne peut en aucun cas contribuer à la recherche. Toute assistance peut entraîner une faute ou une disqualification pour double conduite, selon la décision du juge.
- **Fausse alertes** : Les équipes peuvent donner un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Une 3^e fausse alerte entraînera un NQ.
- **Annonce "Fini"** : Dire "Fini" pour arrêter le chronomètre. Si "Fini" n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce "Fini" n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 75.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3G : Scenting Sweepstakes

- **Concept** : Les quatre (4) meilleures places se partagent un pourcentage de la cagnotte constituée par les frais d'inscription à ce Jeu lors du concours.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments.
- **Règles** : La zone de recherche contiendra de une à cinq (1-5) caches, INCONNUES. Chaque concurrent est évalué sur le nombre total de caches trouvées et son temps global. Le concurrent doit dire "Fini" lorsqu'il estime avoir trouvé toutes les caches ou lorsqu'il souhaite arrêter le chronomètre. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées.
- **Fausse alertes** : AUCUNE fausse alerte n'est autorisée dans ce jeu.
- **Annonce "Fini"** : Dire "Fini" pour arrêter le chronomètre. Si "Fini" n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce "Fini" n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 75.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3H : Team Spirit

- **Concept** : Les concurrents travaillent en équipes de quatre (4) pour localiser un total de quatre (4) caches.
- **Formation des équipes** : (Les méthodes utilisées DOIVENT être précisées dans le premium.)



- **Choix des concurrents** : Les concurrents forment eux-mêmes leurs équipes et envoient ensuite un email au Secrétaire du concours (avant une date fixée et indiquée dans le premium).
 - Si les conducteurs ne soumettent pas leurs choix de coéquipiers à l'avance, ils peuvent sélectionner leurs partenaires lors du briefing du matin, ou le Secrétaire du concours peut les contacter par email. S'ils n'assistent pas au briefing ou ne répondent pas à l'email, l'organisateur attribuera les concurrents non jumelés 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. Les tirages au sort concerneront TOUS les concurrents.

**REMARQUE : Tout doit être mis en œuvre pour permettre à tous ceux qui se sont inscrits au jeu d'avoir des coéquipiers. Dans le cas où il y aurait un nombre impair de participants, les options sont :*

- Demander si quelqu'un souhaite ajouter la classe.
- Offrir un remboursement à tout concurrent qui souhaiterait se retirer, même s'il est déjà dans une équipe.
 - Former jusqu'à deux (2) équipes de trois (3). Si une équipe de trois est constituée, la 4^e cache devra être trouvée par le 1^{er} membre de l'équipe à passer. Si ce coéquipier ne trouve pas la cache, la responsabilité passera au 2^e, et ainsi de suite jusqu'à ce que la 4^e cache soit trouvée. Les coéquipiers continueront à tourner jusqu'à ce que la 4^e cache soit localisée.
 - Un conducteur peut engager deux (2) chiens, à condition qu'une quatrième personne agisse comme "poste" pour tenir l'un des chiens. Le "poste" ne peut en aucun cas contribuer à la recherche.
- **Zone de recherche** : Peut consister en n'importe quel Élément ou une combinaison d'Éléments. Idéalement, il devrait y avoir un accès à la zone de recherche (ligne de départ) sur au moins deux (2) côtés. Si un seul (1) côté est disponible comme ligne de départ, il doit être suffisamment large pour que les équipes puissent se croiser en toute sécurité.
- **Règles** : Les équipes définissent leur ordre de passage. Le coéquipier n°1 doit aller à la ligne de départ, commencer sa recherche, trouver une (1) cache et donner l'"Alerte". Lorsque le juge répond "Oui" ou "Désolé, non", ce concurrent récompense son chien et quitte la zone de recherche. Le coéquipier n°2 commence alors sa recherche, et ainsi de suite. Tout coéquipier qui appelle une fausse alerte doit quitter la zone et revenir plus tard, si le temps le permet, pour tenter de trouver sa cache. Les coéquipiers peuvent "passer" s'ils estiment que leur chien rencontre des difficultés, puis revenir dans l'ordre de passage. Les quatre (4) caches doivent être trouvées (une par membre de l'équipe) pour que l'équipe obtienne un Q. "Fini" doit être annoncé pour arrêter le chronomètre. Comme il s'agit d'un événement par équipe, les membres sont encouragés à communiquer entre eux pendant la recherche, et n'importe quel membre peut dire "Fini". Les recherches doivent être effectuées en laisse. Les points sont attribués en pourcentage basé sur le nombre de caches trouvées.
- **Fausse alertes** : Les équipes peuvent appeler un total de deux (2) fausses alertes, chacune coûtant 5 points. Une 3^e fausse alerte entraînera un NQ.



- **Annonce "Fini"** : Dire "Fini" pour arrêter le chronomètre. Si "Fini" n'est pas dit, le temps complet sera attribué. L'absence d'annonce "Fini" n'est pas une faute.
- **Points minimum** : 90.
- **Notation** : Plus haut nombre de points + temps le plus bas.

Section 15.3I : Résumé des exigences des Jeux

Copy cat	DDCC	Detection Dog Copy Cat	1	0	95
Double Dog Dare	DDFO	Detection Dog Focus	1 ou 2 connues	2	90
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 Gamer

Le titre Gamer initial reconnaît la polyvalence d'une équipe dans les différentes Classes Jeux. Des titres dans cinq (5) jeux différents sont requis pour obtenir ce titre.

Section 15.4A : Gamer Metallics

Les titres Gamer Metallics (Bronze, Argent et Or) continuent de reconnaître la polyvalence d'une équipe et sont obtenus grâce à des titres dans des Classes Jeux supplémentaires et différentes. (Voir tableau 6.)

Section 15.4B : Gamer Pro

Les titres Gamer Pro reconnaissent la maîtrise continue d'une équipe dans les Classes Jeux. Le titre Gamer Pro est obtenu après les dix (10) premiers titres Jeux. Contrairement aux titres Gamer Metallics, ces titres peuvent provenir de n'importe quelle Classe Jeux et sont attribués/répétés à chaque tranche supplémentaire de cinq (5) titres Jeux.



DDGA	Detection Dog Gamer	Doit obtenir des titres dans cinq (5) jeux différents.
DDGAB	Detection Dog Gamer Bronze	Doit obtenir des titres dans six (6) jeux différents
DDGAS	Detection Dog Gamer Silver	Doit obtenir des titres dans sept (7) jeux différents
DDGAG	Detection Dog Gamer Gold	Doit obtenir des titres dans huit (8) jeux différents
DDGP	Detection Dog Gamer Pro	Dix (10) titres dans les Classes Jeux.
DDGPX	Detection Dog Gamer Pro X	Obtenu à chaque tranche de cinq (5) titres Jeux.

Section 16 : Titre de Championnat

Ce titre est obtenu par les chiens et concurrents ayant remporté à la fois leur titre de niveau Master (Variable OU Classique) **ET** leur titre Gamer (DDGA). Pour reconnaître cet accomplissement, le ruban correspondant à ce titre sera envoyé directement par l'USCSS™.

DDCH	Detection Dog Champion	Doit avoir obtenu, et s'être vu décerner, un titre DDM ou DDCM ainsi qu'un titre DDGA.
------	------------------------	--

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

Section 17.1 : S'inscrire à un concours

Les concurrents peuvent s'inscrire à un concours en cliquant sur le bouton « Enter This Trial » sur la page *Upcoming Events* du site USSCS™ ou en bas de la page de leur tableau de bord. (Nous sommes conscients que certains systèmes d'exploitation peuvent ne pas afficher les liens en bas du tableau de bord.)

Lors de la sélection de vos épreuves, 3 cases apparaîtront sous chaque classe : **T (Titling)**, **FLO** et **FEO**.

T (Titling) est destiné aux équipes souhaitant obtenir des manches qualificatives (scores) en vue de titres, de classements/rubans et être éligibles aux prix *High in Trial* (si tous les critères sont remplis).

FLO (For Legs Only) est destiné aux équipes souhaitant obtenir des manches qualificatives (scores) en vue de titres, mais sans classements/rubans. Vous pourriez choisir cette option si vous avez déjà votre titre ou si vous présentez un chien de niveau avancé dans une classe de niveau inférieur, permettant ainsi à des équipes moins expérimentées d'avoir une meilleure



chance d'être classées. Les juges DOIVENT courir en FLO dans tout concours qu'ils jugent. Les parcours FLO ne sont pas pris en compte pour les prix *High in Trial (HiT)*.

FEO (For Exhibition Only) est destiné aux équipes qui ne souhaitent PAS obtenir de manches qualificatives (score) en vue de titres ou de classements/rubans. Si vous présentez deux (2) chiens dans la même classe/niveau, le chien courant « pour s'entraîner » DOIT être inscrit en FEO.

Lorsque vous vous inscrivez à un concours, quel qu'en soit le type, vous pouvez concourir à n'importe quel niveau ou à tous les niveaux. Pour être éligible au **High In Trial** et/ou à un **Titre classique**, vous DEVEZ vous inscrire et vous qualifier dans le nombre d'épreuves prescrit pour être éligible au High In Trial et/ou aux Titres classique. Cela étant dit, n'importe qui peut s'inscrire à N'IMPORTE QUEL niveau dans n'importe quel concours, à l'exception de la classe Extrême, et s'inscrire à autant d'épreuves qu'il le souhaite. TOUT Q, manche, ou titre obtenu à des niveaux supérieurs sera mis en réserve (conservé pour une utilisation ultérieure) et sera attribué APRÈS que les titres requis à un niveau inférieur auront été obtenus et enregistrés. Si une équipe est inscrite à plusieurs niveaux, elle peut être éligible au **High in Trial (HiT)** à plus d'un niveau. L'USCSS™ considère que les concurrents ne devraient être éligibles au HiT qu'à un maximum de deux (2) niveaux dans un même concours, S'IL n'y a pas de jeux. Lorsque des jeux sont proposés, les concurrents doivent inscrire leurs jeux sur le même formulaire d'inscription, au niveau pour lequel ils souhaitent être éligibles au HiT.

S'ils sont éligibles à plusieurs niveaux de High in Trial, les concurrents doivent confirmer leurs intentions auprès du secrétaire du concours (ou du Responsable principal de la salle des scores).

Section 17.2 : Colliers/Laisses

Aucune chaîne d'étranglement, collier à pointes ou halti/collier de tête n'est autorisé pendant les recherches et durant le concours.

Les colliers peuvent avoir des médailles. Les laisses de n'importe quelle longueur (y compris les Flexis) peuvent être utilisées lorsque le chien participe activement à la recherche, mais elles doivent être remplacées par une laisse d'une longueur maximale de 2/3m lorsqu'on est en dehors de la zone de recherche.

À la discrétion du Juge, les recherches sans laisse sont autorisées, tant que la zone est sûre et sécurisée pour le chien. La seule exception concerne les jeux Pairs Challenge et Team Spirit, qui doivent obligatoirement être réalisés en laisse.

Section 17.3 : Briefings

L'Affiliate/Hôte effectuera un briefing général juste avant le concours afin de discuter de la logistique du concours, comme les zones de besoins du chien, l'emplacement des toilettes pour humains, etc.



Le CSD fera ensuite un briefing général pour discuter des exigences spécifiques qu'il a pour les Classes proposées et répondra à toutes les questions des concurrents. Cependant, les concurrents sont censés avoir lu et compris l'intégralité de ce Règlement avant d'assister au concours.

Section 17.3A : Pas de repérage préalable

Les concurrents ***ne seront pas*** autorisés à faire une reconnaissance de la zone de recherche avant d'effectuer leur recherche. Avant le passage de chaque Classe, un « chien en blanc » SERA présenté afin d'aider le CSD à évaluer les difficultés potentielles liées aux caches dans chaque recherche.

Section 17.3B : Vidéo de la recherche

Les concurrents sont autorisés à filmer leurs recherches, tant que les vidéos ne sont pas partagées avant la fin de la classe. Les concurrents doivent avoir leur dispositif vidéo prêt à être lancé lorsqu'ils approchent de la zone de recherche, afin de ne pas entraîner de retard au départ. Les décisions des juges sont finales et les enregistrements vidéo ne seront pas utilisés pour renverser une décision. À aucun moment les concurrents, spectateurs ou toute autre personne ne peuvent utiliser une vidéo pour contester la décision d'un Juge, laquelle est finale.

Section 17.3C : Chronométrage autonome

Les concurrents sont autorisés à utiliser un dispositif personnel de chronométrage pendant leur passage. Ils doivent avoir leur dispositif prêt à démarrer lorsqu'ils approchent de la zone de recherche, afin de ne pas causer de retard au départ.

Le dispositif de chronométrage du concurrent ne remplace ni ne prévaut sur le chronomètre officiel, et ne doit pas contredire l'annonce du juge « Temps écoulé ».

Section 17.4 : Début de la recherche

Toutes les équipes (concurrents et chiens) doivent franchir la ligne de départ désignée pour commencer leur passage. Le chronométreur est chargé de déclencher le chronomètre au moment où le nez du chien franchit la ligne de départ ; pour des raisons de cohérence, il est essentiel que cela se produise ainsi.

Si le chien ou le conducteur entre dans la zone de recherche sans franchir la ligne de départ, sans corriger immédiatement l'erreur, une faute sera attribuée à l'équipe. Le chronomètre DÉMARRERA dès que le nez du chien entrera dans la zone de recherche.

Section 17.5 : Fin de la recherche

La recherche se terminera, et le chronométrage s'arrêtera, lorsque l'une des situations suivantes se produit : le conducteur annonce "Finish", le temps est écoulé, un événement disqualifiant survient ou la limite d'alertes erronées est atteinte.



Section 17.6 : Fautes

Chaque faute entraîne une pénalité de cinq (5) points. Par exemple, si un concurrent reçoit une faute de nourriture, une faute de récompense et une faute de manipulation dangereuse de la laisse lors de son passage, un total de quinze (15) points sera déduit de son score final.

Les fautes suivantes peuvent être accumulées par les concurrents lors d'une recherche :

Section 17.6A : Fausses alertes (FA)

Définies comme un chien indiquant incorrectement l'emplacement d'une cache ou un conducteur lisant ou indiquant mal son chien et appelant l'« alerte » loin de la cache. Une fausse alerte met fin à toutes les recherches dans les classes Élément avec un score non-qualificatif. Certaines fausses alertes peuvent être autorisées dans les classes de jeux, selon les règles propres au jeu. Voir Section 15.2 et Section 15.3 pour les fausses alertes autorisées dans les classes Extrême et Jeux.

Section 17.6B : Autres fautes

Section 17.6B1 : Non-franchissement de la ligne de départ

Les équipes doivent franchir une ligne de départ désignée. Si elles ne le font pas, une faute leur sera attribuée.

Section 17.6B2: Oubli de récompenser votre chien

L'USCSS™ estime fortement que le chien doit être récompensé lorsqu'il trouve chaque cache individuelle une fois que le Juge a dit "OUI". Cela peut être fait soit en donnant une friandise au chien aussi près de la cache que possible sans contaminer la zone de recherche, soit en jouant brièvement avec lui avec un jouet. Les concurrents qui ne récompensent pas leur chien après avoir trouvé une cache, que ce soit avec une friandise, un jouet ou une félicitation verbale, peuvent être sanctionnés par le Juge. Un Juge dirigera toujours le conducteur vers une cache si une fausse alerte a été donnée. Nous estimons que terminer sur une bonne note est la meilleure approche pour le chien.

Section 17.6B3: Fautes liées aux jouets

Bien que l'USCSS™ encourage les concurrents à récompenser leur chien avec des jouets, ce type de jeu ne doit pas perturber ou endommager la zone de recherche. Dans cette optique, les jouets ne doivent pas être lancés dans la zone de recherche ou vers la cache. Les concurrents peuvent jouer au tir à la corde ou à « rattraper » avec leur chien loin de la cache. Les jouets avec pouic ne sont pas autorisés. Si un jouet est lancé et entraîne une perturbation ou un dommage de la zone de recherche pendant le jeu, une faute sera attribuée à l'équipe.

Section 17.6B4: Fautes liées à la nourriture



Toute nourriture doit être donnée directement de la main du conducteur à la bouche du chien. Si un concurrent, ou son chien, fait tomber un morceau de nourriture ou une friandise juste avant le début de la recherche, pendant le processus de récompense, ou à tout moment durant la recherche, ou immédiatement après la recherche, une faute sera attribuée. Le juge peut attribuer une faute pour chaque morceau de nourriture tombé au sol.

**Parce que la nourriture ne peut pas être utilisée comme distracteur, AUCUNE nourriture ne peut être volontairement déposée au sol avant, pendant ou après la recherche dans la zone de recherche. La zone de recherche comprend une marge de sécurité de 10 pieds (environ 3 mètres) dans toutes les directions.*

Section 17.6B5: Dommages de la zone de recherche

Les événements sanctionnés par l'USCSS™ ont souvent lieu dans des endroits loués à des tiers. Toutes les précautions doivent être prises pour éviter que le chien n'endommage excessivement une partie quelconque du lieu du concours. Cela est particulièrement vrai dans la zone de recherche, en particulier près de la cache. Si un chien présente une "alerte agressive" avec un grattage excessif, du creusage ou une perturbation de l'endroit où la cache est située, une faute (et possiblement une exclusion de la recherche) sera attribuée. (La Section 17.7B couvre ce qui se produit si le comportement endommage une propriété au point de nécessiter un remplacement.)

Section 17.6B6 : Manipulation dangereuse de la laisse

Les équipes peuvent être sanctionnées si la laisse traîne d'une manière jugée dangereuse pour l'humain ou le chien, ou si elle perturbe fortement la zone de recherche.

Section 17.6B7 : Oubli d'annoncer « Fini » aux niveaux Master et Extrême

Le fait de ne pas dire "Fini" aux niveaux Master et Extrême (classe optionnelle) entraînera une faute.

Section 17.7 : Disqualifications

Si un chien ou un concurrent reçoit une disqualification (NQ), leur recherche prendra immédiatement fin et ils obtiendront zéro (0) point pour ce parcours. Les Sections 17.7A à 17.7G constituent des disqualifications.

Section 17.7A : Élimination pendant la recherche

Cela est défini comme des chiens qui urinent, défèquent ou vomissent pendant leur recherche. Dès qu'un chien élimine durant son temps de recherche, l'équipe recevra un score non-qualificatif (NQ) et la recherche s'arrêtera immédiatement. La "recherche" est définie comme la période allant du moment où l'équipe franchit la ligne de départ jusqu'au moment où le conducteur annonce "alerte / Fini" ou que le temps expire ET que l'équipe quitte la zone de recherche.



Section 17.7B : Destruction de la zone de recherche

Si un chien présente une “alerte agressive” (par ex. grattage excessif, creusage et/ou mordillage) sur des éléments de la zone de recherche, causant un dommage excessif et/ou irréparable à un objet, l’équipe sera excusée avec un score non-qualificatif (NQ). De plus, le conducteur devra effectuer des réparations financières auprès de l’hôte de l’événement ou du propriétaire de l’objet, afin de couvrir les frais de remplacement ou de réparation de l’objet endommagé.

Section 17.7C : Agressivité du chien

Si un chien se comporte de manière agressive en chargeant, claquant des dents ou par tout autre comportement dangereux envers un autre concurrent, qu’il soit humain ou canin, envers le Juge, le CSD, le secrétaire du concours, un membre du staff, un bénévole ou toute autre personne assistant à un événement sanctionné par l’USCSS™, ce chien sera immédiatement renvoyé de l’événement et pourra se voir interdire toute participation future aux événements USSCS™.

Section 17.7D : Concurrents réprimant sévèrement un chien verbalement ou physiquement

USCSS™ considère fermement que les chiens doivent être traités avec respect et ne tolérera aucun concurrent qui maltraite sévèrement son chien, verbalement ou physiquement, n’importe où sur le terrain de l’événement. Tout concurrent agissant ainsi recevra une disqualification pour conduite antisportive pour cette Classe et pourra être exclu du reste du concours, sans remboursement.

Section 17.7E : Conduite antisportive

Tous les concurrents sont censés faire preuve de fair-play lors de leur participation aux concours USSCS™ et les jurons ne sont pas autorisés. Par conséquent, tout concurrent qui jure de manière menaçante envers son chien, un officiel USSCS™, l’hôte du concours, le personnel, un bénévole, un spectateur ou un autre concurrent recevra une disqualification pour conduite antisportive pour cette Classe particulière et pourra être exclu du reste du concours, sans remboursement.

Section 17.7F : Double-handling (tricherie)

Bien que l’USCSS™ soit un sport acceptant les spectateurs, nous devons également préserver l’intégrité de nos concours. Ainsi, toute forme de double-handling n’est pas tolérée et entraînera une disqualification pour l’équipe en course ainsi que pour la personne impliquée dans le double handling.

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

Dans le jeu Pairs Challenge, chaque coéquipier doit trouver au moins 2 caches. Si un membre de l’équipe ne trouve pas ses 2 caches, l’équipe se verra attribuer une disqualification.



Section 17.8 : Retrait volontaire du chien par le compétiteur

Les concurrents peuvent décider d'excuser leur chien d'une recherche pour cause de stress, maladie ou manque de concentration. Dans ce cas, l'équipe recevra zéro (0) point pour cette recherche particulière. Les concurrents peuvent choisir de continuer à participer aux autres Classes pour lesquelles ils se sont inscrits lors de ce concours, s'ils estiment que cela est dans l'intérêt de leur chien.

Section 17.9 : La décision du juge est finale

Dans toutes les Classes et tous les concours, la décision du Juge est finale. Les concurrents doivent respecter ce fait et ne pas contester ou remettre en question la décision du Juge, en particulier en montrant des vidéos après un passage pour remettre en question la décision d'un Juge. Si un concurrent a une question concernant le concours ou une autre procédure, il doit s'adresser au Président du concours, puis le CSSI France : cssifrance@hotmail.com AVANT de contacter directement USCSS™ à info@uscaninescentsports.com.

Section 17.10 : À la fin de la Classe, de la journée et/ou ultérieurement ; problèmes de notation

Il est conseillé de prendre des photos de vos scores et/ou de vos feuilles de score, chaque fois que possible. Cela sera utile en cas d'erreurs lors de l'enregistrement de votre score, des erreurs peuvent survenir. Si vous pensez qu'un score est incorrect, contactez le Secrétaire du concours AVANT de contacter le CSSI™ ou l'USCSS™. Le Secrétaire du concours est la personne à qui nous faisons appel pour vérifier les scores, donc le contacter en premier est le moyen le plus rapide pour résoudre votre problème. Le Secrétaire du concours contactera ensuite l'USCSS™ ou le CSSI™. Si la préoccupation n'est pas liée à la notation, le Président du concours doit être contacté AVANT de contacter le bureau USCSS™.

Section 18 : Récompenses et rubans du concours

Les rubans qualificatifs sont attribués pour chaque parcours qualificatif. Tous les rubans DOIVENT afficher le logo USCSS™ (ou CSSI™) ainsi que la mention *United States Canine Scent Sports* (ou *Canine Scent Sports International*).

Section 18.1 : Récompenses pour les titres Élément

Les affiliés détermineront les couleurs des rubans attribués à un concurrent qui obtient un nouveau titre Élément ou Jeu. L'USCSS™ encourage les affiliés à commander des rubans comportant au moins un ruban d'environ 15 cm et sur lesquels figure la mention « Nouveau titre ».

Section 18.2 : Récompenses High in Trial (HiT)

Tous les **concours Classique et Variable** doivent fournir les récompenses suivantes pour chaque niveau, sauf indication contraire.



Éligibilité au High in Trial : Les concurrents doivent être inscrits à toutes les classes proposées et ne pas avoir plus d'un (1) passage non qualificative (NQ).

- **Remarque :** Les affiliés peuvent choisir de ne pas attribuer les rubans HiT, HiT Champion et HiT Rescue dans les concours comptant 125 passages ou moins. Cette information doit être incluse dans le *Premium*.

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

- Les classements sont basés sur le plus grand nombre de points et les temps les plus rapides pour chaque niveau proposé. (Par exemple, dans un concours de niveau Novice/Intermédiaire, il y aurait un chien High in Trial Novice et un chien High in Trial Intermédiaire.)
- Il n'y a qu'un (1) High in Trial pour le niveau Novice pour toutes les équipes inscrites en Novice A et B.
- Les 2^e à 4^e places générales sont attribuées à la discrétion de l'hôte ; le *premium* indiquera si ces récompenses seront offertes.
- **REMARQUE :** L'USCSS™ considère que les concurrents ne devraient être éligibles au HiT qu'à un maximum de deux (2) niveaux dans un même concours, S'IL n'y a pas de jeux. Lorsque des jeux sont proposés, les concurrents doivent inscrire leurs jeux sur le même formulaire d'inscription, au niveau pour lequel ils souhaitent être éligibles au HiT. S'ils sont éligibles à plusieurs niveaux de High in Trial, les concurrents doivent confirmer leurs intentions auprès du secrétaire du concours (ou du Responsable principal de la salle des scores).

Section 18.2B : High Rescue Dog

Un (1) High in Trial est attribué au chien de sauvetage ayant le plus grand nombre de points et les temps les plus rapides dans le niveau pour lequel il est éligible. Les chiens doivent être enregistrés auprès de l'USCSS™ en tant que chien de sauvetage. Les chiens éligibles proviennent d'une association de sauvetage ou de la rue. Les équipes doivent remplir tous les critères d'éligibilité au HiT.

Section 18.3C : High Champion of Record

Un (1) High in Trial est attribué au chien ayant le plus grand nombre de points et les temps les plus rapides dans le niveau pour lequel il est éligible. Cela est ouvert à tout chien ayant obtenu un titre de Champion dans N'IMPORTE quel sport/lieu autre que l'USCSS™. Les chiens doivent être enregistrés auprès de l'USCSS™ en tant que Champion of Record. Les équipes doivent remplir tous les critères d'éligibilité au HiT.



TABLEAU RECOMPENSE

Rubans de qualification	Couleur lavande	15 cm simple ou double ruban plat
Toutes les récompenses de Classe 1 ^{ère} place	Bleu	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 2 ^{ème} place	Rouge	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 3 ^{ème} place	Jaune	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 4 ^{ème} place	Blanc	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Nouveau Titre (Eléments et Jeux)*	Au choix	Rosette 15 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDN & DDCN*	Violet et blanc	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDI & DDCI*	Violet et crème	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDA & DDCA*	Violet et rose	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDS & DDCS*	Violet et lavande	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDM & DDCM*	Violet et bleu	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DGA / DDGAB / DDGAS / DDGAG*	Au choix	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDGP*	Au choix	Rosette 30 cm, 3 pendants
Detection Dog Extrême : DDEX	Violet, sarcelle et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
High In Trial (HiT)	Rouge, blanc et bleu ou couleur du pays	Rosette 35 cm, 3 pendants
2 ^{ème} place générale en concours	Rouge et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
3 ^{ème} place générale en concours	Jaune et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
4 ^{ème} place générale en concours	Blanc et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
High Rescue Dog	Rose et vert	Rosette 20 cm, 3 pendants
High Champion of Record	Violet et or jaune	Rosette 20 cm, 3 pendants
*Les hôtes ont la possibilité de fournir des pastilles numérotées à la place des rubans de titre pour les équipes qui obtiennent un titre au-delà de leur premier. Par exemple, ils peuvent offrir une pastille « 2 » lorsqu'une équipe obtient son titre VN2, ou une pastille « 3 » pour un titre DDDI3. Les pastilles remplaceront alors les rubans de titre. Un hôte qui choisit de ne fournir que des pastilles DOIT l'indiquer dans son premium.		



Section 19 : Qualification pour les championnats régionaux et nationaux annuels USCSS™ de Scent Work

L'USCSS™ considère que les événements régionaux et nationaux sont l'occasion de célébrer les accomplissements des chiens à tous les niveaux. Ainsi, tous les niveaux de Classes seront disponibles lors des Championnats Régionaux Annuels et Nationaux de Scent Work USCSS™. Plus de détails concernant les événements régionaux et nationaux, y compris les exigences, les modalités de qualification et les informations sur le scoring, peuvent être trouvés sur le site web.

Section 20 : Centurion Award

Le Centurion Award est une plaque remise par l'USCSS™ en reconnaissance des équipes ayant obtenu 100 titres.

APPENDIX

Section A : Règles Générales

Section A1 : Conduite des concurrents

Tous les concurrents sont censés avoir lu et compris l'intégralité de ce règlement. Les concurrents doivent également respecter les demandes du Juge et considérer ses décisions comme finales. Notre objectif est de limiter le nombre de règles au minimum, donc soyez bienveillant envers votre chien, respectueux et courtois envers les personnes, honorable et efforcez-vous de ne pas créer une règle qui porterait votre nom.

Tous les concurrents doivent s'abstenir de discuter de tout détail concernant les zones de recherche ou l'emplacement des caches jusqu'à la fin du concours. Après avoir terminé une recherche, un simple pouce levé ou baissé suffit. La discussion inclut la discussion verbale ainsi que la publication de photos et de vidéos en ligne et sur les réseaux sociaux.

Section A2 : Sécurité des concurrents

Certains Éléments de classe peuvent avoir lieu en extérieur, dans des espaces restreints ou sur un terrain irrégulier.

Les concurrents doivent faire preuve de prudence lorsqu'ils emmènent leur chien vers et depuis la zone de recherche et peuvent utiliser l'entraînement si nécessaire pour assurer la sécurité à la fois de leur chien et d'eux-mêmes. L'USCSS™ recommande à tous les concurrents de porter des vêtements adaptés à la météo et des chaussures fermées lors des concours.



De plus, les affiliés et/ou les Juges peuvent déroger à certaines règles si nécessaire pour la sécurité de tous les participants.

Section A3 : Déplacement dans la zone de recherche

Aucun objet dans la zone de recherche ne peut être déplacé ou touché à moins que le concurrent ne reçoive l'autorisation explicite du Juge. Par exemple, si un chien travaille dans un coin et que le concurrent estime qu'un objet bloque l'accès à la source, il peut demander au Juge s'il peut déplacer cet objet.

Section A4 : Sécurité des chiens

Tous les exposants, participants et bénévoles doivent toujours être attentifs à chaque chien, qu'il soit réactif ou non. Pour garantir la sécurité de tous, humains et chiens, une règle de **6 pieds (environ 1,83 m)** est en vigueur lors de tous les événements USCSS™. Cela signifie que chaque chien doit maintenir une distance minimale de 6' (1,83 m) avec tous les autres chiens en tout temps.

Lorsque les chiens ne participent pas à une Classe, ils doivent être en laisse, dont la longueur ne doit pas dépasser 2/3 m. À la discrétion de l'affilié/hôte, les laisses flexi/rétractables peuvent être autorisées sur les terrains de concours sanctionnés USCSS™.

Lorsqu'un chien n'est pas en laisse, il doit toujours être sécurisé dans une caisse ou un parc. Les affiliés/hôtes des concours peuvent choisir de mettre en place une **zone pour chiens réactifs** pour ceux qui ont besoin de plus d'espace. L'USCSS™ recommande aux chiens réactifs de porter un bandana rouge pour indiquer qu'ils peuvent nécessiter plus d'espace.

Section A5 : Spectateurs

Pour préserver l'esprit communautaire de nos événements sanctionnés, l'USCSS™ accueille les spectateurs pour qu'ils puissent observer toutes les classes, niveaux et recherches. Cependant, il est également nécessaire de protéger le déroulement des épreuves et de s'assurer qu'aucun concurrent n'obtienne un avantage injuste sur les autres équipes.

Les concurrents ne peuvent observer les recherches qu'après avoir participé à cette Classe et/ou ce Jeu et niveau. Tous les concurrents doivent s'abstenir de discuter des détails de leur passage. Toute tentative de double-handling ou d'indiquer à l'équipe en cours l'emplacement d'une cache entraînera un score non-qualificatif (NQ) pour l'équipe en travail ainsi que pour la personne impliquée dans le double handling, qu'il s'agisse d'un concurrent, d'un bénévole, d'un membre du staff ou d'un spectateur, et les deux équipes seront exclues du concours.

L'USCSS™ ne tolérera aucune discussion sur les zones de recherche ou l'emplacement des caches pendant le concours ; cela inclut les discussions verbales ainsi que la publication de photos et de vidéos en ligne ou sur les réseaux sociaux.

Section A6 : Conduite des spectateurs



Les spectateurs sont priés de rester silencieux et respectueux pendant que le chien travaille. Les applaudissements et les encouragements lorsque l'équipe a terminé sa recherche sont autorisés et encouragés. Les juges peuvent demander aux spectateurs de quitter une zone ou d'attendre avant d'y entrer. Les spectateurs doivent suivre toutes les demandes du Juge. Cette zone doit être clairement délimitée afin d'éviter que les spectateurs ne pénètrent accidentellement dans la zone de recherche. Les chiens qui ne sont pas actuellement en compétition ne sont pas autorisés dans cette zone ni à proximité immédiate de la zone de recherche.

Section A8 : Vidéo et photographie

Les concurrents sont autorisés à enregistrer leurs recherches, tant que les vidéos ne sont pas partagées avant la fin de la classe. Les concurrents doivent avoir leur dispositif vidéo prêt à démarrer lorsqu'ils approchent de la zone de recherche afin de ne pas retarder le départ.

Bien que non obligatoire, nous encourageons les affiliés/hôte à filmer toutes les recherches. Nous estimons que la vidéo est un excellent moyen de suivre la progression de ce sport, renforce la responsabilité et constitue un outil d'apprentissage précieux. Les vidéastes et photographes professionnels sont les bienvenus et encouragés à filmer et vendre leur travail lors des événements sanctionnés USCSS™. Toutes les entreprises doivent respecter la législation locale en matière de commerce.

Les décisions des juges sont finales et les vidéos ne seront pas utilisées pour annuler une décision. À aucun moment les concurrents, spectateurs ou toute autre personne ne peuvent utiliser des vidéos pour contester une décision du Juge, qui est finale.

Section A9 : Devenir juge

Le juge est l'officiel qui supervise et note chaque Classe et Jeu. La liste des qualifications et le formulaire de candidature pour devenir juge agréé sont disponibles sur le site web USCSS™. Pour devenir juge en France, il faudra passer par le CSSI France et Natalie Duberow.

Section A10 : Devenir Chief Search Designer (CSD)

Le Chief Search Designer (CSD) est un élément essentiel au bon déroulement d'un concours de Scent Work. Il possède une compréhension approfondie des odeurs, de leur déplacement et de l'impact de l'environnement, de la température et d'autres facteurs. La liste des qualifications et le formulaire de candidature pour devenir CSD agréé sont disponibles sur le site web USCSS™.

Section A11 : Logo et nom officiels USCSS™

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



ainsi que le logo correspondant doivent être utilisés sur tous les rubans, zones photo, documents et sur tout élément ou support promotionnel pour tout événement officiel sanctionné par USCSS™/CSSI™.

Section B : Définitions

Affilié : Un individu, un groupe de formation ou un club approuvé par USCSS™ pour organiser des concours et événements sanctionnés.

Comportement d'alerte : Il s'agit d'un changement de comportement que le chien manifeste lorsqu'il trouve la cache. Il s'agit d'une communication entre le chien et le concurrent et il n'est pas nécessaire qu'il s'agisse d'un comportement spécifique. Cependant, l'USCSS™ encourage les concurrents à empêcher leur chien d'exprimer des comportements d'alerte agressifs ou destructeurs tels que grattage ou creusage excessifs.

Banked Legs (Titre mis en réserve) : Les titres sont attribués dans l'ordre du Novice au Master. Comme les concurrents peuvent s'inscrire à N'IMPORTE quel niveau, ils peuvent obtenir un titre avant d'avoir obtenu le titre préalable requis. Dans ce cas, tous les passages et titres qualificatifs sont mis en réserve (banked) jusqu'à ce que les titres du niveau inférieur requis aient été obtenus et attribués.

Annonce d'alerte : Tous les concurrents doivent annoncer (verbalement et/ou en levant la main) "Alerte" sur un ton clair et définitif, et attendre la réponse affirmative du Juge avant de récompenser leur chien. Si un concurrent annonce "Alerte" par erreur, le Juge répondra "désolé, non", mais indiquera où se trouve la cache afin que le concurrent puisse tout de même récompenser son chien.

Champion of Record : Tout chien qui est Champion of Record dans une organisation telle que AKC, UKC, USDAA, dans n'importe quel sport tel que conformation, obéissance ou agility, et qui reconnaît et délivre un certificat de Championnat (ex. CH, MACH). Une preuve scannée et envoyée par email doit être transmise à l'USCSS™ au moment de l'inscription du chien ou peut être mise à jour à tout moment au moins deux (2) semaines avant la date du concours pour être éligible au prix High In Trial Champion of Record.

Chief Search Designer (CSD) : Le CSD est la personne chargée de créer les défis olfactifs pour le concours. Il doit avoir une compréhension approfondie des odeurs (leur mouvement, leur interaction avec l'environnement, leur sensibilité aux conditions météorologiques, à la température, etc.). Il est responsable de la mise en place de toutes les caches, de l'observation du chien en blanc et de l'ajustement de la zone de recherche si nécessaire. Le jour du concours, il doit être la seule personne à manipuler les odeurs cibles.

Chien en blanc : C'est le chien utilisé pour tester ou préparer la zone de recherche avant que les chiens concurrents ne commencent.



Concours classique : Basé sur les concours traditionnels, les concurrents doivent effectuer des recherches dans les quatre (4) Éléments (Intérieur, Extérieur, Véhicules et Conteneurs). Les concurrents qui se qualifient dans tous les Éléments en une seule journée peuvent obtenir leur titre Classique. Tous les Q obtenus s'appliqueront également aux titres USCSS™ appropriés pour le niveau de l'Élément et/ou du niveau du chien.

Concurrent : La personne humaine qui conduit le chien inscrit à un concours USCSS™. Le concurrent n'a pas besoin d'être le propriétaire du chien.

Conteneurs : Les conteneurs sont tout objet qui peut contenir quelque chose, avec ou sans couvercle. Paniers, sacs, gobelets, etc.

Detection Dog Extreme : Une classe optionnelle de titrage pour les équipes ayant obtenu au moins deux (2) titres Élément au niveau Senior (et/ou Master). Il s'agit d'une recherche d'endurance conçue pour offrir un défi aux équipes travaillant aux plus hauts niveaux.

Disqualification (NQ – Non qualifié) : Si un chien ou un concurrent est disqualifié, sa recherche prendra fin immédiatement et il obtiendra zéro (0) point pour ce parcours. Cela inclut : élimination dans la zone de recherche, chien agressif ou menaçant envers les humains pendant la recherche, concurrent réprimant sévèrement un chien verbalement ou physiquement, conduite antisportive envers le Juge, les autres concurrents, spectateurs ou membres du staff, et double manipulation.

Élément : Ce sont les quatre (4) types distincts de zones de recherche : Intérieur, Extérieur, Véhicule et Conteneurs.

Fausse alerte : Défini comme un chien indiquant incorrectement l'emplacement de la cache ou lorsque le conducteur interprète ou incite incorrectement son chien et annonce ensuite "Alerte" loin de la cache.

FEO : For Exhibition Only (Pour exposition seulement) : Chiens participant aux Classes mais qui ne gagneront pas de Q (parcours qualificatifs) pour un titre ou des rubans de placement, et qui ne seront pas éligibles au HiT.

FLO : For Legs Only (Pour titre seulement) : Chiens participant aux Classes et qui gagneront des Q (parcours qualificatifs) pour un titre, mais qui ne sont pas éligibles aux rubans de placement. Les passages FLO ne sont pas éligibles pour les récompenses High in Trial (HiT).

Annonce « Fini » : L'annonce « Fini » d'un concurrent arrête le chronomètre pour cette recherche. Les concurrents n'ont pas besoin de dire « Fini » au niveau Novice, ni pour tout Jeu comportant une seule (1) cache connue ; toutefois, ils peuvent le faire pour s'entraîner. L'annonce « Fini » est obligatoire à partir du niveau Intermédiaire et pour tous les Jeux où il peut y avoir plus d'une cache dans la zone de recherche. Le chronomètre ne s'arrêtera que pour ces Classes de niveaux supérieurs et les Jeux à caches multiples lorsque le concurrent dira « Fini ». Le fait de ne pas annoncer « Fini » entraînera pour



l'équipe le temps maximum de la classe. Le non-appel de « Fini » est **UNIQUEMENT** sanctionné au niveau Master et dans la classe optionnelle Extrême.

Classes de Jeux : Il existe différents types de recherches de Jeux parmi lesquels les concurrents peuvent choisir pour obtenir des titres avec leur chien : Copy Cat, Double Dog Dare, Go the Distance, Heap O' Hides, LudicrousSpeed, Pairs Challenge, Scenting Sweepstakes et Team Spirit. Les Classes de Jeux peuvent avoir lieu dans n'importe quel type de concours : Classique, Variable ou Selectif et n'ont pas de niveaux.

Juge : C'est l'officiel du concours qui répondra « Oui » ou « Désolé, non » lorsqu'un concurrent annonce « Alerte » pendant une recherche. La décision du Juge est finale.

Niveaux : Pour les concours Classique, il y a cinq (5) niveaux différents : Novice Classique, Intermédiaire Classique, Avancé Classique, Senior Classique et Master Classique. Pour les concours Variables, il y a cinq (5) niveaux différents : Novice, Intermédiaire, Avancé, Senior et Master.

NQ : Score non-qualificatif. Passage non qualifié.

Odeurs : Les trois odeurs utilisées lors des événements sanctionnés USCSS™ sont le Bouleau (« Sweet Birch » alias *Betula Lenta*), l'Anis (« Aniseed » alias *Pimpinella Anisum*) et le Clou de Girofle (« Clove Bud » alias *Eugenia Caryophyllatta*).

Q : Score qualificatif. Passage qualifié.

Rescue Dog : Tout chien, pure race ou croisé, acquis auprès d'une association de sauvetage, protection animal ou trouvé dans la rue.

Concours sélectif : Un concours limité à deux (2) Classes, Élément et/ou Jeux.

Chronométrage autonome : Un concurrent utilisant un dispositif de chronométrage personnel pendant son passage. Les concurrents doivent avoir leur dispositif prêt à démarrer lorsqu'ils approchent de la zone de recherche afin de ne pas retarder le départ. Le dispositif de chronométrage d'un concurrent ne remplace pas ni ne prévaut sur le chronomètre officiel, et ne doit pas non plus contredire l'annonce « Temps écoulé » du Juge.

Temps écoulé : Le temps maximum est enregistré lorsque le chronomètre atteint le temps maximal autorisé pour la recherche ou lorsque le conducteur n'annonce pas « Fini » là où s'est requis.

Passage pour titre (T) : Chiens participant à une Classe ou un Jeu donné ; tous les Q obtenus comptent pour un titre et pour les classements.

Concours Variable : Un concours offrant au concurrent et à l'affilié/Hôte une flexibilité maximale, car il peut proposer n'importe quelle combinaison de Classes, Éléments et/ou Jeux.



Section C: Tableaux : copies de tous les tableaux regroupés en un seul endroit

Niveau	Titre	Intitulé complet	Odeurs	Caches	Condition
Novice	DDCN	Detection Dog Classic Novice	Bouleau	1	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Novice X	DDCNX	Detection Dog Classic Novice X	Bouleau	1	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Intermediate	DDCI	Detection Dog Classic Intermediate	Bouleau & Anis	2	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Intermediate X	DDCIX	Detection Dog Classic Intermediate X	Bouleau & Anis	2	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Advanced	DDCA	Detection Dog Classic Advanced	Bouleau & Anis & Girofle	3	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Advanced X	DDCAX	Detection Dog Classic Advanced X	Bouleau & Anis & Girofle	3	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Senior	DDCS	Detection Dog Classic Senior	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3 (inconnu)	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Senior X	DDCSX	Detection Dog Classic Senior X	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3 (inconnu)	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique
Master	DDCM	Detection Dog Classic Master	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4 (inconnu)	Q's dans chaque élément dans le même concours classique
Master X	DDCMX	Detection Dog Classic Master X	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4 (inconnu)	1 Q supplémentaire dans les 4 éléments lors du même concours classique

***Note : La lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.**



Niveau	Titre	Intitulé complet	Odeurs	Caches
Novice	DDN	Detection Dog Novice	1	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Novice X	DDNX	Detection Dog Novice X	1	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Intermediate	DDI	Detection Dog Intermediate	2	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Intermediate X	DDIX	Detection Dog Intermediate X	2	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Advanced	DDA	Detection Dog Advanced	3	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Advanced X	DDAX	Detection Dog Advanced X	3	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Senior	DDS	Detection Dog Senior	1-3 (inconnu)	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Senior X	DDSX	Detection Dog Senior X	1-3 (inconnu)	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément
Master	DDM	Detection Dog Master	0-4 (inconnu)	3 Q pour chacune des 4 classes Élément
Master X	DDMX	Detection Dog Master X	0-4 (inconnu)	3 Q supplémentaires pour chacune des 4 classes Élément

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

Niveau	Odeurs utilisées	Caches	Points requis	Hauteur max	Distractions	Accessibilité	"Fini" requis	Exigences Q's
Novice	Bouleau uniquement	1	85	61 cm	0	Accessible uniquement	Non requis	3 Q pour chaque Élément
Intermédiaire	Bouleau & Anis	2	85	61 cm	0	Accessible uniquement	Oui	3 Q pour chaque Élément
Avancé	Bouleau & Anis & Girofle	3	90	91 cm	0	Peut être inaccessible	Oui	3 Q pour chaque Élément
Senior	Bouleau, Anis et/ou Girofle	1-3, inconnu	100	122 cm	0-2	Peut être inaccessible	Oui	3 Q pour chaque Élément



Master	Bouleau, Anis et/ou Girofle	0-4, inconnu	100	152 cm	0-3	Peut être inaccessible	Requis**	3 Q pour chaque Élément
--------	-----------------------------------	-----------------	-----	--------	-----	---------------------------	----------	-------------------------------

***Les fausses alertes ne sont PAS autorisées dans les Classes Élément.**

****L'absence d'annonce "Fini", uniquement au niveau Master, entraînera une FAUTE et donc un score non qualifiant (NQ).**

Conditions et Titres d'Éléments					
Conteneurs (3 Q requises)	Conteneurs Novice (CN)	Conteneurs intermédiaire (CI)	Conteneurs avancé (CA)	Conteneurs Senior (CS)	Conteneurs Master (CM)
Conteneurs X (3 Q supplémentaire requises)	Conteneurs Novice X (CNX)	Conteneurs intermédiaire X (CIX)	Conteneurs avancé X (CAX)	Conteneurs Senior X (CSX)	Conteneurs Master X (CMX)
Extérieur (3 Q requises)	Extérieur Novice (EN)	Extérieur intermédiaire (EI)	Extérieur avancé (EA)	Extérieur Senior (ES)	Extérieur Master (EM)
Extérieur X (3 Q supplémentaire requises)	Extérieur Novice X (ENX)	Extérieur intermédiaire X (EIX)	Extérieur avancé X (EAX)	Extérieur Senior X (ESX)	Extérieur Master X (EMX)
Intérieur (3 Q requises)	Intérieur Novice (IN)	Intérieur intermédiaire (II)	Intérieur avancé (IA)	Intérieur Senior (IS)	Intérieur Master (IM)
Intérieur X (3 Q supplémentaire requises)	Intérieur Novice X (INX)	Intérieur intermédiaire X (IIX)	Intérieur avancé X (IAX)	Intérieur Senior X (ISX)	Intérieur Master X (IMX)
Véhicule (3 Q requises)	Véhicule Novice (VN)	Véhicule intermédiaire (VI)	Véhicule avancé (VA)	Véhicule Senior (VS)	Véhicule Master (VM)
Véhicule X (3 Q supplémentaire requises)	Véhicule Novice X (VNX)	Véhicule intermédiaire X (VIX)	Véhicule avancé X (VAX)	Véhicule Senior X (VSX)	Véhicule Master X (VMX)

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

Extrême	DDEX	Detection Dog Extreme	7-12 inconnu	10 Q's
Extrême X	DDEXX	Detection Dog Extreme X	7-12 Inconnu	10 Q's additionnelles

***La 2^e lettre X indique le nombre de fois que le titre a été répété.**



Jeux	Titre	Nom du Titre	Caches	FA	Points
Copy cat	DDCC	Detection Dog Copy Cat	1	0	95
Double Dog Dare	DDFO	Detection Dog Focus	1 ou 2 connues	2	90
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

Titres Jeux et conditions		
DDGA	Detection Dog Gamer	Doit obtenir des titres dans cinq (5) jeux différents.
DDGAB	Detection Dog Gamer Bronze	Doit obtenir des titres dans six (6) jeux différents
DDGAS	Detection Dog Gamer Silver	Doit obtenir des titres dans sept (7) jeux différents
DDGAG	Detection Dog Gamer Gold	Doit obtenir des titres dans huit (8) jeux différents
DDGP	Detection Dog Gamer Pro	Dix (10) titres dans les Classes Jeux.
DDGPX	Detection Dog Gamer Pro X	Obtenu à chaque tranche de cinq (5) titres Jeux.

Titre champion et conditions		
DDCH	Detection Dog Champion	Doit avoir obtenu, et s'être vu décerner, un titre DDM ou DDCM ainsi qu'un titre DDGA.



Tableau des récompenses :

Toutes les récompenses de Classe 1 ^{ère} place	Bleu	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 2 ^{ème} place	Rouge	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 3 ^{ème} place	Jaune	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Toute les récompenses de Classe 4 ^{ème} place	Blanc	15 cm ruban double plat, rosette à 1 pendant ou rosette à 3 pendants
Nouveau Titre (Eléments et Jeux)*	Au choix	Rosette 15 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDN & DDCN*	Violet et blanc	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDI & DDCI*	Violet et crème	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDA & DDCA*	Violet et rose	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDS & DDCS*	Violet et lavande	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDM & DDCM*	Violet et bleu	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DGA / DDGAB / DDGAS / DDGAG*	Au choix	Rosette 30 cm, 3 pendants
Nouveau Titre : DDGP*	Au choix	Rosette 30 cm, 3 pendants
Detection Dog Extrême : DDEX	Violet, sarcelle et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
High In Trial (HiT)	Rouge, blanc et bleu ou couleur du pays	Rosette 35 cm, 3 pendants
2 ^{ème} place générale en concours	Rouge et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
3 ^{ème} place générale en concours	Jaune et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
4 ^{ème} place générale en concours	Blanc et noir	Rosette 30 cm, 3 pendants
High Rescue Dog	Rose et vert	Rosette 20 cm, 3 pendants
High Champion of Record	Violet et or jaune	Rosette 20 cm, 3 pendants
*Les hôtes ont la possibilité de fournir des pastilles numérotées à la place des rubans de titre pour les équipes qui obtiennent un titre au-delà de leur premier. Par exemple, ils peuvent offrir une pastille « 2 » lorsqu'une équipe obtient son titre VN2, ou une pastille « 3 » pour un titre DDDI3. Les pastilles remplaceraient alors les rubans de titre. Un hôte qui choisit de ne fournir que des pastilles DOIT l'indiquer dans son premium.		