

CLUB CANIN du PERIGORD VERT

Saint Sulpice de Mareuil (Dordogne)

LA RECHERCHE UTILITAIRE



SOMMAIRE

1. Règlement	page 03
2. Programme des épreuves	page 10
Brevet	page 10
Niveau 1	page 11
Niveau 2	page 12
Niveau 3	page 13
3. Descriptif de l'organisation d'une épreuve	page 14
4. Exemple de plan d'une piste	page 17
5. Exemple d'un compte rendu du traceur	page 18
6. Exemple d'un compte rendu du juge	page 20
7. Conseil de la CUN au sujet du coup de feu	page 22

REGLEMENT

La participation aux diverses classes vous impose :

1. D'engager votre chien dans les délais prescrits
2. D'arriver le matin des épreuves aux heures définies accompagné de votre chien
3. De confier son carnet de travail aux organisateurs
4. De présenter le certificat de socialité et d'aptitude à l'utilisation
5. De fournir son certificat antirabique
6. De donner la licence et joindre 3 étiquettes autocollantes

Il est bon de rappeler que **le chien sera soumis à un tir de coup de feu** pour connaître sa réaction.

La pratique de la RU est commandée par deux objectifs principaux :

- Utiliser les possibilités olfactives des chiens dans toutes les conditions topographiques, météorologiques, dans le temps.
- Un côté physique dont l'aboutissement se situe dans l'atteinte de la réussite du tandem « maître-chien » face aux tracés auxquels il se trouve confronté.

La RU offre la possibilité, le cas échéant, de prêter concours aux Services Publics en recherche humanitaire uniquement.

1. CONDITIONS GENERALES D'ADMISSION

1.1 voir page 4 du présent règlement

2. CONDITIONS D'ADMISSION DANS CHAQUE CLASSE

2.1 Épreuve de recherche pratique : brevet

L'épreuve du Brevet est réservée aux équipes maîtres et chiens débutantes. Le chien devra passer le **test du coup de feu**.

Critères de qualification :

Si l'équipe cynophile obtient sa mention Excellente (qualificatif identique à la classe 1), il sera noté sur le carnet de travail : « Brevet à la Recherche Utilitaire Réussi - Mention ».

2.2 Épreuve de recherche pratique : classe 1

Critère de qualification :

Deux mentions minimum avec au moins :

- un excellent
- un très bon
- ou un bon

dont une à l'extérieur de sa zone d'influence et sous deux juges différents.

Le tandem « maître-chien » qualifié peut, s'il le désire, se représenter autant de fois qu'il le souhaite en classe 1, dans la limite des places disponibles.

Le tandem « maître-chien » n'aura plus accès à la classe 1 dès qu'il aura obtenu sa qualification en classe 2. Sauf changement de conducteur, obligation de refaire le cheminement de la classe Brevet (nouveau tandem maître-chien).

2.3 Épreuve pratique : classe 2

Cette classe est ouverte aux tandems « maître-chien » ayant obtenu leur qualification en classe 1.

Critère de qualification :

- un excellent,
- un très bon
- ou un bon

sous 2 juges différents. Une mention doit être obtenue en dehors de sa régionale.

Le tandem maître-chien qualifié peut se représenter autant de fois qu'il le souhaite en classe 2 dans la limite des places disponibles.

Le tandem maître-chien n'aura plus accès à la classe 2 dès qu'il aura obtenu un qualificatif à la classe 3 (sauf en cas de dissolution du tandem « maître-chien » : retour à la classe Brevet).

Evaluation des qualificatifs des classes 1 et 2 :

Mention **excellent** : deux objets minimum et la personne recherchée

Mention **très bon** : un objet et la personne recherchée

Mention **bon** : la personne recherchée

Reconnaissance du travail de l'équipe : le chien relevé après l'obtention de son 3^e objet sans la découverte de la personne aura la mention ASSEZ BIEN. Celle-ci ne sera pas comptabilisée pour le passage en classe supérieure.

2.4 Épreuve de recherche : classe 3

L'épreuve de classe 3 est ouverte aux tandems « maître-chien » ayant obtenu leur qualification en classe 2.

Critère de qualification :

Une mention minimum avec qualificatif :

- soit excellent
- soit très bon
- soit bon
- soit assez bon

Evaluation des qualificatifs de la classe 3 :

Mention **excellent** : trois objets minimum et la personne recherchée

Mention **très bon** : deux objets et la personne recherchée

Mention **bon** : un objet et la personne recherchée

Mention **assez bon** : la personne recherchée uniquement

3. ORGANISATION GENERALE DES EPREUVES

3.1 Un club ne peut organiser des épreuves durant :

- le championnat de France de beauté
- la coupe de France de pistage
- la coupe de France de la recherche utilitaire
- la réunion nationale des juges de pistage

3.2 S'agissant d'épreuves d'Utilité, un nombre minimum de 6 chiens est exigé par épreuve, séparée ou confondue :

Les organisateurs devront établir :

- un tableau horaire (heure de départ du poseur de parcours, heure de prise de parcours, heure de fin de la recherche)
- un descriptif de parcours et profil sur carte IGN 1/25000^{ème}
- un profil général des parcours, avec les noms des personnes recherchées
- heures des prises de recherches par journée d'épreuves (dossier à présenter au jury dès son arrivée).

Le juge peut apporter, suite à la visite des parcours, les modifications qu'il souhaite.

Le nombre de poseurs de parcours, de brouilleurs, de commissaires suiveurs et de commissaires aux postulants, est fixé en fonction des épreuves inscrites au programme et du nombre d'équipes cynophiles.

Des véhicules seront mis à la disposition du jury, des personnes à rechercher, des commissaires et des équipes maîtres-chiens.

L'organisation générale est couverte impérativement d'émetteurs-récepteurs.

3.3 Appel

Le postulant devra être présent à l'heure indiquée par l'organisateur, à l'appel effectué à l'ouverture des épreuves. Il se prêtera de bonne grâce aux éventuelles vérifications sanitaires.

Le responsable du club organisateur doit, à l'heure prévue pour le rendez-vous, procéder au ramassage des carnets de travail de TOUS LES POSTULANTS. Le postulant ne pouvant pas présenter ce carnet de travail ne sera pas accepté.

Le juge, une fois les carnets rassemblés, doit contrôler la présence de la totalité des carnets et doit vérifier si les chiens engagés dans une classe ont bien le droit de se présenter dans la dite classe.

Dans le cas de postulants absents à l'appel et arrivant en cours d'épreuves, le juge est seul habilité pour apprécier l'excuse de ce retard. Si le juge décidait de refuser ce postulant, son engagement resterait acquis au club organisateur.

3.4 Tirage au sort

Le juge doit veiller à ce que le tirage au sort s'effectue en toute régularité. Le tirage au sort sera effectué par demi-journée.

3.5 Objets de référence

Dans toutes les classes, un objet de référence sous sac plastique sera mis à la disposition du postulant 30 minutes avant le départ sur les lieux de la recherche.

En classes Brevet et 1, un autre objet de référence (non comptabilisé) sera perdu dans l'aire de départ.

3.6 Test du coup de feu

Il sera tiré individuellement, *toujours avant le départ*, hors enquête, à proximité de l'aire de départ et hors zone pavillonnaire. Le coup de feu sera tiré en l'air, face au chien, avec un 9 mm ou 6 mm double charge, à une distance de 15 pas. Le chien doit rester indifférent. Si zone pavillonnaire, le coup de feu sera tiré individuellement à l'initiative du juge (PC concurrents, champ sur le chemin, etc).

3.7 Enquête

Un témoin sera mis à la disposition du postulant à proximité de l'aire de départ. Ce témoin pourra clairement délimiter l'aire de départ, ainsi que le secteur où aura été vu pour la dernière fois la personne disparue. La présentation de l'équipe lors de l'enquête se fera en présence du chien, harnaché, tenu en laisse ou libre à la convenance du postulant.

4. ORGANISATION TECHNIQUE DES PARCOURS

Il sera fait appel à des « poseurs de parcours » ayant une solide expérience de la Recherche Utilitaire.

Ils devront être à même d'établir, en concertation avec le responsable de l'organisation technique et le jury, les projets de parcours sur cartes (échelle à partir de 1/25000^{ème}). Il est absolument indispensable qu'ils connaissent parfaitement la région concernée. De plus, ils devront prendre des repères très précis afin de confirmer sur carte les tracés effectués comparativement aux projets des descriptifs des parcours.

Les objets seront « perdus » ou placés avec la même attention pour permettre entre autre de les situer avec précision sur les descriptifs à l'usage du jury et commissaires.

Les longées de route à grande circulation et les traversées d'agglomération **sont interdites**.

Les points de découverte des personnes recherchées seront minutieusement repérés à l'avance. En tout état de cause ils se situeront dans un endroit accessible à un véhicule dans le but de les repérer.

Ces personnes seront reconduites par véhicule aux points précis de la fin des parcours, dès la prise de la recherche du tandem maître-chien. S'agissant d'épreuves Utilitaires, la personne pourra adopter une multitude d'attitudes suivant la décision du juge.

Les départs des parcours sont placés sous la responsabilité des commissaires suiveurs, au gré du juge. Leur rôle principal consistera à assister le juge tout au long du parcours.

Pour chaque épreuve, l'organisateur devra mettre à la disposition du jury :

- un commissaire au juge qui connaîtra parfaitement les parcours (aucune information ne doit être donnée au groupe suiveur) ;
- un autre commissaire aux spectateurs (en aucun cas il ne devra connaître les parcours), qui maintiendra le groupe à 15 m minimum du juge. Il sera en possession d'un pistolet 9 mm ou 6 mm double charge pour l'épreuve du coup de feu.

5. OBJETS

Les objets devront être strictement personnels et d'un usage courant : porte-monnaie, gant, stylo, peigne, écharpe, mouchoir, portefeuille, coiffe, lacets, etc.

Le nombre d'objets doit être mentionné sur le carnet de travail.

Objets subtilisés : si le chien marque nettement et avec insistance l'endroit de la perte ou du caché et après une nette localisation, il est constaté avec certitude par le juge et le commissaire la subtilisation de l'objet, celui-ci sera comptabilisé et annoncé à l'équipe sur l'instant.

6. COMPORTEMENTS DES POSTULANTS

6.1 **Après son enquête de départ**, le postulant a toute liberté pour suivre son chien comme il l'entend. Toutes les initiatives sont laissées, il peut par exemple :

- détacher son chien à un moment donné s'il a choisi de l'accompagner en longe et vice-versa le rattacher s'il a choisi la recherche en libre.
- Remettre son chien en recherche de parcours où bon lui semble, le faire quêter, éventuellement, pour une prise de « foulement ».
- Les objets ramassés par le postulant sans avoir été détectés par le chien et dépassés par celui-ci, seront comptabilisés à l'appréciation du juge.
- Interroger des personnes se trouvant sur le parcours.
- Mettre son chien au repos.

Le procédé de l'identification de la personne recherchée sera laissé au gré du postulant.

6.2 **Dans le but de maintenir une ambiance amicale**, les postulants demeureront tout le long des épreuves d'une grande politesse et courtoisie, tant envers les organisateurs qu'envers les juges et spectateurs.

Un postulant se permettant des paroles déplacées, des impolites ou des violences sera éliminé des épreuves.

Il faut bien s'imprégner du fait que les propos désobligeants ou actes contre l'honneur, ne servent qu'à dévaloriser les activités cynophiles vis-à-vis du grand public.

Il n'en reste pas moins que parmi les fautes que pourrait commettre un postulant, la plus grave demeure la brutalité envers le chien. Toute personne (juges, commissaires, organisateurs, postulants ou spectateurs) qui serait le témoin de scènes de violence, même minime, sur un chien le jour d'une épreuve, devrait se faire un devoir de le signaler au juge. Ce dernier après s'être assuré du bien-fondé des accusations (témoignages en quantité et qualité suffisants) devra faire un rapport au président de la société canine régionale concernée par le concours, pour toute demande de sanction.

Le juge fera parvenir une photocopie du rapport au responsable de la discipline.

7. JURY

7.1 les juges doivent utiliser la feuille de RAPPORT TECHNIQUE mise à leur disposition par le club organisateur pour établir leur rapport de jugement technique.

Ce document est disponible auprès du responsable de la discipline. Dans la semaine suivant les épreuves, le juge transmettra : un rapport simple à la SCC, au président de la CUR et au responsable de la Recherche Utilitaire du Groupe de Travail de Pistage.

7.2 Le juge, à la fin des épreuves, à la charge d'annoncer les résultats, de signer les carnets de travail remplis par les organisateurs et remettre ces carnets aux postulants. Il doit remplir tous les carnets de travail, en stipulant la classe et la mention : soit excellent, soit très bon, soit bon, ou sans mention.

Il remettra à chaque postulant un exemplaire du rapport technique selon les formes prescrites :

- compléter l'imprimé en portant toutes les indications demandées dans les espaces prévus à cet effet,
- souligner d'un marquer les parties concernées, noter ses propres observations et si besoin ses conseils.

PROGRAMME DES EPREUVES

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : BREVET

- **âge du parcours** : 1 h 30
- **distance** : environ 1 km
- **temps accordé** : 30 minutes
- **aire de départ** : dans un rayon de 5 m environ autour du juge où un objet de référence aura été déposé
- **le parcours** : assise verte au maximum, herbe, cultures ou chemins. Les objets personnels au nombre de 5, en tissu, auront été posés sur le parcours

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 1

- **âge du parcours** : 2 h
- **distance** : entre 1,2 et 1,5 km
- **temps accordé** : 1 h
- **aire de départ** : 1 200 m² environ, configuration variable

La personne partira dans la direction indiquée après avoir perdu un objet personnel (genre gant ou mouchoir) servant de seconde référence (non comptabilisé).

Elle adoptera un pas de promeneur avec une marche très lente sur environ 50 m, puis pas de course sur environ 50 m, errera en se laissant attirer par tel ou tel passage (trou dans une haie, chemin de terre ou d'herbe par exemple).

Elle pourra passer des clôtures électriques, franchir des fils de fer barbelés, transpercer une partie de forêt sans taillis épais, traverser une route à circulation limitée pour en ressortir de l'autre côté. Elle pourra longer une route, sauter des fossés.

Sur un parcours, à des intervalles d'environ 250 m, elle laissera tomber sur des terrains à faible végétation 5 objets. Il est recommandé de cacher les objets situés dans des endroits passants par exemple bordure de route à faible circulation pour qu'ils ne soient pas subtilisés. Un objet pourra être accroché à 50 cm du sol (branche ou clôture).

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 2

- **âge du parcours** : 2 h 30
- **distance** : entre 1,8 et 2 km
- **temps accordé** : 1 h 15
- **aire de départ** : à thème proche de la situation réelle (forêt, aire de pique-nique, champs, hangar agricole, ferme, prairie, véhicule laissé en bordure de chemin à l'abandon).

La personne partira dans une aire de départ clairement définie et dans la direction prévue. Elle perdra le premier objet à environ 150 m de la sortie de l'aire de départ.

La personne à rechercher adoptera un pas de promenade (environ 100 m de marche lente) puis 100 m de marche rapide et pas de course. Un arrêt de l'ordre d'une minute, situé à plus de 100 m d'un objet. En plus des difficultés prévues en classe 1, elle devra s'ingénier à traverser : une(des) haie(s) touffue(s), passer dans une forêt avec taillis, franchir un obstacle contournable de 1,50 m de hauteur au maximum, passer à proximité de bâtiments ou d'habitations, emprunter une route bitumée à faible circulation, qu'elle ait été longée avant ou après la traversée.

Sur le parcours, à des intervalles de 300 m, elle laissera tomber 5 objets au total (certains peuvent être dissimulés, rappelons-le. Les objets les plus petits seront à placer sur les terrains à faible végétation).

Un objet pourra être accroché en hauteur.

EPREUVE DE RECHERCHE PRATIQUE : CLASSE 3

- **âge du parcours** : 4 h
- **distance** : entre 2,2 et 2,5 km
- **temps accordé** : 1 h 30
- **aire de départ** : proche d'une situation réelle (ex : maison de retraite, centre aéré, stade, forêt, aire de jeux, carrière, parking)

Le départ de la personne s'effectuera dans les mêmes conditions que celles prévues dans la classe 2.

La personne adoptera un pas de promeneur, avec pas de course et marche très lente de temps à autre, de même que marche rapide : 2 arrêts de l'ordre de 2 à 3 min : « points chauds » à environ 150 m d'objet.

En plus des difficultés prévues en classe 2, la personne s'efforcera de traverser par exemple une cour de ferme, de passer dans un petit groupe d'habitations, petit hameau, lotissement, pénétration d'environ 150 m d'un quartier d'agglomération (périphérie d'une ville).

Sur le parcours, après avoir laissé tomber le premier objet à environ 150 m de la sortie de l'aire de départ, elle laissera tomber les autres objets à environ 450 m d'intervalle. L'un de ces objets pourra être accroché en hauteur.

EXEMPLE D'UNE EPREUVE DE BREVET

Descriptif de l'organisation des épreuves de RU d'Etampes les 15 et 16 août 2009

ORGANISATION GENERALE DES EPREUVES

ACCUEIL :

L'accueil sera assuré dès le samedi à 7h30.

Les campings-car, et les caravanes pourront s'installer dans le parc de la faisanderie.

Les postulants sont invités à remettre leurs carnets de travail au secrétariat dès leurs arrivés.

RESTAURATION :

La municipalité de Brières les Scellés nous hébergera durant ces deux jours.

HORAIRES :

Café d'accueil du samedi	08 h 00
Déjeuner du samedi	12 h 30
Soirée barbecue	19 h 00
Café d'accueil du dimanche	08 h 00
Déjeuner du dimanche	12 h 00
Remise des carnets de travail	14 h 30

TIRAGE AU SORT :

Il sera effectué par une personne étrangère à la classe en cours.

Le samedi et le dimanche matin 8h 15 et l'après midi du samedi à 14h

DEPART SUR LE SITE :

Le samedi matin	8h30 : l'après-midi 14h30
Le dimanche matin	8h30 .

Le postulant pourra demander l'objet de référence sous sac plastique 30 minutes avant le départ.

ENQUETE :

La présentation de l'équipe, et de l'enquête se déroulera à proximité de l'aire de départ en présence du chien et le témoin devra clairement délimiter le secteur ou aura été vu pour la dernière fois la personne égarée.

TEST AU STRESS ACCOUSTIQUE :

Il sera effectué individuellement, et hors zone pavillonnaire à une distance de 30 pas.

Le chien marquant le coup de feu sera ajourné ; en aucun cas il ne pourra obtenir la mention.

ACCOMPAGNEMENT DES POSTULANTS SUR LES PARCOURS :

Les postulants et les visiteurs suivront les parcours selon leurs convenances.

Un véhicule groupe sera mis à disposition à chaque fin de parcours, et assurera des navettes afin que les conducteurs puissent récupérer leurs véhicules laissés au point de départ.

Sur les parcours, le groupe suiveur respectera une distance de 8 à 10 mètres derrière le juge.

Conformément au règlement de la Recherche Utilitaire, le juge ne doit pas tolérer à son côté un nombre exagéré de personnes.

Au contraire, il essaiera de demeurer seul (avec le commissaire suiveur)

Eventuellement, il pourra choisir quelques accompagnateurs.

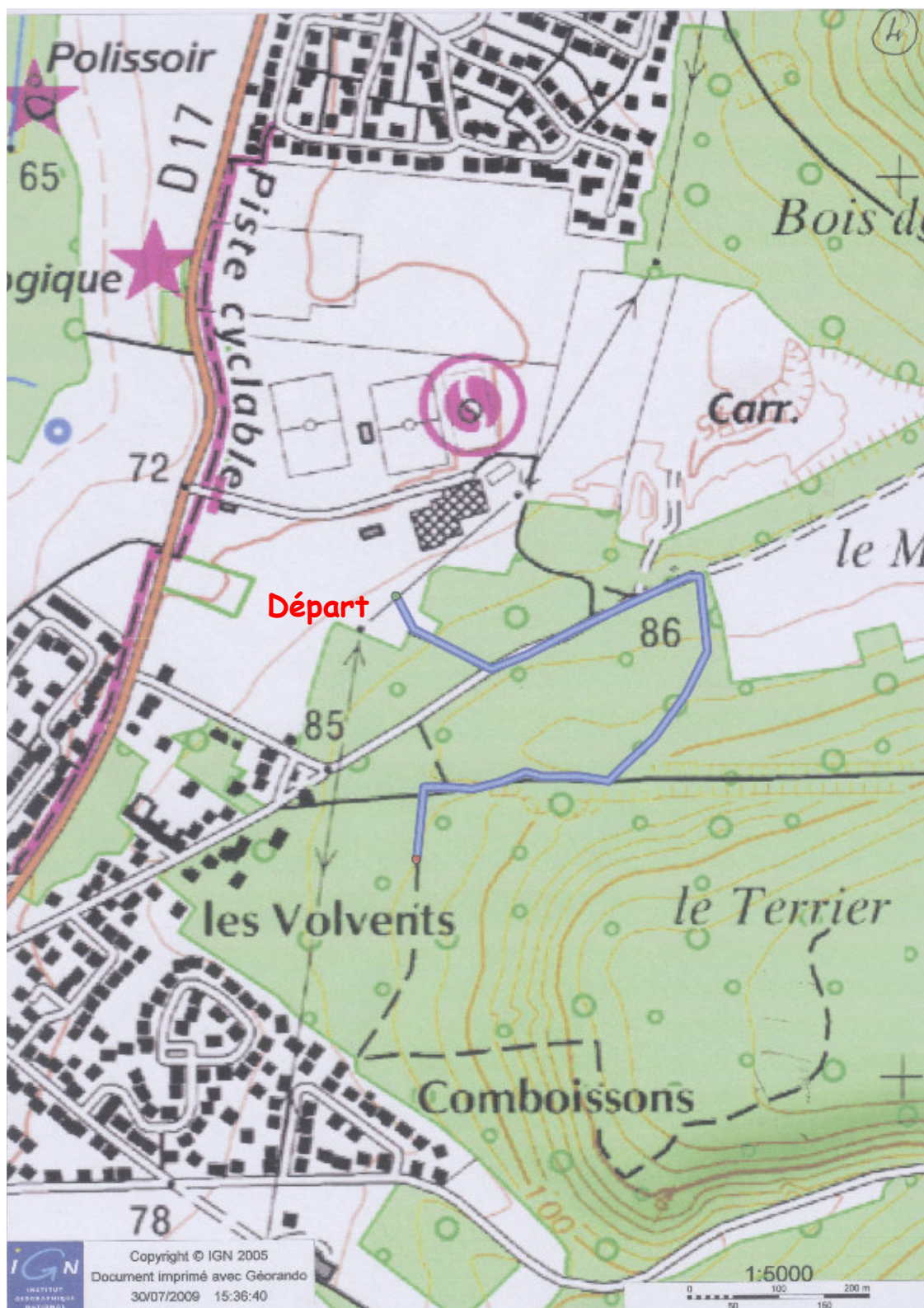
Cordialement
Bonne journée à tous.

EPREUVES DE RECHERCHE UTILITAIRE**SAMEDI 15 AOÛT 2009**

Parcours	Classe	Heure de Pose	Prise de Recherche	Fin de Recherche
1	BREVET	7h30	9h00	9h30
2	BREVET	8h30	10h00	10h30
3	BREVET	9h30	11h00	11h30
12h30 Repas				
4	BREVET	13h30	15h00	15h30
5	BREVET	14h30	16h00	16h30
6	BREVET	15h45	17h15	17h45
19h30 Barbecue				

DIMANCHE 16 AOÛT 2009

Parcours	Classe	Heure de Pose	Prise de Recherche	Fin de Recherche
7	BREVET	7h30	9h00	9h30
8	BREVET	8h30	10h00	10h30
9	BREVET	9h30	11h00	11h30



Exemple de compte rendu du traceur
(Etampes 15 aout 2009) Equipe Titus/Alice - Piste de 1000m

DESCRIPTIF DE PARCOURS

<p>Parcours n° 4 Heure de pose : 13h30 Heure de prise de foulement : 15 h E.P.C. : Brevet Lieu-dit : Stade Coulombel</p>	<p>Objet de référence : TEE SHIRT sera remis au commissaire du juge après la pose du parcours afin que celui-ci le remette au postulant 30 minutes avant la mise en application du chien</p>	<p>Poseur : André Tee shirt porté sur soi pendant la pose du parcours, placé ensuite dans un sac plastique bien fermé, en inscrivant le n° du parcours et du groupe d'appartenance</p>
<p>AIRE DE DEPART (plan) Prairie herbeuse Sol : herbeux</p>	<p>Référence au sol à 5 mètres CHAUSSETTE</p>	
<p>Je me dirige vers le chemin de gauche, passage en sous bois sur quelques mètres puis débouche sur chemin sablonneux que je prends à gauche en LBD. Dans le virage je pose un tissu.</p>	<p>Objet 1 : Tissu</p>	
<p>Je passe devant l'entrée de la sablière et 100 mètres après je prends le sentier de droite situé juste avant l'angle du bois. 30 mètres après mon changement de direction je pose un tissu.</p>	<p>Objet 2 : Tissu</p>	
<p>Sortie du sous bois sur un chemin, je prends à droite et 30 pas plus loin je pose un tissu</p>	<p>Objet 3 : Tissu</p>	

<p>Ensuite sur ma gauche j'aperçois une ancienne carrière de sable et à cet endroit je pose un tissu</p>	<p>Objet 4 : Tissu</p>
<p>J'arrive ensuite sur un croisement de chemin et de sentier. Je continue mon chemin sur 20 à 30 mètres et je prends le chemin de gauche. 30 mètres après je pose un tissu</p>	<p>Objet 5 : tissu</p>
<p>FIN DE PARCOURS :</p> <p>Je continue toujours tout droit et je vais me cacher à l'angle de la prochaine intersection.</p> <p>DESCRIPTION DES LIEUX : bois</p> <p>CONDITIONS ATMOSPHERIQUES : (AU MOMENT DE LA POSE) Jour, nuit, aurore, crépuscule, clair de lune Température Hygrométrie Vent : direction par rapport au profil de départ Calme, très légère brise, petite brise, bonne brise Coups de vent, courants d'air, vent tournant, tempête</p> <p>CLIMATIQUES :</p> <p>Beau fixe, nuageux, très nuageux, couvert, averses, giboulées, crachin, pluies, pluies battantes, grêle, bourrasques. Brouillard : léger, épais Givre, gelée, neige au sol, neige tombante. Temps lourd, orageux, coups de tonnerre, éclairs, orage.</p> <p>RENCONTRES :</p> <p>Piétons, deux-roues, automobiles, tracteurs. Volailles, vaches, chevaux, moutons, chiens, chats, gibiers. (préciser le lieu dans le descriptif)</p>	

Exemple de compte rendu du juge
(Etampes 15 aout 2009) Equipe Titus/Alice - Piste de 1000m

EPREUVE DE RECHERCHE UTILITAIRE	
Société Centrale Canine (Reconnue d'utilité publique)	
CLUB ORGANISATEUR	ETAMPES.....
RÉGIONALE	ILE DE FRANCE.....
EQUIPE : MAITRE Nom	ROGER.....
Prénom	COLETTE.....
CHIEN Nom	TITUS.....
Race	Berg des Pyrénées Sexe M.....
Tatouage	CT.....
Club	Régionale DORDOGNE.....
MISSION	- Retrouver la personne disparue : Nom Prénom <u>André</u>
	- Détecter les 5 objets : Perdus (P), Accrochés (A), Cachés (C)
AIRE DE DEPART :	Environnement <u>Prairie</u>
	Sol <u>Herbeux</u>
PARCOURS	(N = Nombre, D = Distance, T = Temps)
Nature des sols	Pré, petit blé, chaume, maïs, maïs coupé, guéret terre de bruyère, fougère, fougérole (petite fougère), friche, roncier, pierraille, gravillon, roche, rocheux, galets, bitume. Labour : lourd, sec, hersé. Terre : battue, boueuse argileuse, sablonneuse. Sable, dune. Marécage, eau stagnante. Bois, futaie, forêt, sapinière, engrais organique, lisier origine industrielle.
Relief	Plaine, vallée, colline, montagne, dénivelé en montée, en descente
Traversées de	Carrefours de routes N de chemins N <u>5</u>, d'allées forestières N....., de sentiers N <u>1</u> voie ferrée N....., passage à niveau N....., galerie souterraine, ruisseau, gué, ravin. Lotissement D....., agglomération D....., place publique D....., cour de ferme....., propriété privée, stade, aire de jeux D....., carrière, ardoisière, parking D.....
Passages sur/sous	Ponts Passerelles. Ferroviaire, route, autoroute, fleuve.
Longers de	Route avec marche sur berme D....., marche sur route D.....
Chemins de	Terre D <u>300^m</u> , herbeux D <u>700^m</u> , pierreux D....., allée Forestière D....., canal, fleuve, ruisseau, falaise.
Obstacles	Fossés, talus, murets, ruines, barbelés, haies, barrières, clôtures.
Marche	Normale D <u>1^{km}</u> lente D....., rapide D....., pas de course D.....,
Point chaud	N....., T....., Point mort N.....
Attitude de la personne recherchée : Visible, cachée (avec ou sans moyen d'accès pour le chien) debout, assise, accroupie, couchée, statique, mobile.	
DESCRIPTION DES LIEUX	
.....	
OBJETS	1 P.C.A. <u>TISSU</u> 2 P.C.A. <u>TISSU</u> 3 P.C.A. <u>TISSU</u>
	4 P.C.A. <u>TISSU</u> 5 P.C.A. <u>TISSU</u>
Le juge peut se référer au descriptif de parcours et au profil sur carte IGN 1/25000° pour compléter ses observations	

EPREUVE PRATIQUE : BREVET CLASSE I CLASSE II CLASSE III
RAPPORT TECHNIQUE

CONDITIONS ATMOSPHÉRIQUES	<p> Jour, nuit, aurore, crépuscule, clair de lune. Température <i>31°C</i>. Hygrométrie <i>30%</i> Vent : direction par rapport au profil du départ Calme, très légère brise, petite brise, bonne brise, coups de vent, courants d'air, vent tournant, tempête. </p>
CLIMATIQUES	<p> Beau fixe, nuageux, très nuageux, couvert, averses, giboulées, crachin, pluie, pluie battante, grêle, bourrasques. Brouillard : léger, épais. Givre, gelée, neige au sol, neige tombante. Temps lourd, orageux, coups de tonnerre, éclairs, orage. </p>
ENQUÊTE Qualité	<p> Insuffisante, moyenne, bonne, très bonne, approfondie Mise en Application Mauvaise, moyenne, bonne, très bonne, excellente </p>
Renseignements Heure	<p> (Sollicités sur le parcours) Enquête <i>15h38</i> Prise de quête <i>15h58</i> Prise de foulement <i>16h58</i> Détection de l'objet (C.1) Sorite de l'aire de brouillage découverte <i>15h19</i> durée de la recherche Abandon à, équipe relevée à </p>
DÉCOUVERTE Style	<p> Quête, distance par vent favorable, nez haut, franche. Localise parfaitement dans un périmètre de et découvre. Le maître décide de stopper son chien en vue, hors vue de la personne. D : </p>
Manifestation	<p> Calme, joyeux, fouet gai, couine, lèche, aboie. En cas de personne situé en cavité : marque nettement, couine, aboie, cherche à descendre. Personne cachée en hauteur : tourne en rond, se dresse sur ses pattes, cherche à monter, se désintéresse. Vent de dos, se déporte de, revient et détecte parfaitement. Réaction de surprise par vent défavorable, par vent favorable : montre un parfait équilibre. </p>
OBJETS	<p> 1 2 <i>oui</i> 3 4 <i>oui</i> 5 <i>oui</i> </p>
- Détectés	appartenant à la personne recherchée, relevés par le maître. N
- Localisés	sans détection, nettement, faiblement, relevés, non relevés. N
- Relèves du maître	sans localisation/détection, appartenant à la personne. N
- Relèves du maître	sans détection, n'appartenant pas à la personne. N
- Marqués	faiblement, nettement, n'appartenant pas à la personne, relevés, non relevés par le maître. N .. <i>2. Assis</i>
-Style	marqués, statiques, pris et gardés en gueule, pris en gueule et relâchés, grattés, rapportés au maître. NETTEMENT : N, FAIBLEMENT N
RENCONTRES	Piétons, deux roues, automobiles, tracteurs, volaille, vaches, chevaux, moutons, chiens, chats, gibiers, etc.
TRAVAIL ET STYLE DU CHIEN	Condition physique excellente, très bonne, bonne, moyenne, mauvaise. Décide de se reposer de lui-même, sur ordre. Calme, studieux, bien dans sa peau, prend franchement les décisions. Coup de feu : <i>oui</i>
Style de quête	en lacets, haute, moyenne, rasante, latérale circulaire courte, moyenne large, circulaire arrière moyenne, large.
Lieu de quête	Plaine, forêt, dénivelé, place publique, parking, agglomération, sur route, chemin creux
Tempérament	Vif, nerveux, dur, légèrement sensible, sensible, hésitant, travaille par à-coups. Sociable, peu sociable avec ses congénères.
Distractions	Olfactive, auditive, visuelle, joueur.
TRAVAIL ET STYLE DU MAITRE	Condition physique excellente, très bonne, bonne, moyenne, mauvaise. Calme, bien en harmonie, maîtrise bien les situations, dominant, ne comprend pas toujours les indications de son chien. N'influence pas son chien, l'influence à bon escient, à mauvais escient. En difficulté, le maître demande le parcours. Le maître prend la décisions d'abandonner. Accompagnement : en longe, libre, mixte.

MENTION : EXC - TB - B - AB - SM.

JUGE S.C.C. : *17° POTIN Bernard*

Date : *15.8.09*

Lieu : *ETAMPES*

Signature : *10ttin*

L'APPROCHE DU COUP DE FEU

Cet apprentissage doit se faire le plus tôt possible. Pour cela plusieurs occasions peuvent être prétexte à cet apprentissage, le but étant toujours de détourner l'attention du chiot lors de la détonation :

1. LE REPAS :

Pendant que le chiot mange (le maître à proximité de lui), une tierce personne tirera un coup de feu (6 mm pour l'initiation) à distance du chiot : 100 m. Le maître ne doit pas intervenir si le chiot reste auprès de sa gamelle lors de la détonation (pas de comportement trop protecteur).

Si le chiot quitte sa gamelle pour chercher protection, alors seulement dans ce cas, le maître devra rassurer le chiot. Cet exercice sera répété tant que le chiot marquera une crainte du coup de feu.

2. LE JEU :

La période du jeu du maître avec son chien ou du chiot avec sa mère (ou avec un autre chien adulte) pourra être le moment de l'apprentissage. A noter la nécessité d'avoir toujours le recours d'une tierce personne qui tirera le coup de feu à l'insu et à distance du chiot. On choisira toujours un moment de jeu intense. Dans le cas où le chiot joue avec un congénère, il est nécessaire que l'autre chien ne témoigne pas d'inquiétude lors de la détonation (le chiot calquant son attitude sur l'autre chien).

3. LA PISTE :

L'apprentissage du coup de feu pourra se faire pendant que le chien piste car étant concentré sur la recherche de la personne ou d'un objet indice, il ne portera qu'une brève attention à la détonation (toujours à distance).

Toutes ces méthodes ont fait leur preuve dans bien des clubs d'utilisation. Toutefois il est des cas où le chien est réfractaire. Il sera alors important pour l'éducateur d'analyser si le chien a vraiment peur de la détonation ou que celle-ci est prétexte à désobéir à son maître si le chien est en position de fixation. Il est aussi important de savoir si le chien a peur en présence de son maître ou non. Ce dernier peut être vecteur d'un comportement de peur chez son chien (le maître ayant l'inquiétude que son chien quitte sa position de fixation car cela induit l'élimination de l'équipe lors d'un concours officiel). Cette peur du maître sera transmise au chien qui sera alors en situation d'attente d'un danger. Dans le cas d'un comportement de peur, le travail de l'apprentissage se fera à la longe (10 m), chien attaché, car il ne faut pas oublier que dans la panique, le chien peut fuir et traverser une route...

Le maître devra témoigner de la patience, rassurer sans trop protéger son chien ! Les coups de feu seront tirés de très loin (100 à 200 m) pour se rapprocher au fur et à mesure des entraînements. Les techniques de la gamelle et du jeu seront les bienvenues !

Comme il a été dit précédemment, le chien ne devra pas être mis en situation d'attente d'un danger. Attention au chiot ou au chien qu'on prend systématiquement avec soi lors d'orages. Ne le surprotégez pas, un chien est un animal et non un enfant ! De même lors de feux d'artifice ou de pétards, évitez de prendre vos chiens avec vous. L'apprentissage doit se faire en douceur, trop c'est trop ! L'erreur sera alors fatale et sa peur sera alors irrémédiable.

Lors de l'apprentissage, le coup de feu sera tiré avec les précautions suivantes :

- ne pas tirer dans le dos du chien (phénomène de surprise)
- ne pas tirer vers le sol (le chien sentirait les vibrations de la détonation par ses coussinets ou son ventre si celui-ci est en position couchée)
- ne pas tirer vers une forêt (phénomène de résonance)
- ne pas tirer sous le vent (ce dernier ramènerait une odeur de poudre qui pourrait perturber l'olfaction du chien lors de sa prise de piste et engendrer des éternuements)
- faire attention au chien qui travaille dans plusieurs disciplines : ring et RCI, car dans ces 2 cas, les coups de feu peuvent être synonymes d'hommes d'attaque et engendrer chez le chien un comportement d'excitation (instabilité positionnelle et aboiements).

Pour conclure, il y aura des chiens pour qui tous les moyens auront été vains. Il faut alors admettre que ces chiens ne sont pas faits pour l'utilisation (pistage, RU...) ce qui ne les empêchera pas d'être d'excellents compagnons pour leur maître !