

PROTOCOLE DE LA SELECTION DU TROPHEE PAR EQUIPES

Nous essayons de maintenir cette finale tout en gardant son esprit avec des équipes mixtes en niveau intégrant souvent de jeunes chiens.
Toutefois, comme lors des sélectifs, les équipes sélectionnées pour la finale se doivent d'être représentatives du niveau de la grande région.

Après réflexion au sein du GTA élargi, et avoir étudié plusieurs solutions, y compris un tirage au sort, nous nous sommes mis d'accord sur la solution suivante qui a fait consensus.

Chaque équipe se verra attribuer un score composé des cotes des membres de l'équipe.

COTE = (rang du chien au classement/ nombre de chiens classés dans la catégorie et le grade) X 2000

Le ratio, rang du chien au classement/nombre de chiens classés dans la catégorie et grade, permet de ne pas désavantager un grade par rapport à l'autre.

SCORE = somme des 3 cotes les moins élevées (la cote la plus élevée = JOKER)

Sélection des équipes, selon le quota par régions : les grandes régions gardent leur quota initialement prévu, la sélection des équipes se fera du score le moins élevé au score le plus élevé.

Récapitulatif du classement national LO/non LO 2020 :

Catégorie	Nombre chiens classés	
	Grade 2	Grade 3
A	858	359
B	619	293
C	1434	734
D	57	16

Il est à noter que certains chiens ne sont pas classés : chiens en grade 1, chiens n'ayant pas concouru l'année précédente, J11, et chien conduit par un conducteur de la classe de compétition Handis : une cote forfaitaire leur est attribuée, elle est égale à 2001.

PRINCIPE GENERAL :

La cote de chaque chien est obtenue par une règle de 3.

Le score d'une équipe de 4 chiens est la somme des 3 cotes les moins élevées, la quatrième, donc la plus élevée, correspond au chien joker et n'est pas prise en compte.

Une équipe formée de compétiteurs de la classe de compétition Handis est sélectionnée d'office.

Les chiens non classés dans le classement national ont une cote de 2001

Et ouf, l'informatique, via le GTIL, fait tous les calculs !

Egalité de score entre deux équipes : En cas d'égalité de score entre deux équipes, on les classe en fonction de la cote de leur joker. Si on a à nouveau l'égalité, les équipes seront départagées par leur cote la plus basse.

Exemples de calcul de la cote d'un chien :

AGI est 245^{ème}/ 734 au classement grade 3 de la catégorie C.

LITY est 478^{ème}/1434 au classement grade 2 de la catégorie C.

Ces deux chiens sont au 1/3 de leur classement respectif.

Leur cote obtenue en faisant une règle de 3 :

$(245/734) \times 2000$, donne à AGI la cote : 667

$(478/1434) \times 2000$, donne à LITY la cote : 666

HOOP est 734^{ème} (dernier classé) en grade 3, catégorie C, sa cote calculée est 2000

PERS est 1434^{ème} (dernier classé) en grade 2, catégorie C, sa cote calculée est 2000

Toujours en catégorie C,

DANCING est en grade 2, il est 420^{ème}/1434, sa cote est 585

FLY est en grade 1, il n'est pas classé : sa cote est 2001 (cote forfaitaire)

BALL n'est pas classé en grade 2, sa cote est 2001 (idem)

Pour les autres catégories, on procède de la même façon :

Exemple en catégorie B :

BEE est classé 123^{ème}/619 en catégorie B, sa cote est obtenue en faisant le calcul suivant :

$123/619 \times 2000$, ce qui donne une cote de 397.

Le calcul de la cote d'un chien se fait directement en ligne sur le calendrier dans sports canins (Merci au GTIL !)

http://sports-canins.fr/agility_resultats/calculsTGR.php

Exemple de calcul du score d'une équipe :

Le score d'une équipe correspond à la somme des 3 cotes les moins élevées des chiens composant l'équipe.

Exemple de l'équipe formée de : AGI, LITY, DANCING et FLY :

FLY est le joker (cote la plus élevée), le score de l'équipe est :

$667 + 666 + 585 = 1918$

Exemple de l'équipe formée de LITY, HOOP, DANCING et BALL

Le score de l'équipe ainsi formée est :

$667 + 2000 + 585 = 3252$ (BALL est le joker)

Cette équipe a un score plus élevé, elle sera moins bien placée dans la sélection que l'équipe formée de AGI, LITY, DANCING et FLY.

Pour les autres catégories, on procède de la même façon.