

Club Français du Hovawart

Affilié à la Société Centrale Canine

Site : <https://www.hovawart.fr>

Présidente : **Annie RIGHI**
823 vieille route de Grasse
83300 DRAGUIGNAN



: 06.10.33.90.62

cfhovawart.president@gmail.com

Responsable Travail & Tests : **Martine DONZE**
85 impasse des Moissons
01000 SAINT-DENIS LES BOURG



: 06.81.68.67.95

cfhovawart.travail@gmail.com

TESTS DE TEMPÉRAMENTS DU CFH

Édition du : 21 avril 2026

(Annule et remplace les éditions 2010 et 2024)

SOMMAIRE

Préambule	page 1
Personnel nécessaire	page 2
Matériel nécessaire	page 2
Modalités générales	page 2
Déroulement du T.A.N.	page 3
Déroulement du T.A.T.	page 7
Déroulement du T.A.U.	page 9
Résultats	page 10
Comportement pendant l'examen	page 11
Grille appréciation T.A.N.	page 12
Grille appréciation T.A.T.	page 13
Grille appréciation T.A.U.	page 14

Préambule

Les tests de tempérament permettent d'évaluer les qualités naturelles du chien. Il est jugé par un testeur habilité par le C.F.H., qui observe le comportement et les réactions du Hovawart dans différentes situations. Ils sont nécessaires à la validation par le CFH de la qualité de reproducteur.

Ces tests participent également à la montée en cotation du reproducteur.

Pour tous les tests, si le chien quitte le terrain et n'y revient pas au rappel du conducteur sans intervention extérieure, sous 1 minute, le travail est arrêté et le test non validé.

Personnel nécessaire

- **Responsable tests** : Testeur CFH assisté ou non d'un autre testeur ou d'un testeur assesseur.
 - Rôle : Assurer le bon déroulé des tests et valider les résultats
- **Commissaire** : Testeur CFH ou testeur assesseur ou personne connaissant bien les tests pour aider le testeur CFH.
 - Rôle : Aider le testeur, maintenir le chien en longe quand nécessaire.
- **Assistants** :
 - Un pour les exercices de jeu, de proie et le coup de feu.
 - Un pour la personne déguisée.
 - Groupe de 8 personnes constitué notamment des conducteurs candidats aux tests.
 - Rôle : Aider au bon déroulé des tests lorsque le testeur le demande.

Matériel nécessaire

- Jouets : boudin, Kong ou balle avec corde, corde à nœuds.
- Longe de 10 m avec nœuds à 2 m et 5 m.
- 2 leurres avec 2 longues l'une de 40 m, l'autre de 20 m.
- 6 piquets avec entourage tuyau.
- 1 déguisement.
- Tuyau de 1m (12 à 15 cm de diamètre) et piquets de fixation.
- Bombe de marquage.
- Révolver, cartouches à blanc, 6 rallongé.
- Chronomètre.
- Lecteur de puce.

En réserve :

- Collier classique plat.
- Laisse de 2 mètres.

Pour les mensurations :

- Toise.
- Centimètre souple.
- Nuancier yeux.

Modalités générales

Le CFH prévoit d'organiser plusieurs sessions de tests chaque année :

- Deux sessions de tests complets (TAN, TAT et TAU), une lors de la Nationale d'Élevage et une lors d'une Régionale d'Élevage CFH (20 tests maximum).
- Plus une session avec TAN uniquement dans le cadre d'une régionale d'Élevage accouplée à une exposition SCC, toutes races (10 tests maximum).

Un chien pourra se présenter au TAN, sans limitation de nombre.

Pour les TAT et TAU, s'il n'a pas réussi à la troisième session à laquelle il se présentera, il sera ajourné définitivement.

A - DÉROULEMENT DU TEST D'APTITUDES NATURELLES

Pré requis : Âge du chien 12 mois révolus - Titulaire du C.S.A.U. Être inscrit au LOF.

1. Atelier de manipulation et de vérification

- Le chien est en laisse, tenu par son conducteur, à la laisse ou au collier (conseillé).
- Le testeur vérifie l'identification du chien, et avec l'aide de l'assistant, procède aux mesures et examen du chien, en portant attention à son comportement.
- L'examen du chien doit être réalisé sans précipitation, avec patience et bienveillance, tant vis à vis du chien que du conducteur.
- Le testeur vérifie l'état des 4 canines du chien et le spécifie au conducteur. Elles seront vérifiées à nouveau à l'issue des tests.
- Le chien agressif (grogne, veut mordre ou pincer) ou qui ne se laisse pas examiner (après plusieurs tentatives) est ajourné.

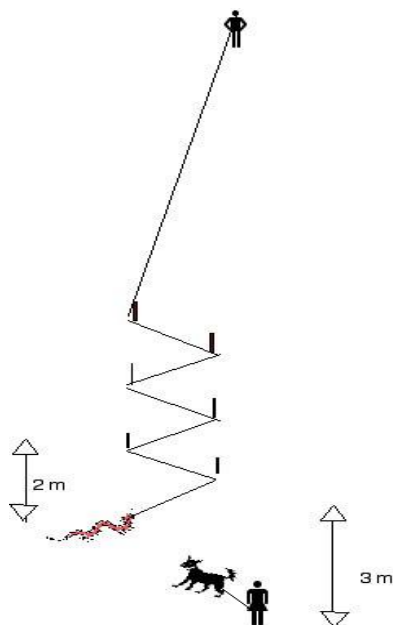
2. Jeu avec le maître

- Le conducteur entre avec son chien muni de la longe légère de 10 m, fournie par l'organisateur, et d'un collier non coercitif. Il peut avoir son jouet (jouet avec poignée ou corde) ou choisir un jouet fourni par l'organisation (petit boudin, Kong, balle avec corde ou corde à nœuds). Le maître joue spontanément avec son chien, l'encourage, le sollicite de la voix et du geste.
- Si le conducteur le souhaite, il peut laisser son chien libre pendant la phase de jeu. Le jeu est un jeu de tirer et /ou de lancer.
- Sa durée est au total de 30 secondes, avec 15 secondes de jeu effectif.

3. Jeu avec personne étrangère

- Le conducteur, tout en jouant avec son chien reprend le jouet, passe le jouet à l'assistant qui motive le chien à le garder et à jouer avec lui.
- L'assistant doit faire montre de dynamisme, sans brutalité, en gardant le chien les 4 pattes au sol et jouer gaiement avec le chien.
- Le chien doit garder le jouet et être participatif dans le jeu.
- Si le chien rapporte le jouet, le conducteur, après quelques phases de jeu, le reprend et le confie au commissaire.

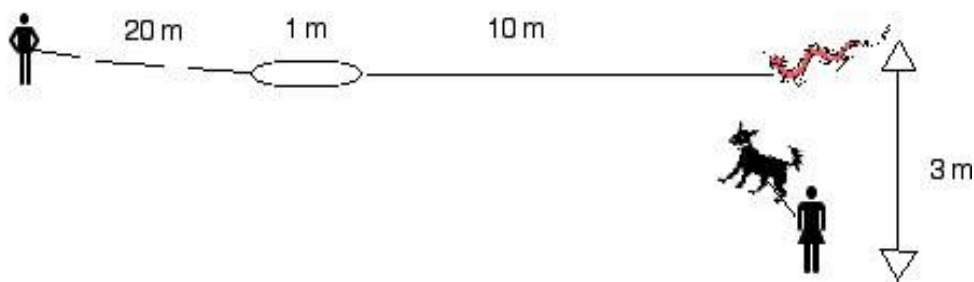
4. Instinct de proie



- Le chien est tenu en longe à 2 mètres par le commissaire, à proximité du conducteur.
- L'assistant, fait démarrer le leurre, au signal du testeur, de telle sorte que le chien l'observe.
- Le chien est lâché, quand le leurre a dépassé le 1^{er} piquet. Le chien doit poursuivre jusqu'au bout. Il peut s'en saisir avant ou à la fin. Le conducteur peut encourager le chien au départ du leurre.
- Le conducteur rappelle son chien en fin d'exercice et lui reprend le leurre s'il l'a rapporté. Il le remet alors au commissaire.

5. Persévérance sur la proie

- Le chien est en longe, fixée au collier, à l'emplacement désigné par le commissaire à 3 m du leurre.
- Le leurre est tiré brutalement en ligne droite en direction du tuyau.
- Juste avant la disparition du leurre, le chien est lâché.
- On observe en silence le comportement du chien pendant 1 minute.



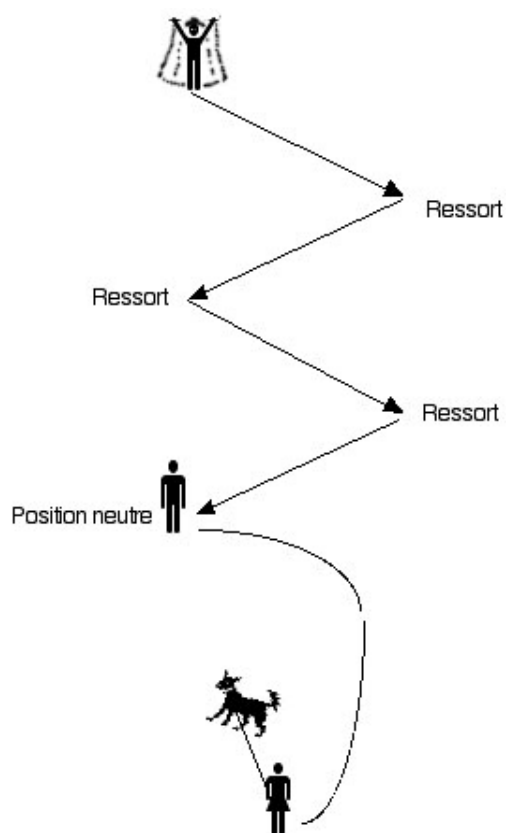
6.- Personne déguisée

- La personne déguisée est revêtue d'un vêtement ample qui masque sa silhouette.
- Le chien est tenu par le commissaire en longe à 2 mètres. En position arrêtée, sans ordre. Le conducteur ne parle pas à son chien et reste neutre.

A). La personne déguisée sort de sa position d'invisibilité (cache) et avance sur un parcours en dents de scie, matérialisé par 4 points au sol. Sur les 3 premiers points, la personne déguisée fait l'ascenseur (ressort) face au chien et bat des bras. Au point 4, la personne déguisée s'immobilise dans le calme, en position neutre, de profil, bras le long du corps, mains ouvertes.

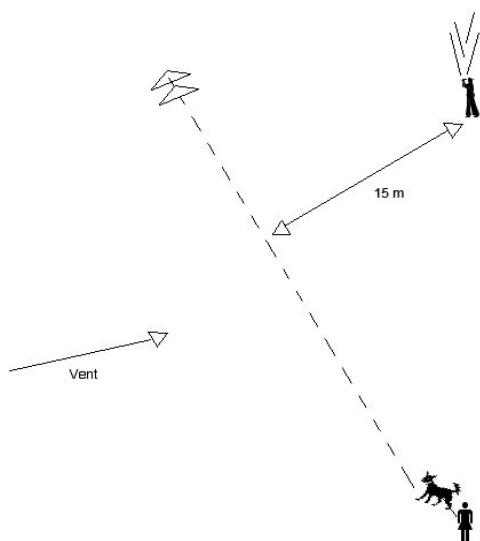
B). Le commissaire lâche alors la longe et le conducteur s'avance accompagné du chien en direction de la personne déguisée arrêtée.

Arrivé devant lui, il lui serre la main, en lui disant "Bonjour !" gaiement puis il lui enlève son déguisement calmement.



Le chien dispose d'une minute pour accepter le contact avec l'humain (sorti de son déguisement). Il peut être encouragé du geste et de la voix par le conducteur. L'humain qui n'est plus déguisé reste neutre, mains ouvertes vers l'avant. Il doit être amical une fois le contact établi.

7. Coup de feu



- Le chien est en longe, tenu à 2 mètres par le commissaire. Le conducteur marche avec son chien, sans ordre ni contrainte, dans le calme, en ligne droite, dans la direction indiquée par le commissaire.
- Le tireur est situé face au chien, décalé sur la droite ou la gauche en fonction du vent qui doit souffler face au tireur.
- Le tir se fait vers le haut, sur ordre du testeur, à distance de 15 mètres du chien et 2 coups de feu espacés de 5 secondes.

Une attention particulière doit être portée aux effets de résonance et d'échos.

8. Retour au calme, dans le groupe

- Un groupe de 8 personnes se positionne sur le terrain, en cercle épaule contre épaule. Le chien est confié en longe de 2 mètres au commissaire, sans contrainte, à 20 m environ du groupe.
- Sur ordre du testeur, le conducteur se dirige à pas rapides et énergiques, vers le groupe et pénètre en son centre.
- Une fois le groupe refermé sur lui, le conducteur sur ordre du testeur appelle, vivement et gaiement, son chien à le rejoindre et à rester au cœur du groupe. Le commissaire au premier appel du conducteur lâche la longe.
- Le chien doit rejoindre son conducteur et se maintenir avec lui au moins 30 secondes, au cœur du groupe.
- Le groupe doit rester assez neutre, mais avec une attitude amicale, et répondre positivement aux sollicitations du chien.

Le chien dispose d'une minute pour rejoindre son conducteur au centre du groupe et y demeurer sans contrainte.

Le conducteur peut encourager le chien et le rappeler s'il sort du groupe.

9. Jeu avec le conducteur, après contrainte

- Le commissaire rend le jouet du chien au conducteur. Celui-ci joue spontanément avec le chien, pendant environ 30 secondes.

Le travail est alors terminé.

Conclusion

Le conducteur et son chien remis en laisse, ainsi que le testeur se dirigent face au public. Le testeur énonce les observations du comportement du chien lors de chaque exercice, au conducteur et au public.

Le résultat est annoncé, sous réserve de vérification informatique.

Si le chien remplit toutes les conditions pour accéder au T.A.T., les exercices se poursuivent par 10 et 11 (voir T.A.T.).

B - DÉROULEMENT DU TEST D'APTITUDE AU TRAVAIL

Il faut impérativement une licence mordant en cours de validité pour présenter le T.A.T.

Pré requis : Âge du chien 15 mois révolus - Titulaire du T.A.N.

Personnel complémentaire nécessaire

- Homme Assistant (HA).

Matériel complémentaire nécessaire

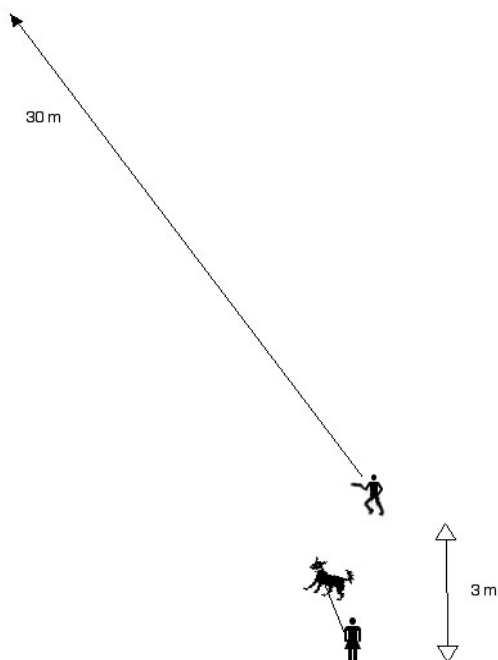
- Un boudin de 60 cm de longueur et de 7 à 8 cm de diamètre, muni d'une poignée à chaque extrémité.

Au déroulement des 9 exercices précédents, s'ajoute les 10^{ème} et 11^{ème} exercices.

L'ensemble des 11 exercices constitue le T.A.T.

10. Poursuite et ténacité

- Le conducteur après avoir muni son chien d'un harnais adapté rejoint le point indiqué par le commissaire.
- Le commissaire attache la longe au-dessus du harnais et tient le chien à la longe à 2 mètres.
- L'HA, face au chien, excite celui-ci, avec le boudin, par des passages en 8 autour de ses propres jambes. Puis il jette le boudin au conducteur qui s'en saisit au vol et lui renvoie (2 fois). Le conducteur peut encourager le chien.
- L'HA prend le boudin par une extrémité à main droite ou gauche selon sa facilité, et le tient horizontal à hauteur de hanche, et s'éloigne en reculant face au chien jusqu'aux 10 m, suivant une diagonale par rapport au chien.
- Lorsque l'HA atteint une distance de 10 mètres environ, il se retourne et fuit en courant, le boudin tenu à l'horizontale sur le côté, à hauteur de hanche, le commissaire lâche le chien. Le conducteur peut lui donner un ordre bref, s'il le souhaite.
- Le chien doit poursuivre l'HA, se saisir du boudin et le tenir avant que l'HA ait atteint une ligne située à une distance de 30 m du départ.
- L'HA s'arrête alors en opposant une résistance modérée et joyeuse en position neutre par rapport au chien (de profil, bras en bas, les 4 pattes du chien au sol), tout en l'encourageant et l'incitant à maintenir sa prise. L'HA doit agir sans brutalité mais avec dynamisme.
- Pendant cette phase de prise, l'HA doit se saisir de la deuxième poignée du boudin et tout en incitant le chien à maintenir sa prise, l'amener sans brutalité en contact avec lui. La phase de prise de face, doit durer 5 secondes. Le chien, resté en prise, gagne le boudin en fin d'exercice.



11. Jeu avec le conducteur

- Le conducteur peut enchaîner tout de suite la phase de jeu avec le boudin gagné par le chien ou au choix avec son jouet. La phase de jeu doit se poursuivre environ 15 secondes.
- Si le conducteur le souhaite et si le chien le veut, celui-ci peut garder le boudin en gueule.

Le travail est alors terminé.

Conclusion

Si le chien remplit toutes les conditions pour accéder au T.A.U., les exercices se poursuivent par 12 et 13 (voir T.A.U.).

Sinon, le conducteur et son chien remis en laisse, ainsi que le testeur se dirigent face au public. Le testeur énonce les observations du comportement du chien lors de chaque exercice, au conducteur et au public.

Le résultat est annoncé, sous réserve de vérification informatique.

C - DÉROULEMENT DU TEST D'APTITUDE A L'UTILISATION

Pré requis : Âge du chien 15 mois révolus - Titulaire du T.A.T. - Licence "Mordant" en cours de validité.

Matériel complémentaire nécessaire

- Cachette mobile si pas de possibilité sur le terrain.
- Manchette IGP souple.
- Badine IGP.

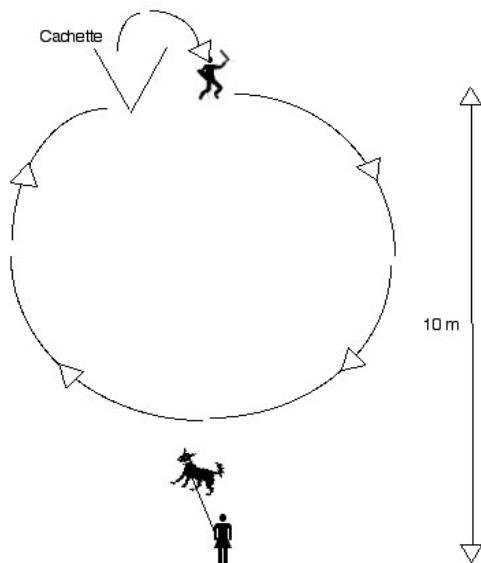
Pour les chiens travaillant en Ring (signalés à l'inscription).

- Costume de ring.
- Une badine ring en bambou fendu.

Au déroulement des 11 exercices précédents, s'ajoute les 12^{ème} et 13^{ème} exercices.
L'ensemble des 13 exercices constitue le T.A.U.

12. Epreuve de courage

- Le conducteur entre sur le terrain et se positionne, le chien tenu en longe de 2 mètres, sans contrainte, à l'emplacement, face à la cache, indiqué par le commissaire.
- L'emplacement est situé à une distance de 10 mètres de la cache.



- L'HA surgit hors de la cage, en attirant l'attention du chien sur lui, (incitation sonore et visuelle) et sans agression frontale, après un premier "tour à vide", lors du second tour, incite le chien à se saisir de la manchette, au passage lors d'un simulacre d'agression. envers le chien.
- Le chien doit se saisir directement de la manche et la tenir fermement en gueule, **7 secondes minimum** sur un temps global de prise de 10 secondes (2 reprises sont tolérées).
- Lorsque le chien est en prise ferme, l'HA effectue un mouvement de va et vient au-dessus du dos du chien, sans le toucher (30 à 40 cm au-dessus) avec la badine IGP.

A l'issue de l'exercice, l'HA laisse le chien gagner sa manche.

Le conducteur doit, si le chien a gardé la manchette en gueule, obtenir sans brutalité la cessation du chien, qui doit lui laisser récupérer la manchette et rester sous contrôle. Le conducteur, le chien calme à son côté, laisse approcher l'HA sans instrument, libre et amical, naturel et sans précipitation, qui vient serrer la main du conducteur et lui dire "Bonjour" joyeusement.

Le chien ne doit pas agresser l'HA, mais, il peut, par exemple, rester vigilant ou être amical.

13. Phase de jeu après la contrainte

- Le conducteur après avoir récupéré la manchette que, soit, il laisse sur le terrain, soit il remet au commissaire, entame la phase de jeu avec le jouet remis par le commissaire (boudin, balle avec ficelle, corde).
- La phase de jeu doit se poursuivre environ 15 secondes.

Le travail est alors terminé.

Conclusion

Le conducteur et son chien remis en laisse, ainsi que le testeur se dirigent face au public. Le testeur énonce les observations du comportement du chien lors de chaque exercice, au conducteur et au public.

Le résultat est annoncé, sous réserve de vérification informatique.

RÉSULTATS

L'observation du comportement du chien par le testeur est reportée sur une grille de type QCM, décrivant les actions et comportements du chien et dont le décodage se fait par un programme informatique.

Chaque comportement dans chaque exercice est affecté d'une mention :

Cr (Correct) - Ac (Acceptable) - Li (Limite) ou In (Insuffisant)

T.A.N. :

Si le chien a un comportement "In" sur 1 quelconque des exercices, il est ajourné.

Si le chien a un comportement "Li" 4 fois cumulées sur les exercices 1, 6b, 7 et 8, il est ajourné.

Dans tous les autres cas, il est apte.

T.A.T. :

Si le chien a un comportement "In" sur 1 quelconque des exercices, il est ajourné.

Si le chien a un comportement "Li" 1 fois sur les exercices 1, 2, 3, 6b, 7, 8, 9 et 11, il est ajourné.

Dans tous les autres cas, il est apte.

T.A.U. :

Si le chien a un comportement "In" sur 1 quelconque des exercices, il est ajourné.

Si le chien a un comportement "Li" 1 fois sur les exercices 1, 2, 3, 6b, 7, 8, 9, 11 et 13, il est ajourné.

Dans tous les autres cas, il est apte.

Comportement pendant l'examen

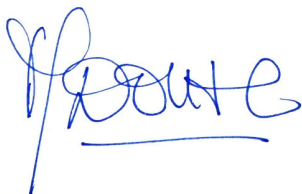
Le comportement du chien est observé tout au long des exercices.

Un chien dont le tempérament est trop agité, désordonné, non contrôlable, sans aucun retour au calme sera ajourné.

Un chien dont le tempérament est léthargique, sans intérêt envers les exercices proposés sera ajourné.

Présents tests de tempérament du C.F.H. approuvés lors de la réunion de Comité du 21 avril 2026.

**La Responsable Travail & Tests,
Martine DONZE**



**Pour le Comité,
La Présidente,
Annie RIGHI**





CLUB FRANÇAIS DU HOVAWART

Affilié à la Société Centrale Canine

Site = <https://www.hovawart.fr>

TEST D'APTITUDES NATURELLES (T.A.N.)					
Nom du chien		Né(e) le		Sexe	
Identification		N° Livre Origine			
Propriétaire					
Testeur		Date			
Assesseur 1		Assesseur 2			
H. A.		Certification le			

Cr = Correct - Ac = Acceptable - Li = Limite - In = Insuffisant	C.S.A.U. le	
---	-------------	--

Mensurations			
Hauteur		Longueur	
Tour poitrine		Tour poignet	
Yeux		Fouet	

	Cr	Ac	Li	In		Cr	Ac	Li	In
1) Vérification identification et examen du chien					6 A) Epreuve de sang-froid "Personne déguisée" Visuel				
a) agressif					a) très agressif, se retourne				
b) proteste mais se laisse faire					b) attentif, curieux, devant				
c) sûr de lui et indifférent					c) aboie, devant				
d) sûr de lui et amical					d) surpris, mais se reprend et va devant				
e) impressionné mais se laisse faire					e) surpris, puis se reprend et reste attentif				
f) trop agité, difficile à examiner					f) reste neutre indifférent				
g) peureux, ne se laisse pas examiner					g) surpris, hésitant, peu sûr				
					h) peureux, tentative de fuite				
2) Jeu avec le maître					6 B) Epreuve " Personne déguisée" Contact				
a) agressif					a) agressif				
b) désordonné, trop agité					b) aboie, hésitant, mais prend contact				
c) joue spontanément, actif et très intéressé					c) prend contact sans contrainte, libre				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement, actif					d) amical mais incertain				
e) prend le jouet mais abandonne vite					e) nerveux, avance, recule, alternativement				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet					f) ne prend pas contact dans les 60 secondes				
g) n'est pas intéressé					g) refuse le contact				
3) Jeu avec personne étrangère					7) Coup de feu				
a) agressif					a) agressif				
b) désordonné, trop agité					b) stable				
c) joue spontanément, actif et très intéressé					c) surpris, 2ème coup de feu sans réaction				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement, actif					d) surpris, marque le 2ème coup de feu				
e) ne participe pas mais va chercher le jouet					e) s'écrase, mais poursuit sa marche				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet					f) s'écrase et n'avance plus				
g) n'est pas intéressé					g) tentative de fuite, panique				
4) Instinct de proie					8) Retour au calme - dans le groupe				
a) poursuit la proie énergiquement					a) le chien reste agressif				
b) suit avec peu de conviction					b) entre avec confiance, amical				
c) démarre mais ne poursuit pas					c) entre avec confiance, puis un peu méfiant				
d) très intéressé mais ne poursuit pas					d) entre après plusieurs sollicitations, amical				
e) pas intéressé					e) entre avec méfiance, puis amical, curieux				
f) incontrôlable, chien trop agité					f) entre avec méfiance et reste méfiant				
g) agresse, ne supporte pas la contrainte					g) ne rejoint pas son conducteur				
5) Persévérance sur la proie					9) Jeu avec le maître, après contrainte				
a) recherche la proie énergiquement					a) agressif				
b) recherche sa proie par intermitence					b) désordonné, trop agité				
c) cherche un peu puis abandonne					c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) s'intéresse mais abandonne vite					d) ne commence à jouer qu'après encouragement				
e) pas intéressé					e) prend le jouet, mais abandonne vite				
f) incontrôlable, chien trop agité					f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) agresse, ne supporte pas la contrainte					g) n'est pas intéressé				

Remarques
Signature du testeur

Tempérament				
très agité, hectique				
dynamique				
calme				
léthargique				
Résultat T.A.N.				
APTE				



CLUB FRANÇAIS DU HOVAWART

Affilié à la Société Centrale Canine
Site = <https://www.hovawart.fr>

TEST D'APTITUDE A L'UTILISATION (T.A.U.)					
Nom du chien		Né(e) le		Sexe	
Identification		N° Livre Origine			
Propriétaire		Lieu			
Testeur		Date			
Assesseur 1		Assesseur 2			
H. A.		Certification le			

Cr = Correct - Ac = Acceptable - Li = Limite - In = Insuffisant		T.A.T. le	17/04/2026
Mensurations			
Hauteur		Longueur	
Tour poitrine		Tour poignet	
Yeux		Fouet	

	Cr	Ac	Li	In
1) Vérification identification et examen du chien				
a) agressif				
b) proteste mais se laisse faire				
c) sûr de lui et indifférent				
d) sûr de lui et amical				
e) impressionné mais se laisse faire				
f) trop agité, difficile à examiner				
g) peureux, ne se laisse pas examiner				
2) Jeu avec le maître				
a) agressif				
b) désordonné, trop agité				
c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement, actif				
e) prend le jouet mais abandonne vite				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) n'est pas intéressé				
3) Jeu avec personne étrangère				
a) agressif				
b) désordonné, trop agité				
c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement, actif				
e) ne participe pas mais va chercher le jouet				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) n'est pas intéressé				
4) Instinct de proie				
a) poursuit la proie énergiquement				
b) suit avec peu de conviction				
c) démarre mais ne poursuit pas				
d) très intéressé mais ne poursuit pas				
e) pas intéressé				
f) incontrôlable, chien trop agité				
g) agresse, ne supporte pas la contrainte				
5) Persévérance sur la proie				
a) recherche la proie énergiquement				
b) recherche sa proie par intermitence				
c) cherche un peu puis abandonne				
d) s'intéresse mais abandonne vite				
e) pas intéressé				
f) incontrôlable, chien trop agité				
g) agresse, ne supporte pas la contrainte				
6 A) Epreuve de sang-froid "Personne déguisée" Visuel				
a) très agressif, se retourne				
b) attentif, curieux, devant				
c) aboie, devant				
d) surpris, mais se reprend et va devant				
e) surpris, puis se reprend et reste attentif				
f) reste neutre indifférent				
g) surpris, hésitant, peu sûr				
h) peureux, tentative de fuite				
6 B) Epreuve " Personne déguisée" Contact				
a) agressif				
b) aboie, hésitant, mais prend contact				
c) prend contact sans contrainte, libre				
d) amical mais incertain				
e) nerveux, avance, recule, alternativement				
f) ne prend pas contact dans les 60 secondes				
g) refuse le contact				
7) Coup de feu				
a) agressif				
b) stable				
c) surpris, 2ème coup de feu sans réaction				
d) surpris, marque le 2ème coup de feu				
e) s'écroule, mais poursuit sa marche				
f) s'écroule et n'avance plus				
g) tentative de fuite, panique				
8) Retour au calme - dans le groupe				
a) le chien reste agressif				
b) entre avec confiance, amical				
c) entre avec confiance, puis un peu méfiant				
d) entre après plusieurs sollicitations, amical				
e) entre avec méfiance, puis amical, curieux				
f) entre avec méfiance et reste méfiant				
g) ne rejoint pas son conducteur				
9) Jeu avec le maître, après contrainte				
a) agressif				
b) désordonné, trop agité				
c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement				
e) prend le jouet, mais abandonne vite				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) n'est pas intéressé				
10) Epreuve de poursuite et ténacité				
a) agressif				
b) poursuit énergiquement, bon contact				
c) mord franchement, relache 1 fois, puis reprend				
d) mord mais relache à 2 reprises, puis tient				
e) hésite à prendre puis tient				
f) prend mais décroche lors du contact				
g) ne se saisit pas du boudin				
h) ne s'intéresse pas				
11) Jeu avec le maître, après contrainte				
a) agressif				
b) désordonné, trop agité				
c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement				
e) prend le jouet, mais abandonne vite				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) n'est pas intéressé				
12) Epreuve de courage				
a) agressif				
b) mord franchement et tient 7 s				
c) mord franchement, relache 1 fois, puis reprend				
d) mord mais relache à 2 reprises, puis tient				
e) hésite à prendre puis tient				
f) prend mais décroche à la menace				
g) n'est plus sous contrôle/ pas de retour au calme				
13) Jeu avec le maître, après contrainte				
a) agressif				
b) désordonné, trop agité				
c) joue spontanément, actif et très intéressé				
d) ne commence à jouer qu'après encouragement				
e) prend le jouet, mais abandonne vite				
f) intéressé mais ne prend pas le jouet				
g) n'est pas intéressé				
Remarques				
Signature du testeur				
Tempérament				
très agité, hectique				
dynamique				
calme				
léthargique				
Résultat T.A.U.				
APTE				