

SOCIÉTÉ CENTRALE CANINE

Pour l'amélioration des races de chiens en France

*Fédération Nationale agréée par le Ministère de l'Agriculture
Reconnue d'Utilité Publique*

Flyball-Frisbee
Pièce Annexe
N° 6ff

Commission Nationale Education Activités Cynophiles Groupe de travail FLYBALL – FRISBEE

Le 13 mai 2005.

REGLEMENT FLYBALL

1. Généralités

a) Présentation

Ce règlement est conçu pour encadrer le développement de la discipline « FLYBALL » en France. Il permet une codification homogène de ce nouveau jeu pour chiens.

b) Un jeu

L'objectif de cette discipline ludique est de créer une meilleure complicité entre le maître et son chien, dans le respect le plus total et en toute sécurité. Le maître participe aux jeux du chien, le chien n'est pas le faire valoir de l'homme. C'est à l'homme de comprendre les attentes de son compagnon, de s'insérer dans sa demande et de suivre le rythme.

c) Principe du Flyball

Au signal de son maître, le chien s'élanche seul en avant vers une première haie qu'il franchit, puis une deuxième, une troisième, une quatrième avant d'arriver devant un lanceur sur lequel il va déclencher l'éjection d'une balle; il devra la saisir et la ramener vers son maître au plus vite en franchissant à nouveau les quatre même haies.

d) Les Tournois

Il est possible de pratiquer des relais entre deux, trois ou quatre chiens sur le même principe (relais par équipe). Sur une ligne de course parallèle située à 6 mètres pourra se positionner une autre équipe composée d'un même nombre de chiens. Des « Tournois de Flyball » sont ainsi créés. La première équipe ayant ramené le nombre de balles correspondant au nombre de chiens constituant l'équipe sans aucune fautes sera déclarée gagnante.

e) Licences

Toutes les personnes engagées dans un Tournoi ou à une épreuve de Pass-Flyball (concurrents et préposés), devront être titulaires d'une licence ou carte conducteur CNEAC Flyball de l'année en cours à la date de la manifestation. Les mineurs sont également les bienvenus à condition d'être eux-aussi licenciés « CNEAC Flyball », et de concourir dans les tournois avec un chien titulaire du pass-flyball.

Pour participer au stage 1^{er} niveau de connaissance Flyball, les stagiaires devront être titulaires de la licence de base CNEAC.

Pour participer au stage de monitorat Flyball, les stagiaires devront être titulaires de la licence de base CNEAC, du diplôme attestant du suivi du stage 1^{er} niveau de connaissance Flyball et être moniteur SCC en éducation canine 1^{er} degré.

2. Matériel

a) Homologation du matériel

La CNEAC est seule autorisée à homologuer le matériel nécessaire à la pratique du Flyball. Tout matériel utilisé par une personne licenciée « CNEAC Flyball » dans une manifestation publique devra être homologué par la CNEAC.

b) Le lanceur

Le lanceur est un appareil posé au sol, ne présentant aucune arête saillante, dont le principe est d'éjecter une balle lorsqu'un chien vient au contact de son panneau avant. Il peut être retenu par sa partie arrière. Ses dimensions maximales ne doivent pas excéder les valeurs d'un volume dont les côtes sont : 60 cms (largeur), 50 cms (hauteur) et 76 cms (profondeur). Il peut être personnalisé aux couleurs d'une Régionale, d'un Club ou d'une Equipe uniquement sur les parois latérales.

Le lanceur est constitué :

- d'un panneau avant incurvé, équipé d'une protection destinée à amortir les chocs, déclenchant systématiquement l'éjection d'une balle,
- de 3 trous logés sur la partie avant haute, d'un diamètre très légèrement supérieur à celui d'une balle, par lesquels s'éjectent les balles qui devront lors de leur vol décrire approximativement une trajectoire descendante de 60 cms maximum en direction de la ligne de départ. Lorsqu'elles sont en position d'attente, les balles doivent si possible dépasser légèrement vers l'extérieur de leur logement,
- d'un mécanisme non électrifié et/ou non pneumatisé,
- d'une plate-forme à l'arrière où se positionne le préposé chargé d'insérer les balles et de le stabiliser grâce à son propre poids. La longueur de cette plate-forme n'est pas comprise dans les 76 cms de profondeur réglementaires.

c) Les haies

Les 4 haies d'une même ligne de course sont toutes identiques, fabriquées d'un matériau léger et souple ne présentant pas de danger en cas de destruction par un chien, et d'un poids maximum de 3.3 kgs (pour 2 montants + 1 latte fixe basse + 1 latte de protection) :

- leurs montants d'une hauteur de 75 à 80 cm sont de forme triangulaire avec tous les angles arrondis donnant une meilleure sécurité, même en cas de renversement de l'obstacle. Ils sont espacés entre eux de 60 cms, de couleur blanche et sont fendus par le milieu jusqu'à une hauteur de 40 cms de façon à permettre l'insertion latérale de lattes visant à régler les hauteurs de sauts. Les couleurs et logos sont seulement autorisés sur leurs côtés extérieurs,
- la partie basse du saut est constituée d'une latte fixe blanche surmontée d'une latte amovible de protection de 5 cms, formant à elles deux les 20 cms de hauteur de saut minimum. Leur largeur est de 70 cms, l'épaisseur est de 12mm au maximum ; la partie fixe peut seule accueillir un logo,
- au-dessus, un lot de lattes intermédiaires blanches est prévu pour chaque haie afin de pouvoir proposer des hauteurs de sauts de 20 à 40 cms par tranches de 5 cms, soit : 20 – 25 – 30 – 35 – 40 cms. Ces lattes intermédiaires de 5 ou 10 cms de hauteur en matière flexible s'emboîtent parfaitement dans les montants. Elles mesurent environ 70 cms de largeur et 12mm d'épaisseur au maximum,

- la latte la plus haute est toujours protégée par une mousse ou toute autre protection. On devra toujours tenir compte de la hauteur du saut protection incluse.

d) La paroi arrière

Une paroi de 75 à 100 cms de hauteur en forme de « U » ouvert est placée derrière le lanceur. Elle est de 3 panneaux d'environ 2,50 m de long, opaques et rigides :

- le panneau central est positionné 2 m derrière la ligne avant du lanceur et de façon à être parallèle à celle-ci,
- les panneaux latéraux dont l'extrémité, une fois déployés, ne devra ni dépasser la ligne avant du lanceur, ni présenter d'angles saillants.

Rien ne pourra être déposé dans l'espace ainsi créé entre la ligne des lanceurs et la paroi arrière, hormis le lanceur.

e) Les balles

On choisit toujours des balles d'un diamètre, d'une texture et d'une composition adaptés aux possibilités morphologiques du chien. Les balles à utiliser doivent rouler, rebondir, ne pas être percées, d'un diamètre de 5 à 7 cms, et de couleur indifférente.

f) Le filet de séparation

Un filet de séparation, dont la texture doit permettre une vision parfaite des deux lignes de course par des spectateurs placés des 4 côtés du terrain. D'environ un mètre de hauteur, il est positionné parallèlement aux deux lignes de course, à 3 mètres du centre de chaque lanceur.

Il est maintenu en place par un nombre suffisant de piquets ne présentant aucun danger dont la hauteur ne doit pas dépasser celle du dit filet.

En outre, un espace de positionnement d'un à deux mètres de long est aménagé par et pour le juge.

g) Les piquets de départ

Chaque ligne de course aura son départ matérialisé par 2 piquets d'une hauteur de 1.20 mètre, et dont les extrémités ne présentent aucun danger pour le passage des chiens. Ils sont positionnés sur la ligne de départ, de part et d'autre de la ligne de course et distants de 1.20 mètre l'un de l'autre.

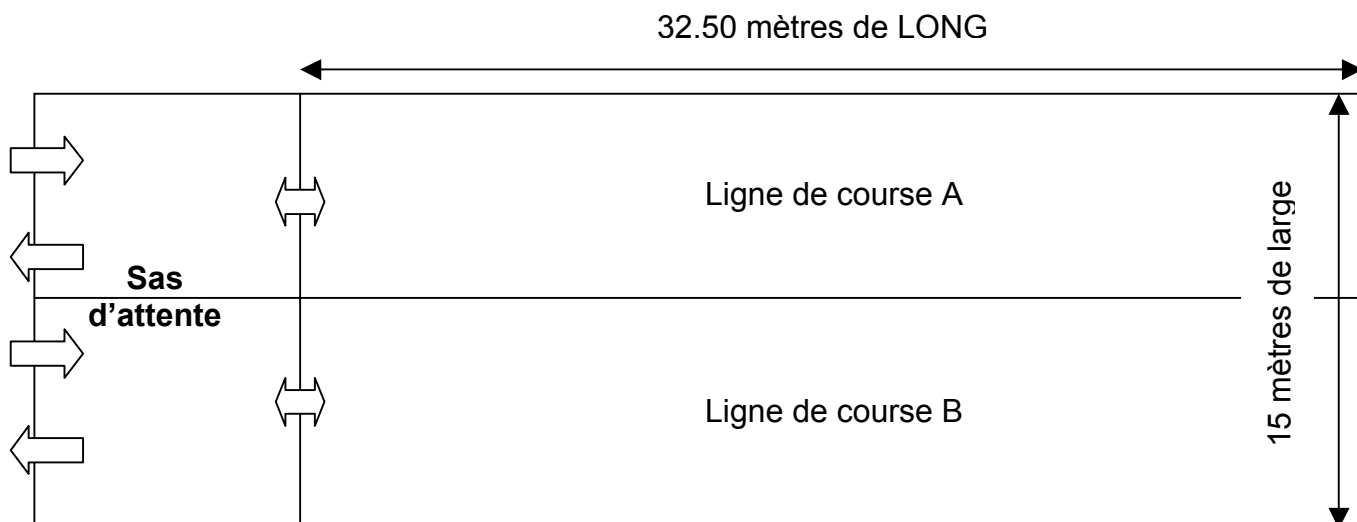
3. Terrain de Flyball

a) Généralités

En extérieur ou en intérieur, le maximum doit être fait pour que la surface au sol ne soit pas glissante. Si nécessaire, les lignes de course seront revêtues d'un tapis de matière adéquate d'une largeur d'au moins 0,80m, posé au sol au minimum de la ligne de départ jusqu'à la paroi arrière.

Pour deux lignes de course, un périmètre clos d'environ 15 x 32,50 mètres correspondant à l'aire de jeu est délimité. Il lui est adjoint un sas d'attente situé à l'arrière des aires de départ.

Il est souhaitable que le sas d'attente de chaque ligne de course soit équipé d'une entrée et d'une sortie séparées.

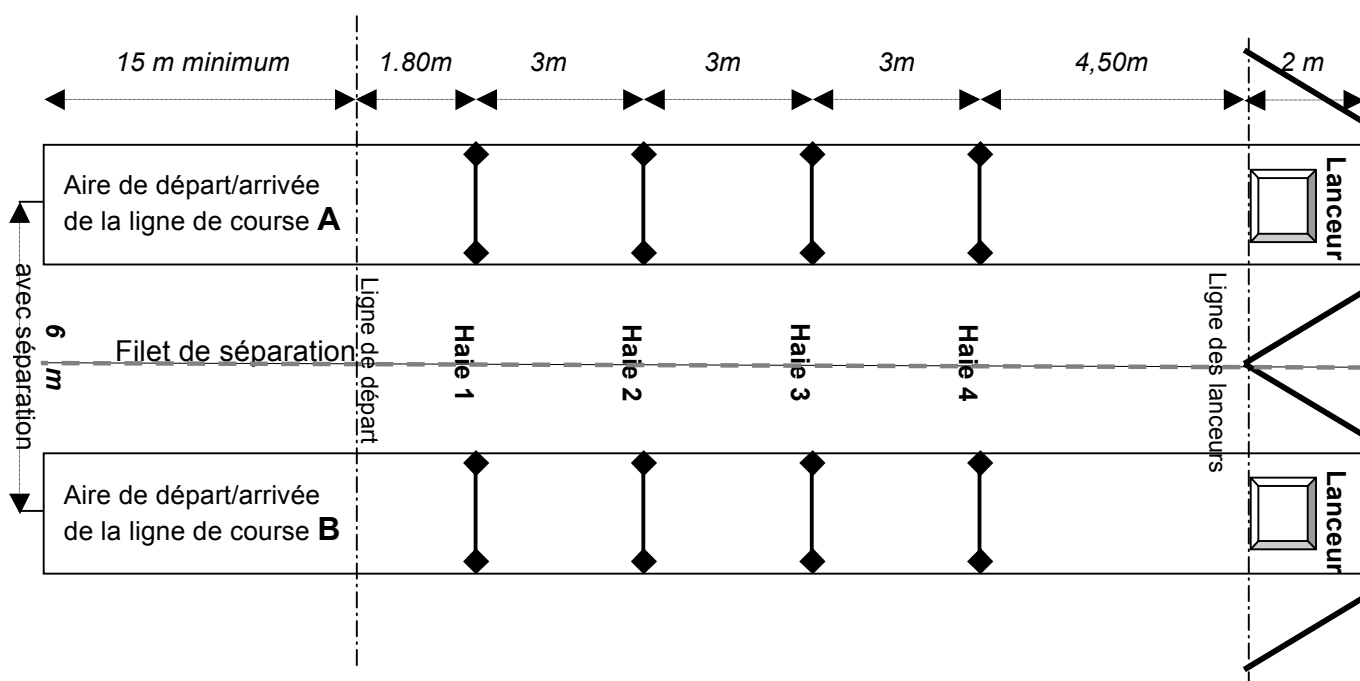


b) Terrain de Flyball et Lignes de course

Un terrain de Flyball est composé de deux lignes de course, chacune comprenant :

- une aire de départ/arrivée, de 15 mètres de longueur minimum,
- une ligne de départ, tracée au sol sur toute la largeur du terrain,
- une ligne des lanceurs, tracée au sol sur toute la largeur du terrain,
- deux piquets d'une hauteur d'environ 1,20m avec protection supérieure, positionnés sur la ligne de départ et distants entre eux de 1,20m,
- 4 haies, distantes entre elles de 3 m, la première étant située à 1,80 m de la ligne de départ,
- un lanceur, placé à 4,50 m de la quatrième haie,
- une paroi arrière, placée à 2 m de la ligne avant du lanceur.

Deux lignes de course identiques seront positionnées parallèlement, distantes de 6 mètres l'une de l'autre mesurés de centre à centre des lanceurs, et séparées par un filet d'une hauteur d'1 mètre environ (y compris dans le sas d'attente). Une ouverture créant un espace de positionnement pour le juge sera pratiquée dans ce filet de séparation, à l'arrière de la ligne de départ.



4. L'Equipe de Terrain

a) Généralités

Les personnes choisies par l'organisateur pour ces postes doivent, dans la mesure du possible, demeurer les mêmes tout au long de la journée. Elles sont appliquées, dignes de confiance, amicales, courtoises. En outre, il serait judicieux qu'elles aient déjà une connaissance, même minime, des règles françaises du Flyball. Le juge devra veiller à expliquer à chacun clairement et méthodiquement son rôle.

b) L'Equipe

- 2 chronométreurs, équipés chacun d'un chronomètre au 1/100^e,
- 2 assistants de terrain, équipés chacun d'un drapeau de couleur rouge,
- 2 secrétaires, dont 1 auprès du juge,
- 1 commissaire aux concurrents.

c) Le Secrétariat

Le juge devra préciser à l'organisateur, longtemps avant la date du Tournoi, la façon de gérer efficacement le secrétariat d'un Tournoi de Flyball. Il devra notamment s'assurer de la bonne compréhension et de la bonne rédaction des documents de secrétariat durant le Tournoi. L'emploi du seul logiciel de traitement des données « LOGIFLY », validé par la CNEAC, est autorisé.

5. Organisation du jeu

a) Généralités

Le fait de pratiquer le Flyball implique d'avoir pris connaissance et d'accepter totalement la charte de déontologie des disciplines gérées par la CNEAC. Chaque pratiquant est sensé placer les intérêts de son chien avant le sien.

Ne sont pas aptes à la pratique du Flyball lors des Tournois :

- les chiens de moins de 18 mois,
- les chiennes en chaleur,
- les chiens blessés ou convalescents,
- les chiens agressifs dont l'exclusion devra être signalée par le juge, dans son rapport à la CNEAC et au GT Flyball.

Les équipes de 3 ou 4 devront être constituées de chiens d'au moins deux races ou types différents.

b) Les équipes et le préposé

- Une équipe est constituée de 2, 3 ou 4 paires (conducteur + chien) différentes ainsi que d'un préposé au lanceur, debout derrière le lanceur, qui sera chargé d'insérer les balles au fur et à mesure de la mise en course des chiens. Il peut encourager verbalement les chiens de sa propre équipe, mais ne peut en aucun cas les stimuler par des gestes quels qu'ils soient.
- Des jeunes conducteurs et/ou des seniors peuvent composer ensemble une même équipe de Flyball, ils doivent cependant être tous d'un même club lors de leur engagement.
- Un préposé d'un autre club proposé par le juge peut être ponctuellement rajouté à une équipe constituée, ceci afin de faciliter l'organisation d'un Tournoi ; il devra également être licencié CNEAC Flyball.
- Toujours afin de faciliter l'organisation d'un Tournoi, un juge peut décider d'unir des concurrents seuls de clubs différents afin de créer une équipe. Il devra recueillir le consentement respectif et définitif des concurrents. Cette équipe sera nommée

« mixte », elle aura un caractère d'exception et ses résultats ne pourront pas être enregistrés sur les classements nationaux. Enfin, le juge a toute latitude pour scinder des équipes constituées afin de faciliter l'organisation des tableaux de brassage.

c) Hauteurs des sauts

Pour tous les chiens d'une équipe, la hauteur des 4 sauts est corrigée en fonction du chien de toise, c'est-à-dire de la taille au garrot officielle (enregistrée sur la licence CNEAC Flyball et vérifiable) du chien le plus petit de l'équipe. Cette taille sera diminuée de 10 cms et arrondie au multiple inférieur de 5.

- *Exemple : Si le plus petit chien d'une équipe a une hauteur au garrot de 39 cms, alors $39 - 10 = 29$ arrondi à 25 cms ; tous les chiens de cette équipe sauteront donc à 25 cms.*

- *Attention : Si le plus petit chien d'une équipe a une hauteur au garrot de 40 cms, alors $40 - 10 = 30$ arrondi à 25 cms (25 étant le multiple de 5 inférieur à 30).*

d) Echauffement et récupération

L'effort étant particulièrement bref et rapide, un échauffement progressif musculaire et psychique de chaque chien sera systématiquement pratiqué. Le juge veillera à respecter les temps d'échauffement pour chaque équipe au commencement de chaque épreuve, ainsi que les temps de récupération entre les diverses épreuves.

Le fait pour le propriétaire de présenter sa licence à l'organisateur d'un Tournoi ou d'un passage de Pass-Flyball équivaut à une déclaration de sa part que son chien est en bonne condition physique, qu'il est préparé aux épreuves et qu'il est en état de participer pleinement aux compétitions de la journée.

e) Le départ

Le chien peut prendre son départ en position arrêtée ou en mouvement à l'intérieur de l'aire de départ. Il sera maintenu par son maître grâce à un harnais ne présentant aucun danger pour lui ou pour les autres chiens, qu'il gardera sur lui durant sa course à l'exclusion de tout collier, y compris antiparasitaire, bandana ou autre...

Le juge décompte le départ d'une voix sonore : « 3,2,1, GO ! ». Au GO du juge, les chronomètres seront enclenchés. Ils ne devront être arrêtés qu'au passage du dernier chien validé de l'équipe.

Un faux-départ est signalé lorsqu'une partie du chien dépasse la ligne de départ avant le signal du juge.

Pour l'épreuve 1 et 2, le faux-départ invalide le passage.

Pour l'épreuve 3 (Brassage), le départ doit dans ce cas être redonné une seconde fois. L'équipe peut à ce moment décider d'invertir son premier chien. En cas de nouveau faux-départ, le jeu continue et l'équipe fautive verra le parcours de ce premier chien non validé ; il devra repasser après le dernier chien de son équipe.

f) La manche

Chaque chien doit sauter les 4 haies dans l'ordre logique, actionner le mécanisme de l'appareil, prendre la balle prévue pour lui, revenir en sautant les 4 haies dans l'ordre inverse et passer la ligne d'arrivée avec cette balle dans sa gueule. Après que le premier chien ait passé la ligne de d'arrivée entre les deux piquets avec n'importe quelle partie de son corps, le deuxième chien peut franchir la ligne de départ, et ainsi de suite pour tous les chiens ainsi que ceux qui doivent rejouer.

g) Les fautes

- Un chien passe la ligne de départ avant que le chien précédent n'ait passé la ligne d'arrivée,
- Une équipe qui effectue un deuxième faux-départ sur l'épreuve 3 (brassage),
- Un chien qui ne saute pas au moins une des 8 haies,

- Un chien qui revient sans la balle ou avec une balle autre que celle prévue pour lui,
- Un conducteur qui franchit la ligne de départ avec n'importe quelle partie de son corps,
- Un chien qui est aidé par le préposé au lanceur ou par toute autre personne pour récupérer la balle au lanceur,
- Un chien qui franchit la ligne d'arrivée en dehors des piquets,
- Un préposé qui n'a pas chargé la balle quand le chien se présente.

Ces chiens doivent rejouer après le dernier chien de l'équipe dans l'ordre des fautes commises.

h) Haies renversées

Quand un chien renverse ou casse une haie, la manche est immédiatement perdue pour son équipe. Elle se poursuit tout de même pour l'autre équipe qui se retrouve ainsi en position de pouvoir gagner la dite manche.

Les deux équipes seront considérées ex-aequo si un chien de chacune des deux équipes renverse ou casse un haie dans une même manche ; dans ce cas, la manche est à rejouer.

i) Souillures

Quand un chien fait ses besoins sur le terrain, la manche est perdue pour son équipe. Elle se poursuit tout de même pour l'autre équipe qui se retrouve ainsi en position de pouvoir gagner la dite manche.

j) Extérieur du terrain

Si une balle ou si un chien sort du terrain préalablement délimité, le passage ou la manche sont perdues pour l'équipe. Elle se poursuit tout de même pour l'autre équipe qui se retrouve ainsi en position de pouvoir gagner la dite manche.

k) L'arrivée

Pour l'épreuve 3 (brassage), la première équipe dont tous les chiens ont terminé leur parcours avec succès gagne la manche. Une manche peut également être gagnée si l'équipe adverse ne se présente pas au départ.

l) Perturbations

Quand un chien ou un membre d'une équipe dérange l'autre équipe pendant la course, l'équipe fautive perd la manche (y compris les perturbations dans l'aire de départ/arrivée). Par perturbation, il faut entendre qu'un chien ou qu'un membre de l'équipe A gêne un chien ou un membre de l'équipe B dans l'accomplissement de son parcours.

Egalement, un chien qui serait présent dans la même ligne de course durant le passage d'un autre chien de sa propre équipe entraîne la perte de la manche pour cette équipe.

6. La Compétition

a) Généralités

Les compétitions de Flyball s'appellent des « Tournois de Flyball ».

b) Programme

Le déroulement d'un Tournoi sera toujours le même. Les 4 épreuves seront entrecoupées de pauses dont la longueur sera établie en fonction des conditions climatiques (chaleur) et des impératifs d'organisation :

- Passage des Pass-Flyball, nécessaire pour participer aux autres épreuves. Le juge vérifie la capacité du chien à pratiquer le principe fondamental du Flyball (voir 1c) qu'il valide d'un certificat de Pass-Flyball (3 essais possibles),

- Epreuve Individuelle (Epreuve 1) : tous les chiens engagés concourent seuls sur une ligne de course et effectuent 1, 2 ou 3 passages. Leur meilleur temps est validé et enregistré au classement national,
- Epreuve par Equipes (de 2, de 3 et de 4 chiens) (Epreuve 2) : toutes les équipes engagées concourent seules sur une ligne de course et effectuent 1, 2 ou 3 passages. Leur meilleur temps est validé et enregistré au classement national,
- Brassage des Equipes (de 2, de 3 et de 4 chiens) (Epreuve 3) : toutes les équipes ayant le même nombre de chiens concourent en tableau de 3, 4, 5, 6, 7 ou 8 équipes, c'est-à-dire que chaque équipe va rencontrer toutes les autres lors de différentes parties. Chaque partie se divise en manches. Lorsqu'une manche est gagnée, le juge attribue 1 point. La première équipe à avoir 2 points gagne la partie. En fin de tableau, les points sont additionnés et le classement est ainsi édité.

c) Validation des résultats

Le juge remettra le jour du Tournoi une feuille de résultats à chaque équipe. Il enverra au secrétaire de la CNEAC ainsi qu'au Responsable National du GT Flyball le rapport de jugement dans les 15 jours qui suivent la date du dit Tournoi.

d) Compilation des résultats nationaux

Le GT Flyball est chargé par la CNEAC de publier la liste des chiens ayant réussi leur Pass-Flyball, ainsi que de la compilation et de la publication des résultats de chaque Tournoi de Flyball sous forme de classements annuels nationaux.

e) Finale Grand-Prix de France Flyball de la SCC

Chaque année sera organisée une Finale Nationale dénommée « Grand-Prix de France Flyball de la SCC ». La préparation, la planification et le déroulement de cette grande fête du Flyball sont consignés sur le Cahier des Charges et la Convention ad hoc.

7. Le « PASS-FLYBALL »

Une épreuve de passage de « PASS-FLYBALL » peut être organisée avec l'accord de la Société Canine Régionale lors d'un concours d'Agility, d'un Tournoi de Flyball, d'une Journée découverte, d'un Stage Flyball ou lors de toute manifestation publique.

L'organisateur veillera à mettre en place une seule ligne de course telle que définit à l'article 3b du présent Règlement, sur une aire de jeu délimitée et clôturée d'environ 32.50 m x 7,5 m.

Cette épreuve consiste uniquement à vérifier la capacité du chien à pratiquer le principe fondamental du Flyball (voir 1c).

Le « PASS-FLYBALL » est nécessaire pour pouvoir accéder à la compétition. Chaque chien sera autorisé à effectuer 3 essais, et en cas de réussite d'un seul, le juge délivrera le jour-même une carte officielle « PASS-FLYBALL » à présenter lors de tout engagement à un Tournoi.

8. Le « FLYGILITY »

Les règles de ce jeu d'animation, de promotion et de vulgarisation de la discipline « Flyball » seront communiquées ultérieurement.

7. Les Juges

- Chaque juge QUALIFIE SCC peut demander son extension Flyball. Il doit pour cela suivre une formation validée par la CNEAC. Des stages de formation de juges Flyball seront également organisés comme pour les autres disciplines.
- Seul le juge pourra autoriser ou refuser l'entrée dans l'enceinte du terrain de flyball de toute autre personne que les membres de l'équipe de terrain, les concurrents et les préposés des équipes. Les photographes ou journalistes devront notamment veiller au plein respect de cette règle.
- Le juge fera déplacer les lignes de course en cas de terrain devenu trop glissant, trop boueux donc trop dangereux.
- Tout problème non réglé par le présent règlement sera laissé à l'entière autorité du juge.

8. Homologation des manifestations « Flyball »

Toutes les manifestations publiques, Pass-Flyball, Tournois, stages d'initiation, stages de formation, stages de découverte, journées d'information, monitorat etc.... dédiés au Flyball devront être enregistrées auprès de la CNEAC dès la mise en place du présent règlement pour homologation ainsi que pour publication sur <http://www.cnea.net> .

Une fiche de renseignements servant de compte-rendu de toutes ces manifestations sera également à communiquer à la CNEAC ainsi qu'au Responsable du Groupe de Travail Flyball (formulaire en téléchargement sur <http://www.cnea.net>).

*Règlement approuvé par la S.C.C. lors de la réunion du comité du 13 septembre 2005
Les modifications techniques ont été aménagées les 22 & 23 Octobre 2005
ainsi que les 25 & 26 Février 2006, le 26 Janvier 2007 et le 10 Janvier 2009.*