

## Le Fly Ball

Catégorie : Sport Canin - Jeux

LLECTION\_PDF\_DATEPublié par [Lilou](#) le 12/7/2007

Le Fly Ball est apparu vers la fin des années 1970. Cette activité, où plutôt ce sport canin est surprenant ! Basé sur l'enchaînement de saut et l'attrait de la balle, ce sport devient très vite populaire dans le monde. Il donne lieu à des compétitions officielles. Celles-ci s'organisent partout dans le monde. La Grande-Bretagne, la Belgique, les Etats-Unis, les Pays Bas font des concours où deux équipes de quatre chiens s'affrontent simultanément sur deux parcours parallèles.

Ce sport commence par des débuts difficiles en France pourtant c'est une activité ludique sympathique et amusante. Il est souvent proposé dans les clubs comme un jeu canin. Cette discipline est ouverte à tous les chiens, mais aussi à tous les maîtres.

### **C'est une activité spectaculaire !**



Cette discipline doit se faire dans la rapidité et un bon rapport de balle. Il peut séduire un large public car pas besoin de courir aux côtés du chien, ce qui rend ce sport accessible aux personnes âgées ainsi qu'aux personnes handicapées et pour son compagnon l'occasion de faire un minimum d'exercice physique.

Ce sport possède donc de nombreux avantages : c'est un jeu simple et très peu technique qui ne nécessite pratiquement aucun dressage, le chien subissant plutôt un conditionnement. Il faut que le chien soit suffisamment motivé par la balle.

Le plus difficile à enseigner au chien est d'appuyer sur la pédale afin d'en faire sortir la balle pour qu'il puisse la prendre au vol d'où son nom : fly ball = balle au vol.

### **LE PRINCIPE DU FLY BALL EST SIMPLE**

Il s'agit d'une course de relais à une vitesse impressionnante d'exécution; les meilleurs chiens mettent moins de 20 secondes pour réaliser le parcours. Chaque équipe est constitué de quatre chiens ou plus, en réalisant un parcours identique en parallèle. Pour passer le relais, les chiens doivent rapporter chacun à leur tour une balle à leur maître.

Le jeu consiste à franchir seul un parcours rectiligne en un minimum de temps avec une série de haies dont la hauteur varie en fonction de la taille du chien et d'atteindre une boîte munie d'une pédale contenant une balle.

En appuyant sur une pédale, le chien déclenche un ressort et la balle est éjectée en l'air, il l'attrape

au vol si possible et la rapporte à son maître tout en sautant les haies en sens inverse. Une fois le chien revenu à la première haie, l'un de ses coéquipiers s'élance à son tour. A égalité de fautes (refus de haies), l'équipe qui a réalisé le meilleur temps remporte l'épreuve.

## **SUR LE TERRAIN**

- Une ligne qui sert de départ et d'arrivée ;
- Quatre haies identiques. Leur hauteur en fonction de la taille au garrot du plus petit chien de l'équipe. Ces haies sont espacées les unes des autres d'une longueur de 3 mètres. La première haie est placée à environs 1m50 de la ligne de départ et la dernière se situe à 4,5 mètres de la boîte ;
- Une boîte à fly ball. Celle-ci contient un dispositif à ressort permettant au chien d'en faire sortir, à l'aide d'une pédale, une balle.



## **LE REGLEMENT**

Le lanceur est constitué :

- d'un panneau avant semi incurvé, équipé d'une protection destinée à amortir les chocs, déclenchant systématiquement l'éjection d'une balle,
- de 1, 2 ou 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 pneumatiqué,
- 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.

## **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.



### **LA PAROI ARRIERE**

Une paroi de 75 à 100 cms de hauteur en forme de « U » ouvert est placée derrière le lanceur. Elle est constituée soit de filet rigidifié par au moins 4 piquets, soit de plusieurs panneaux de dimensions identiques (système préférable). Dans les 2 cas :

- Le panneau central est positionné 2,20 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 devront 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.

### **LES BALLEES**

Les balles à utiliser doivent rouler, rebondir et ne pas être percées. Les balles de tennis aux dimensions habituelles de 5 à 7 cms de diamètre conviennent parfaitement quelles que soit leur couleur. On choisit toujours des balles d'un diamètre, d'une texture et d'une composition adaptés aux possibilités morphologiques du chien.



### **LE FILET DE SEPARATION**

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 entre les deux lignes de course, soit à 3 mètres de chaque lanceur (mesuré au centre du 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.

## **LES PIQUETS DE DEPART**

Chaque ligne de course aura son départ matérialisé par 2 piquets (type piquets de coins du saut en longueur d'[Agility](#)), 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, au milieu de la ligne de course et distants d'1.20 mètre d'un de l'autre.

## **TERRAIN DE FLYBALL**

En extérieur ou en intérieur, le maximum doit être fait pour que la surface au sol ne soit pas glissante. En intérieur les sols moquettes doivent, si possible, avoir les lignes de course revêtues d'un tapis de caoutchouc d'une largeur d'environ 0,80m, posé au sol de la ligne de départ jusqu'à la paroi arrière.

Pour deux lignes de course, un périmètre clos d'environ 15 x 30 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. Deux petits accès permettant une entrée/sortie des équipes sont aménagés, un pour chaque ligne de course.

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

## **GENERALITES**

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 censé 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.

## **LES EQUIPES ET LE PREPOSE**

Une équipe est constituée de 2, 3 ou 4 paires (maître + 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 exceptionnellement décider d'unir

deux concurrents seuls de 2 clubs différents afin de créer une équipe de 2 chiens. Il devra recueillir le consentement respectif et définitif des 2 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.



## HAUTEUR 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 moins 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 moins 10 = 30 arrondi à 25 cms (25 étant le multiple de 5 inférieur à 30).

## ECHAUFFEMENT ET RECUPERATION

L'effort étant particulièrement bref et rapide, un échauffement progressif musculaire et psychique de chaque chien sera systématiquement pratiqué. Le juge veillera à respecter des 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.

## LE DEPART

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 ou du maître dépasse la ligne de départ avant le signal du juge ; le départ doit dans ce cas être redonné une seconde fois. L'équipe peut à ce moment décider d'intervertir 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.

## **LA MANCHE**

Chaque chien doit sauter les 4 obstacles dans l'ordre logique, actionner le mécanisme de l'appareil, prendre la balle prévue pour lui, revenir en sautant les 4 obstacles dans l'ordre inverse et passer la ligne d'arrivée avec cette balle dans sa gueule. Au moment où le premier chien passe la ligne de départ, et ainsi de suite pour tous les chiens ainsi que ceux qui doivent rejouer.

## **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,
- Un chien qui ne saute pas au moins un des 8 obstacles,
- Un chien qui revient sans la balle ou avec une balle autre que celle prévue pour lui,
- Un conducteur d'un chien qui franchit la ligne de départ,
- Un chien qui est aidé par le préposé au lanceur ou par toute autre personne pour récupérer la balle au lanceur,
- 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.

## **OBSTACLES RENVERSEES**

Quand un chien renverse ou casse un obstacle (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 obstacle (haie) dans une même manche ; dans ce cas, la manche est à rejouer.

## **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.

## **HORS-JEU**

Si une balle ou si un chien sort de sa ligne de course préalablement délimité, il devient « hors-jeu » : la manche est perdue 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.

La première équipe dont tous les chiens ont terminé leur parcours avec succès gagne la manche. La manche se termine quand le dernier chien de l'équipe franchit la ligne d'arrivée avec une partie quelconque de son corps. Une manche peut également être gagnée si l'équipe adverse ne se présente pas au départ.

## **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 (hormis 2e faux-départ et départ anticipé qui demeurent seulement une faute).

## LA COMPETITION

### *Généralités*

Les compétitions de Flyball s'appellent des « Tournois de Flyball ». Le fait de se retrouver en équipes pour « jouer au Flyball » dans un esprit exemplaire quant à la convivialité et quant au plaisir partagé - avec son chien et les autres concurrents - doivent prévaloir sur toute notion matérielle de récompenses.



### *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 : 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) : 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) : 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.

### *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.

### *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.

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 les accords entre l'organisateur et la CNEAC sont consignés sur le Cahier des Charges et la Convention ad hoc.

### *Le « PASS-FLYBALL »*

Une épreuve de passage de « PASS-FLYBALL » réservée aux licenciés 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 30 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.

### *Le « FLYGILITY »*

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

### *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.

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> ).

## INFORMATIONS JUIN 2007

Les Bergers Belges sont une RACE et ils entrent pleinement dans le champ d'application du règlement Flyball concernant la formation des équipes de 3 et de 4 chiens; à savoir qu'il est impossible d'avoir que des bergers belges dans une même équipe , même si ils sont de variétés différentes.

Rappel des variétés de Bergers Belges :

- MALINOIS (poil court fauve),
- TERVUEREN (poil long autre que noir),
- GROENENDAEL (poil long noir),
- LAEKENOIS (poil dur)

Le [SCHIPPERKE](#) ne fait pas partie de la race des BERGERS BELGES.

Donc, pour résumer, par exemple :

- > 3 malinois + 1 [schipperke](#) : OUI
- > 2 malinois + 2 tervuerens : NON
- > 2 tervuerens + 1 [schipperke](#) : OUI
- > 2 groenendaels + 1 tervueren + 1 malinois : NON
- > 1 tervueren + 1 malinois : OUI
- > 3 [schipperke](#) + 1 tervueren : OUI
- > 4 [schipperke](#) : NON etc....

Voici les 10 premières [races de chiens](#) pour l'épreuve individuelle qui ont gagné en France.

[Berger hollandais](#), [Border Collie](#), X [Border Collie](#), BB Tervueren, [Berger Australien](#), BB Malinois, [Terrier Allemand](#) (yack terrier), [Kelpie](#), [Dobermann](#), [American Staffordshire Terrier](#)

Le meilleur temps étant de 4.96.