

Règlement Frisbee canin 2014

Le frisbee est une discipline qui met en valeur les qualités naturelles du chien, dans une évolution sportive, ludique et harmonieuse. Deux épreuves sont disponibles en France, la distance et le freestyle. Ce règlement est conçu pour encadrer le développement de la discipline « FRISBEE » en France. Il permet une codification homogène de ce nouveau jeu pour chiens.

1. Généralités

a. Le 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 du chien 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 se mettre au rythme de son chien.

b. Le principe du Frisbee

Le maître lance un disque appelé « frisbee » ; le chien s'élanche pour attraper le frisbee avant qu'il ne touche le sol et le ramène à son maître.

c. Les licences

Les licences S.C.C. (C.N.E.A.C.) sont délivrées aux adhérents d'un club d'utilisation. Les adhérents d'un club d'utilisation participeront aux tournois organisés par la S.C.C. avec la licence « Frisbee » délivrée par la C.N.E.A.C. qui est leur organisme de tutelle.

Licence à la journée

Cette licence est délivrée ponctuellement afin de permettre à des personnes non-licenciées de participer à des épreuves. Elle ne saurait toutefois se substituer à la licence compétiteur. Pour pouvoir organiser des tournois, et permettre à des non licenciés de découvrir ce sport, le club d'utilisation organisateur d'un tournoi pourra délivrer une licence à la journée. Le club organisateur devra tenir à la disposition de l'arbitre un listing avec les noms et les adresses des licenciés à la journée. Le Club organisateur adressera au secrétariat de la C.N.E.A.C.: le listing des licenciés à la journée, le montant des licences à la journée délivré.

2. Matériel

a. Les frisbees

Sont utilisables en compétition tous les disques spécifiquement conçu pour les chiens. Si ce ne sont pas des Hero, Hyperflite et Fastback, la décision d'utilisation appartient à l'arbitre

b. Le matériel de terrain

Le terrain sera équipé d'un panneau d'affichage (visible du public), d'une table et des chaises de secrétariat ainsi que d'un système permettant de savoir constamment et clairement d'où vient le vent. Il sera indispensable d'avoir une sonorisation efficace, lisant les clés USB.

3. Terrain de Frisbee

Le maximum doit être fait pour que la surface au sol soit sensiblement horizontale et ne soit pas glissante. Un terrain de sport herbeux convient parfaitement.

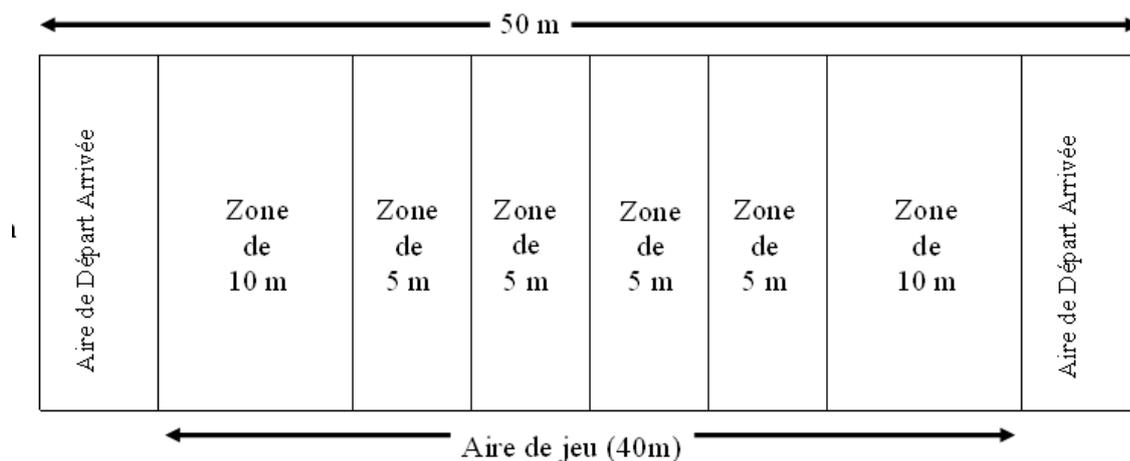
Epreuve de distance :

Le terrain de frisbee est constitué d'une zone rectangulaire 30 x 50 mètres (dans le cas d'une disposition moindre, prévenir l'arbitre et vérifier la compatibilité avec lui pour les épreuves). Un périmètre est balisé tout autour qui maintient le public à bonne distance de l'aire de jeu. Il lui est adjoint un sas d'attente situé à l'arrière d'une des aires de départ/arrivée. Deux accès permettant une entrée/sortie des concurrents sont aménagés.

Le terrain de frisbee est composé :

- de deux aires de départ/arrivée, de 5 mètres de longueur chacune, situées à chaque extrémité du terrain,
- d'une aire de jeu du frisbee, de 40 mètres de longueur, située entre les deux zones de départ/arrivée.
- Cette aire de jeu est divisée en deux zones de 10 mètres de long et quatre de 5 mètres de long. Les zones de 10 mètres sont contiguës aux aires de départ/arrivée.

Ce terrain est symétrique dans le sens de la longueur. La compétition peut donc se dérouler indifféremment au départ d'un ou de l'autre des cotés.



Le balisage du terrain de distance :

Le terrain de frisbee et le sas d'attente sont délimités. Les lignes de départ/arrivée sont tracées au sol sur toute la largeur du terrain. La limite entre les différentes zones est marquée par un balisage de part et d'autre de l'aire de jeu (plots, cônes, panonceaux...). Le balisage pourra même indiquer le nombre de points correspondant à chaque zone, pour les deux sens d'utilisation du terrain. Il appartient à l'arbitre d'indiquer à l'organisateur la façon dont il veut que cet affichage soit effectué.

Epreuve de freestyle :

Le terrain de frisbee est constitué d'une zone rectangulaire de 30 x 50 mètres. Un périmètre est balisé tout autour qui maintient le public à bonne distance de l'aire de jeu. Il lui est adjoint un sas d'attente situé à l'arrière d'une des aires de départ/arrivée. Deux accès permettant une entrée/sortie des concurrents sont aménagés.

Le terrain de frisbee est composé :

- de deux aires de départ/arrivée, de 5 mètres de longueur chacune, situées à chaque extrémité du terrain,
- d'une aire de jeu du frisbee, de 40 mètres de longueur, située entre les deux zones de départ/arrivée.

Le jeu doit se faire dans l'aire de jeu, soit sur le terrain de 40 m par 30 m.

4. L'Equipe de Terrain

a. Les généralités

Les personnes choisies par l'organisateur pour ces postes doivent, dans la mesure du possible, demeurer les mêmes tout au long d'une épreuve. Elles sont appliquées, dignes de confiance,

amicales, courtoises. En outre, il serait judicieux qu'elles aient déjà une connaissance des règles françaises du Frisbee. L'arbitre devra veiller à expliquer à chacun clairement et méthodiquement son rôle.

b. La composition

- 1 chronométreur, équipé d'un chronomètre au 1/100^e et d'un sifflet
- 1 secrétaire auprès de l'arbitre
- 1 commissaire aux concurrents
- 1 personne chargée de la musique

c. Le Secrétariat

L'arbitre devra préciser à l'organisateur la façon de gérer efficacement le secrétariat d'un Tournoi de Frisbee. Il devra notamment s'assurer de la bonne compréhension et de la bonne rédaction des documents de secrétariat avant et durant le Tournoi. Le secrétariat pourra être manuel ou informatisé.

5. Organisation du jeu

a. Généralités

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

Ne sont pas aptes à la pratique du Frisbee 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 l'arbitre, dans son rapport à la CNEAC et au GT Frisbee.

b. Les Tournois

Les équipes (1 conducteur et 1 chien) pourront se mesurer lors de « Tournois de Frisbee ». Un Tournoi comprend deux épreuves : la distance et le freestyle. Les équipes ont le choix de réaliser soit l'une des deux épreuves, soit les deux épreuves sur la journée. L'épreuve de distance comprend trois manches, celle de freestyle comprend deux manches. Le classement est réalisé en fonction du nombre total de points obtenus par chaque équipe, au total des manches. Un classement par épreuve est réalisé.

c. Les concurrents

Une équipe est constituée d'un chien et d'un conducteur. Un chien ne peut être engagé qu'une seule fois par tournoi. Tous les conducteurs (y compris les jeunes conducteurs ou handi) sont inclus dans un seul et même classement.

d. L'échauffement et récupération

L'effort étant particulièrement bref et rapide, un échauffement progressif musculaire et psychique de chaque chien sera systématiquement pratiqué, avant que le chien ne pénètre dans le sas d'attente. L'arbitre veillera à respecter des temps de récupération entre les diverses manches.

Le fait pour le conducteur de présenter sa licence à l'organisateur d'un Tournoi 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.

6. La Compétition

a. Les généralités

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

b. Le programme

Au-delà de 15 inscrits, les concurrents sont équipés de dossards numérotés permettant de mieux les identifier.

Une épreuve de distance comprend trois manches. L'ordre de passage pour la première manche est déterminé par l'arbitre. Un classement est fait à l'issue de la première manche. L'ordre de passage de la deuxième manche correspond à l'ordre inverse du classement obtenu. L'ordre de passage de la troisième manche correspond à l'ordre inverse du classement cumulatif des deux premières manches.

Une épreuve de freestyle comprend deux manches. L'ordre de passage pour la première manche est déterminé par l'arbitre. Un classement est fait à l'issue de la première manche. L'ordre de passage de la deuxième manche correspond à l'ordre inverse du classement obtenu.

c. La validation des résultats

L'arbitre enverra au secrétaire de la CNEAC ainsi qu'au Responsable National du GT Frisbee le rapport de jugement dans les 15 jours qui suivent la date du dit Tournoi. Ce rapport inclut le classement obtenu à chaque manche ainsi que le classement final.

7. Les Arbitres

Les personnes intéressées par l'arbitrage des tournois de Frisbee doivent pour cela suivre une formation validée par la CNEAC. Après réussite de l'examen final et validation par la CNEAC, les candidats pourront arbitrer des tournois de Frisbee.

Seul l'arbitre pourra autoriser ou refuser l'entrée dans l'enceinte du terrain de frisbee de toute autre personne que les membres de l'équipe de terrain et les concurrents. Les photographes ou journalistes devront notamment veiller au plein respect de cette règle.

Les deux épreuves, distance ou freestyle, étant indépendantes, deux arbitres peuvent intervenir, mais chaque épreuve ne peut être jugée que par un arbitre.

Tout problème non réglé par le présent règlement est laissé à l'entière autorité de l'arbitre.

8. Le règlement de l'épreuve de distance

a. La reconnaissance

Avant le début de la manche, l'arbitre laissera 10 minutes maximum aux joueurs pour se familiariser avec le terrain et s'entraîner aux lancers de frisbee. Les chiens ne sont pas admis sur le terrain pendant cette reconnaissance.

b. Le départ

A l'invite de l'arbitre (2 coups de sifflet), le conducteur et son chien pénètrent sur le terrain. Ils disposent de quelques secondes au cours desquelles le conducteur va décider du sens d'utilisation du terrain (en fonction notamment des conditions météorologiques : vent, position du soleil...) et se placer avec son chien dans l'aire de départ/arrivée choisie. Le sens peut être différent d'une manche à l'autre.

Le chien peut prendre son départ en position arrêtée ou en mouvement à l'intérieur de l'aire de départ choisie par le conducteur. Dès son entrée sur le terrain, il ne gardera sur lui aucun collier, y compris antiparasitaire, ni harnais, ni bandana ou autre...

Après que l'arbitre ait signifié au concurrent qu'il peut commencer (en lui disant « quand vous voulez » après s'être assuré que le chien est bien complètement dans l'aire de départ) le concurrent commence à jouer avec son chien dans les secondes qui suivent. La manche commence lorsque le chien franchit la ligne de départ, même si le frisbee a déjà été envoyé. Le chronométrateur déclenche le chronomètre à ce moment. Le conducteur doit rester dans l'aire de départ.

c. Le score

Lorsque le chien récupère le frisbee, l'arbitre enregistre le nombre de points marqués. Ce nombre correspond à la zone dans laquelle le frisbee a été attrapé en vol, et non la zone dans laquelle le chien touche le sol ou fait demi-tour. Le nombre de points marqués pour un lancer est de 10, 15, 20, 25 ou 30 points, conformément au schéma ci-avant.

Si le chien attrape le frisbee en sautant (aucune des pattes du chien ne touche le sol au moment où il prend le frisbee en gueule), un bonus de 5 points est ajouté au score, et ce autant de fois ce type de saisie du disque est réalisé par le chien.

Une fois le frisbee rapporté par le chien, le maître relance alors le frisbee au chien pour qu'il le ramène à nouveau, et ainsi de suite pendant un temps déterminé. Chaque fois que le chien se saisit du frisbee, un certain nombre de points est attribué en fonction de l'endroit où le frisbee a été attrapé. Les points sont comptés dès lors que le chien a attrapé le disque. Si le chien lâche le disque, après l'avoir saisi, en l'air ou sol, seul le décompte du temps nécessaire à la récupération (par le chien ou par le maître) du disque pénalisera l'équipe.

d. La manche

Après avoir attrapé le frisbee, le chien doit le ramener derrière la ligne de départ à son maître (posé au sol ou donné). Le conducteur relance alors le frisbee.

Avant le début de la manche, le joueur peut laisser un second disque au commissaire aux concurrents. En cas de bris, sur autorisation de l'arbitre, le conducteur est autorisé à changer de frisbee, sans que le chronomètre soit arrêté. L'arbitre peut également imposer le changement de disque de Frisbee, sans que le chronomètre soit arrêté également.

Chaque manche dure 90 secondes, décomptées par le chronométrateur. Celui-ci fera une annonce lorsqu'il ne restera plus que 30, 15 et 5 secondes. Le chronométrateur siffle (1 coup) lorsque les 90 secondes seront atteintes.

Le dernier lancer doit être effectué avant le coup de sifflet final. Le nombre de points obtenus à ce lancer sera alors comptabilisé, même si le chien attrape le frisbee après le décompte des 90 secondes, que le chien rapporte le frisbee à son maître ou non.

Le score de la manche correspond au cumul des points obtenus à chaque lancer et de la note d'allure générale attribuée par l'arbitre. Cette dernière note permet de transcrire, sur 10 points la relation maître/chien et l'allure générale du chien lors de l'épreuve.

e. Les fautes

- Le conducteur doit impérativement lancer le disque en étant entièrement dans la zone de départ. Les pieds doivent être dans cette zone. Le fait de mordre cette ligne ou de lancer en étant hors de cette zone rend nul le lancer considéré.

- Le chien fait ses besoins sur le terrain au cours de la manche. La manche est alors arrêtée et le score de cette manche est nul.

- Le concurrent donne une récompense à manger ou un jouet à son chien sur le terrain au cours de la manche. La manche est alors arrêtée et le score de cette manche est nul. Seul est autorisé un petit torchon, utilisé uniquement dans le but de nettoyer le frisbee.

- Le chien ramasse le frisbee posé sur le sol dans l'aire de jeu ou dans le périmètre balisé. Aucun point n'est marqué pour ce lancer.

- Le chien ne ramène pas le frisbee dans la zone de départ/arrivée. Le conducteur est autorisé à aller chercher le frisbee dans l'aire de jeu. Le chronomètre n'est pas arrêté. La ligne de départ est uniquement considérée comme franchie dès que le conducteur la touche.
- Si les 2 disques de frisbees sont détériorés, la manche est alors arrêtée. Les points obtenus sont conservés.

9. Règlement de l'épreuve de freestyle

Pour laisser libre cours à l'imagination et favoriser le sens artistique, aucune figure n'est imposée pour le programme. Toutes les figures et tous les mouvements réalisés ne devront en aucun cas mettre l'intégrité physique et mentale du chien en danger.

a. Le départ, la sortie

Au moment de l'appel, les joueurs doivent mener leur chien avec ou sans laisse jusqu'à la zone de départ. Au signal du juge, l'équipe peut entrer sur le terrain de jeu.

Les chiens doivent être à nouveau tenus en laisse immédiatement après leur passage. Les chiens et les joueurs qui attendent ou s'entraînent doivent rester à distance de la zone de compétition et des spectateurs afin de ne pas distraire les équipes en compétition.

b. L'épreuve

Les équipes disposent d'un temps de maximum de 90 secondes et minimum de 60 secondes. Le chronométrage commence quand le joueur lance le disque au chien. Des mouvements d'introduction peuvent être mis en place avant le premier lancer au chien, mais pendant un temps maximum de 15 secondes.

Les concurrents doivent apporter leur propre musique, sur clé USB, avec le nom précis de l'équipe, à l'exclusion de tout autre dossier informatique sur cette clé.

La notation commence quand la musique commence.

Chaque équipe peut utiliser jusqu'à 7 disques par passage.

Seuls les figures ou mouvements commençant ou se terminant avec le disque en vol seront jugés en exécution ; le disque doit être en vol à un moment donné d'une figure et seuls les lancers destinés au chien seront notés en exécution. Les figures où le disque est présenté au chien par la main du joueur ne seront pas comptées dans l'exécution. Lorsque le chien vient attraper le disque dans la bouche du joueur (le joueur tient le disque avec ses dents), le lancer est compté. L'arbitre acceptera un seul "roller" par chorégraphie (le disque roule au sol), à condition que le chien l'attrape proprement et alors qu'il est encore en rotation. Les autres lancers de ce type ne seront pas comptabilisés

c. La grille de notation

Les notes sont données par l'arbitre.

Trois aspects du jeu sont notés : des éléments concernant le chien, puis le maître et enfin l'équipe.

La note finale est donc sur 40 points : 10 par le chien, 10 par le maître et 20 par l'équipe.

Points concernant le Chien	Chaque passage dure 90 secondes au maximum avec utilisation de 7 disques maximum.	
Motivation	Pendant tout le passage, une attention et une concentration régulière doivent être maintenues.	2.50
Rapports	Capacité du chien à suivre, poursuivre et attraper le disque, tout en montrant une variété d'options de récupération (laisser tomber le disque loin du joueur, aux pieds du joueur, présenter le disque au joueur).	2.50
Sportivité	Le chien doit faire preuve de maîtrise et de cohérence quand il saute et atterrit, ainsi que pendant les manœuvres où il est debout, où il court, où il saute en rotation (flip) et où il saute par-dessus (vault ou over).	2.50
Prise	Avant, pendant et après le moment d'attraper le disque, le chien doit manifester un engagement régulier et une attention adéquate.	2.50
	Score total du Chien =	10.00

Points concernant le Joueur		
Occupation du terrain	Le passage doit montrer un déplacement planifié sur le terrain de jeu, incluant une variété de lancers de différentes longueurs dans des directions différentes.	2.50
Diversité des lancers	Une variété de lancers doit être montrée par le maître-chien avec des variations dans la prise et le lancer, incluant un minimum de 3 lancers différents.	2.50
Gestion des disques	Le lâcher et la remise en place de tous les disques doivent s'effectuer de façon régulière et cohérente sans aucune interruption.	2.50
Rythme et Fluidité	Les mouvements de transition doivent se faire par des transitions légères entre les figures et les différentes séquences.	2.50

	Score total du Joueur =	10.00
--	--------------------------------	--------------

Points concernant l'équipe		
Harmonie entre chien et son conducteur	Complicité et communication avec le chien	5.00
Choix de la musique par rapport à la routine	Créativité et originalité de l'ensemble	2.50
Propreté et précision	Les mouvements doivent être propres, les lancers et récupérations précises.	2.50
Nombre de prises	Nombre de prise /nombre de lancers x 10 (maximum 10 points, nombre de lancers minimum afin d'obtenir les points : 15)	10.00
	Score total du Joueur =	20.00

d. Les fautes

Lors de sauts jugés dangereux, les sanctions iront de 1 à 3 points de pénalités, voire l'exclusion. Par exemple, il sera pénalisé d'une expulsion immédiate les sauts du type Back Flip où le dos et/ou les lombes du chien restent face au sol pendant leur exécution dans l'air. Le chien fait ses besoins sur le terrain au cours de la manche. La manche est alors arrêtée et le score de cette manche est nul.