

REGULAMIN FLYBALL

ZASADY OGÓLNE

SĘDZIOWANIE

1. W przypadku biegu dwóch drużyn, pracuje minimum pięciu sędziów. Dwaj sędziowie stoją na liniach startowych obu drużyn (s. liniowi), dwaj stoją przy pudełku (wyrzutniku piłek) (s. skrzyńkowi) w taki sposób, aby nie przeszkadzać psom, a piąty sędzia daje sygnał do startu i jest sędzią głównym.
2. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia główny dokonuje inspekcji ringu i przeglądu torów biegów. Powinny one spełniać wymogi regulaminowe: linia startu mety powinna być zaznaczona w sposób widoczny i trwały. Sędzia mierzy usytuowanie linii startu-mety, rozmieszczenie przeszkód, ustawienie skrzynek flyball, usytuowanie rozbiegu i barierek zabezpieczających. Dopuszczalna jest różnica wysokości przeszkód do 0,5 cm. Zespół sędziów dokonuje inspekcji i przebiegu każdej skrzynki flyball. Jeżeli skrzynka nie spełnia wymagań regulaminowych może nie być dopuszczona do użycia w biegach.
3. Sędziowie tzw. "pudełkowi" i liniowi stoją podczas biegu w jednym miejscu w taki sposób aby nie rozpraszać psów. Głównym zadaniem sędziów pudełkowych i liniowych jest obserwacja i notowanie ewentualnych przewinień biegnącego psa.
4. Sędzia główny ustawiony jest pomiędzy dwoma torami biegu i daje sygnał do rozpoczęcia, zakończenia lub przerwania biegu. Podczas biegu sędzia główny obserwuje bieg psów oraz zachowanie przewodników psów i innych członków drużyn, aby nie doszło do złamania regulaminu. Ostatecznie sędzia główny powinien pomagać sędziom liniowym w określeniu zwycięzcy wyścigu w przypadkach spornych oraz konsultować decyzje o powtórkach i dyskwalifikacjach. W razie konieczności sędzia główny może przesunąć sędziów liniowych i skrzyńkowych tak aby nie przeszkadzali w biegach psów. W trakcie całych zawodów sędzia główny powinien stosować jednosekundową przerwę pomiędzy sygnałami "gotów" i "start"
5. Wszyscy sędziowie winni być bezstronni, posiadać odpowiednie doświadczenie, znać zasady i przepisy regulaminu
6. Sędziowie za pomocą chorągiewek wskazują, który pies musi powtórzyć bieg. Odpowiedzialność za ponowne "wystartowanie" psa spoczywa na przewodniku psa. Jeśli konieczne jest przerwanie biegu, sędzia główny używa gwizdka.

MIERZENIE PSA

1. Przed zawodami sędzia główny mierzy psa zgłoszonego do skoków poniżej 16 cali (40,64 cm). Każdy protest dotyczący wysokości skoków psa musi być zgłoszony po zakończeniu biegu. Pomiary wysokości muszą być zapisane i podpisane przez głównego sędziego. Pomiary powinny być dokonywane na oczach publiczności. Tylko jeden przewodnik psa może się znajdować w miejscu gdzie dokonuje się pomiarów. Obszar mierzenia wyznacza sędzia główny. Nie tolerowana jest agresja podczas mierzenia psa psy agresywne zostaną odsunięte od zawodów. Psy określone przez sędziego jako "nie pozwalające na zmierzenie" będą skakać przez 16-to calowe (40,64 cm) płotki. Pies mierzony jest od podłoża do szczytu kłębu - zasady mierzenia psa jak w wystawach psów, zgodnie z Regulaminem Związku Kynologicznego w Polsce.

2. Wysokość skoków jest ustalona na poziomie o 10 cm niżej od wysokości kłębu najniższego psa w drużynie ale nie mniej niż 20 cm. Maksymalna wysokość skoków to 40cm. Wysokość skoków jest dostosowana do korygowania o 5 centymetrów (tzn. 20, 25, 30, 35 cm).
3. Sędzia główny może przerwać bieg w chwili jego zakłócenia, zmiany trasy biegu, agresji ze strony psa i przyznać zwycięstwo drużynie przeciwnej.

SĘDZIOWIE LINIOWI:

1. Rejestrują, które psy biorą udział w każdym biegu, przy pomocy blankietów zgłoszeniowych i pojedynkowych.
2. Zatrzymują bieg z powodu falstartu lub w przypadku konieczności powtórzenia startu
3. Dają znak, za pomocą chorągiewki, który pies musi powtórzyć bieg (zbyt wczesny pierwszy start, ominięcie skoku, przekroczenie linii startu/mety bez piłki, wejście właściciela na linię startu/mety lub w przypadku jakiegokolwiek innego złamania zasad regulaminu, w którym pies musi powtórzyć bieg: sędzia liniowy sygnalizuje powtórkę przez podniesienie żółtej flagi - w tym przypadku pies powtarza bieg po ostatnim w drużynie. W przypadku dyskwalifikacji sędzia unosi czerwoną flagę. Bieg przerywa tylko drużyna zdyskwalifikowana - drużyna przeciwna kontynuuje bieg.

USTALENIE ZWYCIĘZCY BIEGU:

1. w przypadku zastosowania elektronicznego pomiaru czasu, o zwycięzcy biegu decyduje czas uzyskany w danym biegu. W sytuacji gdy czasy biegów są równe lub różnią się maksymalnie do trzech setnych sekundy (0,02) - sędzia główny może ogłosić remis
2. W przypadku ręcznego pomiaru czasu decyzja zespołu sędziowskiego p przyznanie zwycięstwa powinna być jednomyślna i opierać się na ocenie wzrokowej linii mety, nie w oparciu o wskazania stoperów (czasomierzy). W przypadku niezgodności sędziów co do zwycięzcy biegu, bieg należy powtórzyć
3. Sędziowie nie muszą być obecni przy rozgrzewce.

DRUŻYNY I FORMULARZE CZASOWE

1. Każda drużyna składa się z minimum czterech psów i czterech przewodników i maksymalnie z 6 psów, 6 przewodników i dodatkowo ładowacza skrzynki. W skład drużyny mogą również wchodzić - jeżeli tak uzna zespół - jeden lub dwóch pomocników zbierających upuszczone piłki, poprawiających przewrócone przeszkody i w inny sposób asystujących drużynie, jednak pod warunkiem, że nie będą oni stanowić przeszkody dla sędziów, czy dla drużyny przeciwnej i nie będą prowokować psów do złamania zasad regulaminu.
2. W każdym biegu drużyna wystawia cztery psy, z maksymalnie dwoma psami rezerwowymi stojącymi w pobliżu toru. Psy rezerwowe mogą być wprowadzeni do biegu w chwili kontuzji lub zranienia innego psa. Zmiany mogą być dokonywane tylko po zakończeniu każdego biegu. Wszystkie psy, łącznie ze zmiennikami, muszą być wcześniej zgłoszone do zawodów. Po rozpoczęciu zawodów nie można już wprowadzać do drużyny żadnych nowych psów.
3. Formularz zawiera nazwę drużyny, dane kapitana drużyny, dane przewodników psów, i ładowacza, dane adresowe, imiona psów i ich rasę, wysokość przeszkód.
4. W przypadku wielokrotnych zgłoszeń przez ten sam klub, niemożliwe jest przechodzenie psów z jednej drużyny do drugiej po rozpoczęciu zawodów.

SKRZYNKI FLYBALL

Każdy zespół powinien dostarczyć skrzynkę flyball. Wszystkie skrzynki powinny posiadać mechaniczny (nie elektroniczny) mechanizm uwalniający. Skrzynki mogą być pomalowane lub udekorowane w dowolny sposób. Uwolniona piłka powinna przelecieć bez przeszkód w kierunku startu-mety nie mniej niż 60 cm od miejsca z którego została uwolniona. Wymiary skrzynki nie mogą przekraczać maksymalnych wartości: szerokość 60 cm, wysokość 50 cm od podstawy, głębokość 75 cm. Maksymalny wymiar głębokości dotyczy tylko wyrzutni i nie obejmuje platformy jakiej używa ładowacz, aby utrzymać skrzynkę w miejscu.

PIŁKI

Każda drużyna powinna dostarczyć znormalizowane, całe, niezniszczone piłki tenisowe (kolor obojętny). Można też używać piłek do squasha lub innych, wcześniej zaakceptowanych. Muszą one być podobne do piłek tenisowych tzn. podobnych wymiarów, muszą się odbijać i toczyć

NAWIERZCHNIA

Organizator zapewnia antypoślizgową nawierzchnię miejsca startu, toru biegu i miejsca stawienia skrzynki flyball.

BARIERKI ZABEZPIECZAJĄCE

Organizator zapewnia bariery (min 60 cm wysokości) umiejscowione na końcu toru w okolicy skrzynki i usytuowane tak, aby uniemożliwiały zbyt dalekie toczenie się upuszczonych piłek i jednocześnie zapewniały dobrą widoczność sędziom i widzom. Bariery mogą być również ustawione pomiędzy sąsiednimi skrzynkami i torami

PRZESZKODY

Organizator zapewnia dwa zestawy identycznych przeszkód na czas trwania turnieju. Każdą przeszkodą składa się z dwóch pionowych słupków umieszczonych po bokach i poziomej bariery pomiędzy nimi. Bariery są pomalowane na biało, słupki na kolor dowolny. Cała przeszkoda powinna mieć wewnętrzną szerokość 60 cm, a słupki maks. do 90 cm wysokości, jednak nie mniej niż 60 cm. Dozwolone jest umieszczenie logo lub liter na barierkach, lecz muszą one posiadać pięcio-centymetrowy biały margines do krawędzi zewnętrznej, wokół wszystkich czterech boków.

USTAWIENIA RINGU

Odległość od linii startu do pierwszej przeszkody wynosi 183 cm, odległość między przeszkodami wynosi 305 cm, razem 4 przeszkody i 457 cm od ostatniej przeszkody do skrzynki flyball. Wzajemna odległość obu torów powinna się zawierać pomiędzy 3m a 7 m. Minimalny obszar dla lokalizacji dwóch torów to 9m x 27m. Biegi będą się odbywać na dwóch równoległych torach ustawionych nie dalej niż 3,5 m od linii centralnej. Każdy tor biegów powinien mieć wolny obszar minimum 8 m przed linią startu-mety i nie mniej niż 2 m od przedniego brzegu skrzynki do końcowej granicy ringu.

PUNKTUALNOŚĆ

Jeśli zespół spóźni się na start więcej niż 5 minut, podczas gdy inne zespoły są gotowe, sędzia główny może ukarać zespół przegrana w danym biegu. Zespoły, które wygrają w związku z nałożoną karą muszą odbyć wymaganą ilość biegów.

ROZGRZEWKA

Organizator wyznacza czas na rozgrzewkę. W trakcie trwania zawodów ćwiczenia czy treningi są niedozwolone, z wyłączeniem biegów rozgrzewkowych przed zawodami. Przygotowania można prowadzić poza ringiem w sposób nie przeszkadzający innym uczestnikom zawodów. trening przeprowadzany w trakcie zawodów będzie skutkował przegraną w następnym biegu.

ZASADY BIEGÓW

Zabrania się stosowania elektronicznych obroży na terenie odbywania zawodów. Dopuszczalne są jedynie obroże niemetalowe.

REGULAMIN ZAWODÓW DRUŻYNOWYCH

ZASADY BIEGÓW

Zabrania się stosowania elektronicznych obroży na terenie odbywania zawodów. Dopuszczalne są jedynie obroże niemetalowe. Zawody rozgrywane są w systemie każdy z każdym, każdy wyścig składa się z 3 biegów.

START

O wyborze toru biegów dla każdej drużyny decyduje losowanie. Psy mogą startować z biegu lub z miejsca. Sygnałem startowym jest gwizdek sędziego głównego, za naruszenie przepisów uznaje się przekroczenie linii startu przez psa przed gwizdkiem, przewodnik nie może przekraczać linii startu w ogóle. W takiej sytuacji bieg zostaje zatrzymany i zarządza się start powtórny. Jeżeli pierwszy pies w drużynie dopuści się falstartu bieg nie zostaje przerwany a pies musi biec powtórnie na końcu kolejki. Trzy falstarty w drużynie to dyskwalifikacja biegu.

BIEG

Każdy pies musi przeskoczyć prawidłowo przez cztery przeszkody, uwolnić piłkę ze skrzynki flyball, wrócić tą samą drogą z piłką w pysku. Następny pies może wystartować dopiero wtedy, gdy poprzedni pies osiągnie linię męty jakkolwiek częścią ciała. Wcześniejszy start powoduje dodatkowy bieg psa po zakończeniu kolejki. Jeżeli pies wykona nieprawidłowe skoki, nie uwolni zapadki, wyjmie piłkę z pojemnika zamiast ze skrzynki lub nie wróci z piłką musi biec jeszcze raz na końcu kolejki. To samo dotyczy sytuacji przekroczenia linii startu/mety przez przewodnika. Jeżeli kilka psów w danym biegu popełniło przewinienia muszą powtórzyć bieg w kolejności w której biegly pierwotnie. Wielokrotne błędy w danej drużynie mogą spowodować dyskwalifikację drużyny w danym biegu.

PRZESZKODY

Strącone przeszkody ustawia obsługa toru lub asystujący członkowie drużyny (wcześniej zgłoszeni do zawodów) w taki sposób aby nie przeszkodzić psom, ale też aby w trakcie poprawiania przeszkód nie zaistniało podejrzenie, że w niedozwolony sposób pomaga psom.

AWARIA SKRZYNKI

Ładowacz skrzynki powinien zgłosić sędziemu skrzynkowemu o awarii skrzynki. Bieg zostaje przerwany. Jeśli sędzia główny uzna, że skrzynka jest niesprawna, bieg zostaje powtórzony, po wymianie skrzynki. Jeżeli skrzynka okaże się sprawna drużyna zostanie zdyskwalifikowana w tym biegu. W sytuacji jeżeli drużyna nie dysponuje zapasową skrzynką, zastępczą skrzynkę zapewnia organizator.

INTERWENCJE

W przypadku, gdy piłka odbije się od pyska psa w momencie chwytania i trafi do wyrzutni nie naciągając mechanizmu spustowego, ładowacz ma prawo powtórnie "załadować" mechanizm spustowy, bez kary dodatkowej. Jest to jedyna sytuacja, w której ładowacz skrzynki może nakierować psa na mechanizm uwalniający piłkę. Pies ma za zadanie zaaportować odbitą lub upuszczoną piłkę nawet wtedy, gdy opuści ona wyznaczony teren zawodów. Jeżeli jednak jakakolwiek osoba postronna pomoże psu, pies musi biec ponownie.

ZANIECZYSZCZENIE

Załatwienie się psa w obrębie toru biegów, tzn. na obszarze od linii startu/mety do skrzynki powoduje dyskwalifikację w danym wyścigu.

ŁADOWACZ SKRZYNKI

W trakcie trwania zawodów osoba ładująca skrzynkę powinna pozostawać poza skrzynką, stojąc w pozycji wyprostowanej. Odstępstwem od tej zasady jest rozgrzewka, konieczność złapania utraconej przez psa piłki i uzupełnienia zapasów piłek do ładowania. Ładowacz podczas biegu może jedynie głosem dopingować psa, pod warunkiem, że nie przeszkadza to drużynie przeciwnej i pozostawać we właściwej pozycji do momentu ogłoszenia wyniku biegu przez sędziego głównego. Jeżeli sędziowie orzekną, że ładowacz w jakikolwiek sposób przekroczył regulamin, drużyna może zostać zdyskwalifikowana w danym biegu. Ponadto, jeśli w opinii sędziów ładowacz wspomagał psa w inny niż dopuszczalny regulaminem sposób, pies musi powtórzyć bieg.

ZAKŁÓCENIA

Jeżeli pies lub członek drużyny przeszkadza drużynie przeciwnej podczas biegu, drużyna traci bieg. Za zakłócanie uznaje się sytuację, w której z winy członków zespołu doszło do zakłócenia biegu psa drużyny przeciwnej. Nie uznaje się za przeszkadzanie karalne sytuacji, gdy pies wbiegnie na tor przeciwnika za zgubioną lub źle odbitą własną piłą, pod warunkiem, że nie zakłóci drużyny przeciwnej.

META

Każdy pojedynek składa się z trzech biegów drużynowych. Za finisz uznaje się sytuację, gdy ostatni pies przekroczy linię mety jakąkolwiek częścią ciała, w powietrzu czy na ziemi. O zwycięzcy pojedynku decyduje najlepszy czas uzyskany w czasie trzech biegów. Wyniki podawane są po zakończeniu wszystkich biegów.

ROZPRASZANIE PRZECIWNIKA

Niedozwolone jest rozpraszanie drużyny przeciwnika przez jakiegokolwiek członka zespołu, dotyczy to: odbijania i kozłowania piłek, używania skrzynki flyball na linii mety, czy odwracanie uwagi w jakikolwiek inny sposób (np. rzucanie lub toczenie piłek, zabawek, fresbee, maskotek, rękawiczek itp.) jak również używanie

sygnałów dźwiękowych (np. piszczące zabawki), poza dozwolonym regulaminowym dopingiem głosowym. Członkowie zespołu zobligowani są do pozbierania wszystkich upuszczonych piłek. Za pierwsze naruszenie tej zasady drużyna otrzyma upomnienie, drugie upomnienie i każde kolejne skutkować będą przegraną w danym biegu.

PROTESTY

Każda drużyna może zgłosić protest do sędziego głównego zaraz po zakończeniu danego pojedynku. Jediną upoważnioną do tego osobą jest kapitan drużyny. Protest zgłoszony w jakimkolwiek innym czasie nie będzie rozpatrywany. protesty będą rozpatrywane na bieżąco.

REGULAMIN ZAWODÓW INDYWIDUALNYCH

Zawody indywidualne odbywać się będą w dwóch grupach klasyfikacyjnych grupa A i grupa B w systemie pucharowym (przegrywający odpada). O kwalifikacji do danej grupy decydować będzie najlepszy czas uzyskany w trakcie trzech biegów eliminacyjnych. Losowanie par do eliminacji nastąpi na godzinę przed zawodami. Losuje sędzia główny w obecności przewodników psów i pozostałych sędziów. Zwycięzca rywalizacji w grupie A zdobywa tytuł Mistrza Polski, w grupie tej wyłania się też pierwszego i drugiego wicemistrza. Zwycięzca rywalizacji w grupie B otrzymuje puchar Mistrzostw i wyróżnienie.

START

O wyborze toru biegów dla psów decyduje losowanie. Psy mogą startować z biegu lub z miejsca. Sygnałem startowym jest gwizdek sędziego głównego, za naruszenie przepisów uznaje się przekroczenie linii startu przez psa przed gwizdkiem, przewodnik nie może przekraczać linii startu w ogóle. W takiej sytuacji bieg zostaje zatrzymany i zarządza się start powtórny. Powtórzony falstart to dyskwalifikacja w danym biegu. Powtórzony bieg przeprowadza się, jeżeli do falstartu doszło zaraz po wcześniejszym falstartzie psa przeciwnika.

BIEG

Każdy pies musi przeskoczyć prawidłowo przez cztery przeszkody, uwolnić piłkę ze skrzynki flyball, wrócić tą samą drogą z piłką w pysku. Następny pies może wystartować dopiero wtedy, gdy poprzedni pies osiągnie linię męty jakkolwiek częścią ciała. Wcześniejszy start powoduje dodatkowy bieg psa po zakończeniu kolejki. Jeżeli pies wykona nieprawidłowe skoki, nie uwolni zapadki, wyjmie piłkę z pojemnika zamiast ze skrzynki lub nie wróci z piłką musi biec jeszcze raz na końcu kolejki. To samo dotyczy sytuacji przekroczenia linii startu/mety przez przewodnika. Jeżeli kilka psów w danym biegu popełniło przewinienia muszą powtórzyć bieg w kolejności w której biegły pierwotnie. Wielokrotne błędy w danej drużynie mogą spowodować dyskwalifikację drużyny w danym biegu.

PRZESZKODY

Strącone przeszkody ustawia obsługa toru lub asystujący członkowie drużyny (wcześniej zgłoszeni do zawodów) w taki sposób aby nie przeszkodzić psom, ale też aby w trakcie poprawiania przeszkód nie zaistniało podejrzenie, że w niedozwolony sposób pomaga psom.

AWARIA SKRZYNKI

Ładowacz skrzynki powinien zgłosić sędziemu skrzynkowemu o awarii skrzynki. Bieg zostaje przerwany. Jeśli sędzia główny uzna, że skrzynka jest niesprawna, bieg zostaje powtórzony, po wymianie skrzynki. Jeżeli skrzynka okaże się sprawna drużyna zostanie zdyskwalifikowana w tym biegu. W sytuacji jeżeli drużyna nie dysponuje zapasową skrzynką, zastępczą skrzynkę zapewnia organizator.

INTERWENCJE

W przypadku, gdy piłka odbije się od pyska psa w momencie chwytania i trafi do wyrzutni nie naciągając mechanizmu spustowego, ładowacz ma prawo powtórnie "załadować" mechanizm spustowy, bez kary dodatkowej. Jest to jedyna sytuacja, w której ładowacz skrzynki może nakierować psa na mechanizm uwalniający piłkę. Pies ma za zadanie zaaportować odbitą lub upuszczoną piłkę nawet wtedy, gdy opuści ona wyznaczony teren zawodów. Jeżeli jednak jakkolwiek osoba postronna pomoże psu, pies musi biec ponownie.

ZANIECZYSZCZENIE

Załatwienie się psa w obrębie toru biegów, tzn. na obszarze od linii startu/mety do skrzynki powoduje dyskwalifikację w danym wyścigu.

ŁADOWACZ SKRZYNKI

W trakcie trwania zawodów osoba ładująca skrzynkę powinna pozostawać poza skrzynką, stojąc w pozycji wyprostowanej. Odstępstwem od tej zasady jest rozgrzewka, konieczność złapania utraconej przez psa piłki i uzupełnienia zapasów piłek do ładowania. Ładowacz podczas biegu może jedynie głosem dopingować psa, pod warunkiem, że nie przeszkadza to drużynie przeciwnej i pozostawać we właściwej pozycji do momentu ogłoszenia wyniku biegu przez sędziego głównego. Jeżeli sędziowie orzekną, że ładowacz w jakikolwiek sposób przekroczył regulamin, drużyna może zostać zdyskwalifikowana w danym biegu. Ponadto, jeśli w opinii sędziów ładowacz wspomagał psa w inny niż dopuszczalny regulaminem sposób, pies musi powtórzyć bieg.

ZAKŁÓCENIA

Jeżeli pies lub członek drużyny przeszkadza drużynie przeciwnej podczas biegu, drużyna traci bieg. Za zakłócanie uznaje się sytuację, w której z winy członków zespołu doszło do zakłócenia biegu psa drużyny przeciwnej. Nie uznaje się za przeszkadzanie sytuacji, gdy pies wbiegnie na tor przeciwnika za zgubioną lub źle odbitą własną piłą, pod warunkiem, że nie zakłóci drużyny przeciwnej.

META

Każdy pojedynek składa się z trzech biegów. Za finisz uznaje się sytuację, gdy pies przekroczy linię mety jakąkolwiek częścią ciała, w powietrzu czy na ziemi.

ROZPRASZANIE PRZECIWNIKA

Niedozwolone jest rozpraszenie psa przeciwnika, dotyczy to: odbijania i kozłowania piłek, używania skrzynki flyball na linii mety, czy odwracanie uwagi w jakikolwiek inny sposób (np. rzucanie lub toczenie piłek, zabawek, fresbee, maskotek, rękawiczek itp.) jak również używanie sygnałów dźwiękowych (np. piszczące zabawki), poza dozwolonym regulaminowym dopingiem głosowym.

PROTESTY

Protest do sędziego głównego można zgłosić zaraz po zakończeniu danego pojedynku. Protest zgłoszony w jakimkolwiek innym czasie nie będzie rozpatrywany. Protesty będą rozpatrywane na bieżąco.

PSY AGRESYWNE

Psy agresywne wobec ludzi czy innych psów mogą zostać, decyzją sędziego głównego, wykluczone z zawodów. Wykluczenie takie zostanie odnotowane. Dwukrotne odsunięcie z tej przyczyny psa od zawodu powoduje dyskwalifikację psa z jakichkolwiek zawodów organizowanych przez ZKwP. Odwołanie od decyzji można złożyć po roku.

PSY KULEJACE, SUKI PODCZAS CIECZKI, OBANDAŻOWANIE ŁAP

O wszystkich opaskach i innych opatrunkach, niedawno przebytych zabiegach operacyjnych, należy powiadomić sędziego głównego przed rozpoczęciem biegu. Sędzia główny może zdecydować o odsunięciu psa z opatrunkiem lub suki w trakcie ciecзки.

ZASADY ETYCZNE

Uczestnicy powinni być uprzejmi wobec siebie. Niedopuszczalne jest prezentowanie niezadowolenia wobec psów, sędziów, wystawców, sponsorów, organizatora lub widza zarówno w ringu jak i poza nim. Sytuacje i zachowania uczestników, w których wyniku Flyball mógłby być odbierany negatywnie przez innych, są również niedopuszczalne. Zarówno trening, jak i prezentacja psa powinna odbywać się za pomocą takich metod aby nie szkodziły psu w żaden sposób jak też dyscyplinie Flyball. Za pogwałcenie dyscypliny uznaje się udział w biegu psa, który nie ukończył jednego roku. Sędzia winien być dyplomata i arbitrem. Sędzia nie jest upoważniony do dyskusowania z niezadowolonymi wystawcami. Sędzia główny może wyprosić poszczególne osoby za naruszanie Zasad Etyki. Podstawowymi są zasady i regulaminy, jednakże w sytuacjach nie przewidzianych przepisami, sędziowie podejmują decyzje opierając się na swoim doświadczeniu i bezstronności. Najważniejsze jednak jest dobre traktowanie psa, a także bezpieczeństwo jego oraz widowni.