

Règlement officiel Dogdance Dogdance International e.V.



**valable à partir du 01.01.2024
www.dogdance.info**

Index

1. Index et liste des abbréviations
2. Généralités et règlement
3. Définition du Dogdance
 - 3.1. Généralités
 - 3.2. Définition du Dogdance Freestyle
 - 3.3. Définition du Dogdance Heelwork to Music
4. Principes des concours
 - 4.1. Conditions de participation
 - 4.2. Règles des concours
 - 4.3. Le ring
5. Les classes
 - 5.1. Classes Fun
 - 5.1.1. Généralités
 - 5.1.2. Classes Fun possibles (FS et HTM)
 - 5.1.3. Classes Fun possibles (sans distinction entre FS et HTM)
 - 5.2. Classes officielles
 - 5.2.1. Généralités
 - 5.2.2. Classes officielles possibles (FS et HTM)
 - 5.2.3. Classes officielles possibles (sans distinction entre FS et HTM)
 - 5.2.4. Accès et points de progression dans les classes officielles/Licence (Carnet de travail)
 - 5.2.5. Licences (Carnets de travail)
 - 5.3. Durée de la musique
6. Notation
 - 6.1. Attribution des notes
 - 6.2. Déductions de points
 - 6.2.1. Aboiements et vocalisations
 - 6.2.2. Santé du chien
 - 6.2.3. Utilisation incorrecte du costume et/ou des accessoires
 - 6.2.4. Durée incorrecte de la musique
 - 6.2.5. Mauvais comportement dans le ring
 - 6.2.6. Contact actif avec le chien
 - 6.2.7. Trop peu de HTM
 - 6.3. Disqualifications
 - 6.3.1. Sortie du ring
 - 6.3.2. Utilisation d'aides à l'entraînement en classes officielles
 - 6.3.3. Accessoires
 - 6.3.4. Souillures dans le ring
 - 6.3.5. Traitement injuste du chien
 - 6.3.6. Aide extérieure

- 6.3.7. **Comportements agressifs entre les chiens**
- 6.4. Informations générales sur l'utilisation des accessoires/costumes
- 7. Organisation d'un concours
 - 7.1. Informations générales
 - 7.2. Classes proposées en concours : packages spécifiques et concours à thème
- 8. Les juges
 - 8.1. Règles générales
 - 8.2. Formation des juges
 - 8.3. Les juges lors des concours
 - 8.3.1. Nombre de juges
 - 8.3.2. Jugés invités venant d'autres pays ou d'autres associations
 - 8.3.3. Attributions des juges
 - 8.3.4. Le juge principal
- 9. Exemple d'un passage du point de vue d'un concurrent
- 10. Qualificatifs et Championnats
 - 10.1. Informations générales
 - 10.2. Titres possibles
 - 10.3. Règlement spécial pour l'organisation d'un Qualificatif ou d'un Championnat Open
- 11. Cas particuliers
 - 11.1. Concourir avec une chienne en chaleur
 - 11.2. Concourir avec une chienne gestante ou ayant mis bas
- 12. Particularités de la classe 0
- 13. Graphique des positions possibles en HTM

Liste des abréviations:

DDI = Dogdance International e.V.

FS = Freestyle

HTM = Heelwork to Music

2. Généralités et Règlement

L'Association Dogdance International e.V. et le règlement international de dogdance

L'Association Dogdance International e.V. est à l'origine du règlement présenté ici.

Le règlement fournit une structure et les bases pour l'organisation et la participation aux compétitions de dogdance. Le but ici est d'être aussi simple mais aussi détaillé que possible.

Les règles et règlement sont identiques dans tous les pays.

Les règles de transition sont appliquées pour les pays utilisant le règlement DDi pour la première fois.

Elles s'appliquent pour 2 ans à partir de la date du premier concours organisé sous le règlement DDI.

Par exemple, des juges peuvent être formés durant cette période même si leur adhésion est inférieure à 1 an. Les requêtes pour d'autres exceptions durant ces 2 années doivent être soumises par écrit au comité directeur DDI.

Le règlement doit être suivi dans son entiereté pour que la compétition soit validée officiellement comme compétition DDI e.V. Des exceptions peuvent être appliquées et accordées par le comité directeur DDI.

Les membres du Dogdance International e. V. peuvent contribuer activement à la modification du règlement en faisant des propositions lors de l'assemblée annuelle. Toutes les propositions seront soumises avant l'assemblée générale et seront discutées et votées durant l'assemblée générale.

La cotisation est fixée à 30 euros par an.

3. Définition du Dogdance

3.1. Généralités

Le dogdance est un sport canin dans lequel le chien et le conducteur proposent différents mouvements, des tricks au heelwork et les enchaînent entre eux en créant une routine en accord avec la musique.

Cela fait du dogdance d'une part un excellent travail en équipe et d'autre part un sport de représentation avec une notion de spectacle.

Les capacités et talents des équipes sont mis en valeur d'une manière positive. L'attention doit toujours être portée sur le chien et ses qualités.

Le Dogdance International e.V. promeut un environnement juste et bienveillant pour les chiens et les conducteurs de sa communauté. Cela inclut l'entraînement comme les compétitions

Les mouvements et combinaisons choisis ne doivent jamais affecter ou compromettre la santé ou le bien-être mental du chien.

Il n'y a aucun mouvement obligatoire.

Le choix de la musique tout comme l'interprétation individuelle musicale et conceptuelle est complètement libre pour chaque équipe.

Le conducteur doit être habillé en accord avec le thème de la chorégraphie. Le costume peut aider à la présentation et l'interprétation du thème mais ne doit jamais éclipser le chien ou gêner ses mouvements.

Il est interdit de déguiser le chien. Le chien peut tout au plus porter un collier légèrement décoré pendant la chorégraphie. (Les seules exceptions accordées sont le port de la muselière si c'est ce que souhaite le maître ou si la loi l'oblige **et une aide prescrite par un vétérinaire comme un fauteuil roulant dans les classes Senior/Handicap**).

Le dogdance est divisé en deux catégories distinctes:

- Le Dogdance Freestyle (FS)
- Le Dogdance Heelwork to Music (HTM).

3.2. Définition du Dogdance Freestyle

En Freestyle, l'équipe est libre de choisir parmi tous les tricks et positions de heelwork pour construire leur chorégraphie. Il n'y a aucunes restrictions ou conditions spécifiques concernant les mouvements.

3.3. Définition du Dogdance Heelwork to Music (HTM)

En HTM, le chien doit rester dans une des 18 positions définies de heelwork pendant au moins 75% de la chorégraphie. Parmi ces positions, aucune n'est obligatoire. Le but d'une chorégraphie HTM est d'avoir un chien qui travaille aussi près que possible du conducteur.

Le contenu des 25% restants est libre de choix. Le travail à distance est autorisé. Les transitions d'une position HTM à une autre ou le retour à la position HTM précédente sont comptés comme du freestyle. Si le chien rampe, boite, saute ou se tient sur ses pattes arrières, la position est comptée comme du freestyle, même si le chien est dans une position HTM. La position HTM sera pris en compte uniquement si le conducteur se tient debout. Des pas de danse sont autorisés.

Les positions HTM sont définies comme suit:

- La position peut être clairement identifiée.
- La distance entre le chien et le conducteur est la plus courte possible mais le contact physique n'est pas obligatoire.
- Les positions sont comptées debout, dans chaque direction et rythme.
- La position HTM doit être maintenue avec le plus de constance possible. Ceci concerne la distance latérale entre le chien et la jambe du conducteur, l'alignement du mouvement des pattes avant et arrière du chien ainsi que la position de l'épaule du chien par rapport à la position du conducteur.

4. Principes des concours

Les concours de dogdance sous le règlement du Dogdance International e.V. proposent aux équipes de dogdance du monde entier une plateforme pour leur entraînement et la présentation de leur chorégraphie au sein de diverses classes.

4.1. Conditions de participation

Tous les chiens sont autorisés à participer aux compétitions qui se tiennent sous le règlement DDI et peuvent ainsi remporter des titres nationaux et internationaux DDI. Il n'est pas obligatoire d'avoir un pédigrée pour son chien.

Tous les chiens et tous les conducteurs peuvent former une équipe de dogdance.

Pour concourir, aucun test ni aucun examen (test d'admission, certificat de tricktraining, résultatst en concours d'obéissance, etc.) n'est requis.

L'âge minimum du chien le jour de la compétition doit être de:

- Classe Fun = 6 mois
- Classes Officielles = 15 mois
- Classes FS 3 / HTM 3 = 3 ans

Pour concourir dans les classes officielles 0, 1, 2, 3 et Senior/Handicap, il faut disposer d'un licence (carnet de travail) de travail (livret de résultat) du Dogdance International e.V. (voir chapitre 5.2.5).

Le règlement s'appliquant aux chiennes en chaleur ou gestantes se trouve dans le chapitre "Cas particulier" (voir chapitre 11).

4.2. Règles des concours

Le conducteur est responsable de son chien à tout moment. La prévoyance et la considération mutuelle sont attendues de tous les participants.

L'inscription a un concours est un engagement vis-à-vis de l'organisateur et le montant de l'inscription lui est dû, même en cas d'absence du concurrent.

Durant le concours, l'utilisation d'outils coercitifs (colliers à piques, étrangleurs, électriques) sont strictement interdits. De fait, leur utilisation conduit à l'exclusion immédiate du concours.

Le chien peut entrer dans le ring en laisse et une collier, harnais, licol ou une muselière. La laisse, le harnais et le licol doivent être retirés avant le début de la chorégraphie et déposés en dehors du ring. Le chien peut porter un collier légèrement décoré et/ou une muselière (non décorée) durant la chorégraphie.

Le nombre maximal de passages autorisés pour le chien par jour est de :

- Jusqu'à l'âge de 15 mois, 1 passage par jour maximum
- À partir de 15 mois, 2 passages par jour maximum

Le conducteur doit toujours décider du nombre de passage par jour dans l'intérêt supérieur du chien.

4.3. Le ring

Surface et délimitation

- La surface du ring doit être aussi confortable et aussi antidérapante que possible pour les chiens.
- Les surfaces en herbe ou en sable doivent être aussi plates que possible.
- Le ring doit être clairement délimité et si possible avec des barrières opaques.
- Le ring doit être entièrement clos si possible. Si ce n'est pas possible, l'entrée et la sortie sont clairement délimitées par une ligne. Cette ligne servira au commissaire pour vérifier si le chien sort du ring.

Dimensions du ring

- La taille minimale du ring est de 8m x 10 mètres.
- Pour les classes officielles, le ring devrait mesurer idéalement 12 x 15 mètres ou plus.
- Pour les championnats nationaux, internationaux et les Open nationaux le ring doit mesurer au moins 12 x 15 mètres ou plus.
- S'il y a plusieurs propositions d'organisation pour un championnat ou un concours avec qualificatifs, la préférence sera donnée à l'organisateur offrant le ring le plus grand.

Informations diverses

- Les juges sont toujours placés sur le côté le plus long du ring.
- Il y a une distance entre les sièges pour les spectateurs et la limite du ring.
- Il ne doit pas y avoir de chien dans la première rangée de spectateurs
- La consommation de nourriture est interdite dans la première rangée de spectateurs.

Ring d'échauffement

- Un espace d'échauffement sera mis à disposition des équipes où elles pourront s'échauffer sans être dérangées.
- Dans l'idéal, la surface du ring d'échauffement sera identique à celle du ring du concours.
- L'organisateur doit mettre en place un accès direct et sans perturbations du ring d'échauffement au ring du concours.

5. Les classes

Afin de répondre aux besoins individuels des équipes, les classes sont divisées entre classes fun et classes officielles.

5.1. Classes Fun

5.1.1. Généralités

Âge minimum du chien:

6 mois le jour de la compétition

Restrictions liées à l'âge:

Les mouvements suivants sont interdits jusqu'à l'âge de 15 mois:

- Sauts
- Tricks sur les pattes arrières
- Ramper
- Reculer

Participations en classe Fun / Officielle:

Le nombre d'inscription de l'équipe en classe Fun est illimitée

On peut s'inscrire en parallèle en classe Fun et en classe officielle.

Le passage par la classe Débutant est au bon vouloir de l'équipe

Utilisation des récompenses ou objets de motivation :

Dans toutes les classes Fun, l'utilisation des objets de motivation, récompenses et aides à l'entraînement sont autorisées et encouragées.

comprend : nourriture, jouets, clicker, cibles, etc.

Jugement:

L'équipe reçoit un feedback oral directement à la fin de son passage.

Elle reçoit également un feedback écrit pendant ou à la fin du concours. En classe Fun, il n'y a pas de notation.

Les équipes ne sont pas comparées entre elles et il n'y a pas de classement.

Les équipes peuvent choisir un feedback adapté à une classe spécifique. Par exemple, si une équipe concourt en Freestyle 2, elle peut choisir si elle veut un feedback général ou un feedback correspondant au niveau FS2.

5.1.2. Classes Fun possibles (FS and HTM):

Débutant	Première participation de l'équipe dans la catégorie choisie (FS ou HTM)
Open	Pour toutes les équipes, indépendamment de leur niveau
Senior/ Handicap	Possible pour les chiens à partir de 8 ans Possible pour les chiens de plus de 35kg à partir de 6 ans Possible pour les chiens en situation de handicap
Lucky Dip	La musique pour chaque équipe sera tirée au sort au moment de l'accueil. L'équipe a ensuite jusqu'à son passage pour préparer et/ou improviser sa chorégraphie
Entraînement	L'équipe recevra son feedback sur les critères qu'elle aura choisis

5.1.3. Classes Fun possibles (sans distinction entre FS et HTM):

Trio	1 conducteur avec 2 chiens
Quartette	2 conducteurs avec 2 chiens
Groupes	Plus de 2 équipes

L'organisateur a la possibilité de proposer d'autres classes Fun
Ces classes doivent être clairement définies et expliquées dans l'annonce du concours.

5.2. Classes officielles

5.2.1. Généralités

Âge minimum:

Âge minimum en classe 0/1/2: 15 mois le jour de la compétition

Âge minimum en classe 3: 3 ans le jour de la compétition

Utilisation des récompenses et des objets de motivation :

Il est interdit de porter sur soi des récompenses, aides à la motivation et matériel d'entraînement à tout moment durant la classe officielle, sauf en classe 0. Cette règle s'applique également:

- Au moment d'installer les accessoires
- Au moment de vérifier la musique
- Au moment de l'entrée sur le ring avec le chien

Ce que nous entendons par récompenses, aides à la motivation et matériel d'entraînement:

- La nourriture
- Les sacoche de récompenses (qu'elles soient pleines ou vides)
- Les jouets
- Le clicker
- Les cibles (targets)
- Les jackpots, etc.

Toutes les récompenses, aides à la motivation et matériel d'entraînement doivent être laissés et utilisés en dehors du ring.

Participation en classe officielle:

- Les classes officielles de 0-3 ont des règles spécifiques de participation (voir chapitre 5.2.4.)
- Le passage en classe Senior/Handicap est facultative. Lorsque le chien a participé pour la première fois en classe officielle Senior/Handicap (dans la catégorie HTM ou FS), il ne peut plus s'inscrire en classes 1 à 3 de cette catégorie. Toutefois, la participation dans les classes Trio ou Quartette est toujours possible.
- La classe Senior/handicap est la seule classe où les juges ont l'autorisation de prendre en compte dans leur jugement leur connaissance préalable des handicaps physiques ou mentaux du chien. Les compétiteurs peuvent donner des informations telles que l'âge et/ou le handicap sur la feuille d'information qui sera remise aux juges avant le début de la classe.
Un certificat vétérinaire doit être fourni pour toute aide portée/ utilisée par le chien dans le ring.
- La licence (carnet de travail) de la catégorie (HTM ou FS) est obligatoire pour concourir dans les classes 0, 1, 2, 3 et Senior/Handicap.
- Le passage en classe Junior est facultative. Les concurrents peuvent passer aux classes officielles à tout moment. Dans ces classes, les règles de progression s'appliqueront et la licence (carnet de travail) sera obligatoire.

Notation:

- Les équipes sont jugées dans chaque classe par un système de points
- La moyenne des notes de tous les juges permettra de définir le classement.

- Les notes individuelles données par chaque juge seront anonymisées et publiées
- Si deux concurrents ont le même total de points, la note la plus haute en travail en équipe décidera du classement. S'ils sont toujours à égalité, c'est le concurrent avec le plus de points en Fluidité, puis Dynamisme, Exécution, Concept, Contenu, Chorégraphie et Difficulté qui l'emportera.

5.2.2. Classes officielles possibles (FS et HTM):

Classe 0/1	À partir de 15 mois
Class 2	À partir de 15 mois
Class 3	À partir de 3 ans
Senior/ Handicap	Possible pour les chiens à partir de 8 ans Possible pour les chiens de plus de 35kg à partir de 6 ans Pour les chiens avec des handicaps physiques

5.2.3. Classes officielles possibles (sans distinction entre FS et HTM):

Trio	1 conducteur avec 2 chiens
Quartette	2 conducteurs avec 2 chiens
Juniors	Enfants jusqu'à l'âge de 16 ans

5.2.4. Accès et points de progression dans les classes officielles/Carnet de travail

Accès aux classes 0/1-3

Tous les nouveaux concurrents dans les classes officielles 0/1-3 commencent dans la classe officielle la plus basse 0 ou 1. Le concurrent est libre de choisir entre ces 2 classes.

Exception 1:

Les concurrents ayant déjà concouru en classe 3 de l'une des catégories (FS ou HTM) mais n'ayant pas encore concouru dans l'autre, peuvent choisir la classe dans laquelle ils vont débiter.

Exception 2:

Les concurrents ayant déjà concouru sous un autre règlement et qui vont concourir pour la

première fois en DDI peuvent choisir la classe leur semblant la plus appropriée pour chaque catégorie. La première participation dans la classe ne peut se faire lors d'un qualificatif ou d'un championnat.

Dès lors que l'équipe a concouru pour la première fois dans la classe choisie, les règles de progression s'appliquent. Ceci est valable pour les 2 exceptions.

Passage en classes 2 et 3

Chaque équipe accumule des points de progression dans les classes 1 et 2.

Si l'équipe obtient 2 points de progression, elle **peut** passer en classe supérieure.

Si l'équipe obtient 5 points de progression, elle **doit** passer en classe supérieure.

Exception: en classe 0, le concurrent doit passer en classe supérieure lorsqu'il a obtenu 2 points de progression.

Exception:

Comme il y a un âge minimum du chien pour concourir en classe 3, une équipe avec un chien trop jeune restera en classe 2 jusqu'à ce que le chien atteigne l'âge minimum, même si elle a déjà obtenu le 5ème point de progression.

Un point de progression est donné aux équipes qui ont atteint un score de 150 points ou plus dans leur classe.

Accès aux classes Juniors, Trio et Quartette

Toutes les équipes peuvent s'inscrire quand elles le souhaitent en classes officielles Junior, Trio ou Quartette. La licence (carnet de travail) n'est pas obligatoire pour ces classes. Lorsqu'elle concourt dans ces classes, l'équipe est libre de s'inscrire en parallèle ou alternativement aussi souvent qu'elle le souhaite dans une autre classe officielle (à condition d'avoir la licence (carnet de travail) appropriée)

Accès aux classes Seniors/ Handicap

Tous les chiens peuvent être inscrits en classe Senior/Handicap selon les règles propres de cette classe.

Une fois qu'un chien a été inscrit pour la première fois dans la classe Senior/Handicap d'une catégorie (FS ou HTM), il ne peut plus concourir dans les classes 1 à 3 de cette catégorie. Le chien peut cependant rester en classes 0/1-3 dans l'autre catégorie.

5.2.5. Licences (Carnets de travail)

- Pour concourir dans les classes officielles 0,1, 2, 3 et Senior/Handicap l'équipe doit obligatoirement avoir une licence (carnet de travail) DDI e.V. pour la catégorie dans laquelle elle souhaite s'inscrire.
- Tous les points de progression et changements de classes seront consignés dans la licence (carnet de travail) en accord avec le règlement. Les inscriptions dans toutes les autres classes ne nécessitent pas de licence (carnet de travail).
- Si l'équipe ne peut pas présenter sa licence (carnet de travail) le jour de la compétition, elle ne peut pas concourir en classe officielle 1, 2, 3 ou Senior/Handicap.
- Il faut une licence (carnet de travail) pour chaque catégorie (HTM ou FS). Si l'équipe a encore une ancienne licence (carnet de travail) avec les résultats des 2 catégories, les résultats HTM doivent être transférés dans une nouvelle licence (carnet de travail) HTM par un juge officiel.
- La licence (carnet de travail) est émise pour un conducteur et un chien. Cela signifie que si 2 compétiteurs participent avec le même chien, ils doivent avoir leur propre licence (carnet de travail) avec le chien ainsi que leurs propres points de progression. Il est donc possible qu'un chien concoure dans 2 classes différentes avec 2 conducteurs.
- **Commande de la licence (carnet de travail):** La licence doit être commandé en avance de la première compétition en classe officielle (prévoyez un délai de 3 à 4 semaines). Elle peut être commandé directement sur le site internet www.dogdance.info
Les membres du DDI e.V. recevront leur licence (carnet de travail) gratuitement. Tous les autres payeront **40€ par licence** (carnet, enregistrement et envoi).
- **Inscription des résultats sur la licence (carnet de travail):** L'organisateur de la compétition inscrira les résultats des classes 0, 1, 2, 3 et Senior/Handicap sur la licence (carnet de travail). Seuls les résultats obtenus lors d'une compétition officielle seront inscrits sur la licence (carnet de travail). Pour être valides, les résultats doivent être contrôlés et signés par un juge officiel accrédité par le DDI e.V.

Il est de la responsabilité de chaque concurrent de s'assurer qu'il est autorisé à concourir dans la classe dans laquelle il est inscrit. Il peut vérifier le règlement DDI e.V. en cas de doute.

5.3. Durée de la musique (FS et HTM)

Classes Fun

Débutant:	Maximum 2:00 minutes
Open:	Maximum 4:00 minutes
Entraînement :	Maximum 4:00 minutes
Senior/ Handicap:	Maximum 2:30 minutes
Trio:	1:30 – 3:00 minutes
Quartette:	1:30 – 3:00 minutes
Groupes:	1:30 – 4:00 minutes
LuckyDip:	Pas de limites, mais ne doit pas dépasser 4 min (Le conducteur peut décider d'arrêter la musique à tout moment)

Classes officielles

Classe 0	1:30 – 2:30 minutes
Classe 1	1:30 – 2:30 minutes
Classe 2	2:15 – 3:15 minutes
Classe 3	3:00 – 4:00 minutes
Classe Trio	2:00 – 3:00 minutes
Classe Quartette	2:00 – 3:00 minutes
Classe Senior/ Handicap	1:30 – 2:30 minutes
Classe Junior	1:30 – 2:30 minutes

6. Notation

6.1. Attribution des notes (Les points ne sont donnés qu'en classes officielles)

Note artistique **max. 100 points**

Travail en équipe (→ compte **double** dans la classe Senior/Handicap) **max. 25 points**

- Charisme du conducteur
- Charisme et motivation du chien
- Travail d'équipe

Dynamisme **max. 25 points**

- Expression scénique du conducteur
- Variations rythmiques/ Accentuations/ Changements de vitesse
- Interprétation musicale

Concept **max. 25 points**

- Choix de la musique (-> ne s'applique pas pour le Lucky Dip)
- Idée
- Exécution du concept

Chorégraphie **max. 25 points**

- Composition & Structure
- Utilisation du ring / Équilibre
- Positionnement/ Orientation

Note technique **max. 100 points**

Fluidité (→ compte **double** dans la classe Senior/ Handicap) **max. 25 points**

- Constance/ Uniformité du chien
- Timing des signaux
- Transitions

Exécution **max. 25 points**

- Ordres et signaux
- Réactions aux signaux
- Exécution des mouvements

Contenu (-> **non jugé** dans la classe Senior/Handicap) **max. 25 points**

- Mouvements (positions de heelwork en HTM) et combinaisons
- Équilibre entre tricks et mouvements
- Variations

Difficulté (-> **non jugé** dans la classe Senior/ Handicap) **max. 25 points**

- Déplacements
- Combinaisons
- Interactions/ visibilité des signaux

6.2. Déductions de points

6.2.1. Aboiements silencieux et vocalisations (max. 20 points)

Des points seront enlevés pour les aboiements, couinements, gémissements ou tout autre type de son émis par le chien. "L'aboiement silencieux" et le claquement des mâchoires dans le vide seront comptés dans cette catégorie.

Déductions : 0.1 points par vocalisation ou aboiement silencieux chiffrable.

Si les sons ne peuvent pas être comptés individuellement, la durée des sons par rapport à la durée de la musique sera prise en compte (exemple : 1 minute de vocalisations pour 4 minutes de musique = 5 points déduits).

6.2.2. Santé du chien (max. 20 points)

- Il est de la responsabilité du conducteur de veiller à ce que le bien-être et la santé du chien ne soient en aucun cas compromis.
- Des points seront déduits dans les cas suivants:
 - Durant l'exécution d'une figure, on peut observer des faiblesses physiques (par exemple, le chien stoppe un mouvement pendant son exécution, essaie d'éviter les répétitions du même mouvement, hésite ou doit recommencer plusieurs fois, etc)
 - Le chien présente des problèmes ou des faiblesses après une figure (par exemple il lui est difficile de se remettre dans le mouvement, il ne marche pas correctement ou boîte).
 - Les sauts ne sont pas adaptés aux conditions (par exemple le sol est glissant) et le chien se réceptionne mal, glisse ou tombe.
 - Les accessoires sont dangereux et le chien glisse, tombe car ils sont instables, etc.
- Dans la classe Senior/Handicap les juges tiendront compte des informations données sur les handicaps du chien dans leur jugement. Si un chien montre des problèmes constants pour une figure qui sont en lien avec son handicap, les points ne seront pas déduits.
- Mais si le chien présente une détérioration visible des problèmes existants du fait des figures présentées en classe Senior/Handicap, les juges pourront déduire des points.

6.2.3. Utilisation incorrecte du costume et/ou des accessoires (max. 20 points)

- Tous les objets et accessoires ne sont pas inclus dans la chorégraphie.
- Il n'y a pas de connexion claire entre les accessoires et/ou le costume et la chorégraphie.

- Le conducteur ne contrôle pas quand et comment le chien interagit avec les accessoires.
- Le chien joue ou mordille les accessoires / le costume ou les détruit.
- Voir paragraphe 6.4 pour les informations sur les accessoires.

6.2.4. Durée incorrecte de la musique (1 point par seconde)

- Aucun dépassement de temps de la musique n'est toléré.
- Le temps affiché sur le lecteur CD/ordinateur/autre appareil fait foi.
- 1 point sera déduit par seconde de dépassement ou de durée insuffisante de la musique.
- La durée de la musique sera vérifiée par le DJ ou par toute autre personne désignée par l'organisateur, si possible à l'avance. Les juges seront alors informés des dépassements ou insuffisance de la durée de la musique.
- Les compétiteurs doivent vérifier que la durée de leur musique est appropriée pour la classe dans laquelle ils concourent. L'organisateur n'est pas obligé de les avertir si la durée de la musique est inadaptée.

6.2.5. Mauvais comportement dans le ring (max. 20 points)

Les comportements suivants mèneront à des déductions. Elles sont comptées dès lors que l'équipe entre sur le ring et jusqu'à sa sortie du ring :

- Aggression verbale : ordres brutaux, agressifs
- Pression mentale: utiliser un regard dur avec le chien, utiliser une gestuelle inamicale pour bloquer le chien, intimidation, corrections du chien
- Toucher le chien pour le manipuler : le pousser/placer physiquement, l'empêcher de bouger
- Le fait de quitter le ring et y retourner (chien ou conducteur) avant le début de la musique ou après la fin de la chorégraphie entraînera une déduction de points. Cette règle s'applique dès que l'équipe est entrée sur le ring. Cette règle n'est pas valable lorsque l'équipe quitte le ring à la demande des juges (par exemple en cas de problème avec la musique).
- **Un point sera déduit pour chaque seconde dépassée durant le temps d'installation des accessoires**

6.2.6. Contact actif avec le chien (max. 20 points)

- Du début à la fin de la musique:
Tout contact actif (initié par le conducteur) mène à une déduction de points.
Ceci inclut : aider le chien à effectuer une figure, tenir le chien, le maintenir, le caresser, le manipuler. Cette liste n'est pas exhaustive !
- De l'entrée du ring jusqu'au début de la musique et de la fin de la musique jusqu'à la sortie du ring: Un toucher ou des interactions amicales entre le conducteur et le chien sont autorisés s'ils semblent positifs pour le chien.
Il est autorisé de porter le chien pour entrer ou sortir du ring.

6.2.7 Pourcentage d'HTM insuffisant

La déduction elle-même est alors incluse dans le domaine du contenu. Le règlement est le suivant :

- 0% HTM et 100% Freestyle → L'équipe peut obtenir au maximum 10 points dans le contenu.
- 25% HTM et 75% Freestyle → L'équipe peut obtenir au maximum 15 points dans le contenu.
- 50% HTM et 50% Freestyle → L'équipe peut obtenir au maximum 20 points dans le contenu.
- 75% ou plus de HTM → L'équipe peut obtenir jusqu'à 25 points dans le contenu.
- Dépassement mineur → 0,5 à 1 point de moins pour le contenu.
- Dépassement un peu plus important : 1 à 5 points de moins pour le contenu.

Les déductions sont faites à la discrétion des juges et sont une estimation = il n'y a pas de chronométrage ou autre!

6.3. Disqualifications

La disqualification est prononcée à l'unanimité des juges de la classe concernée. Elle est sans appel!

Après une disqualification, les juges pourront décider si l'équipe peut finir sa chorégraphie sous forme d'entraînement ou si elle doit quitter le ring immédiatement. Si l'entraînement est possible, aucune nourriture n'est autorisée dans le ring. Un jouet est cependant accepté.

6.3.1. Sortie du ring

- Si le chien quitte le ring durant la chorégraphie, l'équipe sera disqualifiée. Si le chien quitte et entre de nouveau sur le ring avant ou après la chorégraphie, cela donnera lieu à une déduction de points (mauvais comportement dans le ring). Les points déduits sont à la discrétion des juges.
- Les 4 pattes du chien doivent rester sur le ring à tout moment durant la chorégraphie. Si le chien pose une patte en dehors du ring, ceci comptera comme une sortie de ring.
- Exception: si les juges ont donné l'autorisation à l'équipe de quitter le ring (par exemple en cas de problème avec la musique), il n'y a pas de points déduits ou de disqualification.
- Dans le cas où le ring ne peut pas être complètement fermé:
La ligne à l'entrée et à la sortie sera contrôlée par le commissaire de ring.
Si le chien est sur la ligne, cela sera compté comme étant dans le ring. En cas de doute, la décision sera prise en faveur de l'équipe.

6.3.2. Utilisation d'aides à l'entraînement en classes officielles

Le port de récompenses/ d'aides à la motivation et à l'entraînement est interdit en classe officielle, sauf en classe 0. Cette règle s'applique :

- Durant le temps d'installation des accessoires
- Durant la vérification de la musique sur le ring
- En entrant sur le ring avec le chien

Sous la notion de récompenses / aides à la motivation / aides à l'entraînement sont compris:

- La nourriture
- Un sac de récompenses (qu'il soit plein ou vide)
- Les jouets
- Le Clicker
- les Targets
- Les Jackpots, etc.

Toutes les récompenses /aides à la motivation et à l'entraînement doivent être déposés et utilisés en dehors du ring.

6.3.3. Accessoires

- Le chien tire ou porte un accessoire en dehors du ring.
- Le chien interagit avec un accessoire après la fin de la chorégraphie (il le touche, fait un tricks avec, joue avec etc)

6.3.4. Souillures dans le ring

- Le chien souille le ring

6.3.5. Traitement injuste du chien

- Pression excessive, utilisation de la punition ou action similaire
- Manipulations excessives (verbales, physiques ou mentales)
- Excès ou mise en danger de la santé du chien

6.3.6. Aide extérieure

- Lorsque le ring est libéré, seule l'équipe suivante est autorisée à entrer.
- Toute aide extérieure (intentionnelle ou non) mène à la disqualification
- En cas de perturbation extérieure, les juges peuvent permettre à l'équipe de recommencer sa chorégraphie.

6.3.7 Comportements agressifs entre les chiens

- un chien saute hors du ring de compétition
→ Disqualification
- Un chien saute hors du ring de compétition et attaque un autre chien.
→ Disqualification et exclusion du reste du tournoi. (Les juges au pupitre peuvent voir l'attaque et donc décider s'il s'agit d'une attaque ou non).
- un chien saute dans le ring du tournoi depuis l'extérieur
→ Interférence de l'extérieur
L'équipe au départ a la possibilité de présenter à nouveau la danse ; soit immédiatement, soit à la fin de la classe.
- un chien saute de l'extérieur dans le ring de compétition et attaque le chien partant.
→ Le chien attaquant sera disqualifié et exclu du tournoi. Si le chien au départ se défend et blesse le chien attaquant, il n'y aura PAS de disqualification, car la faute n'est pas imputable au chien au départ.

- Un chien saute hors du ring de préparation et attaque un autre chien - mais aucune blessure visible n'est visible.
→ pas de disqualification
- un chien saute hors du ring de préparation et attaque un autre chien - avec des blessures visibles (sang, égratignure, morsure) = niveau 2 ou plus sur l'échelle des morsures.
→ Disqualification et exclusion du tournoi

Si un chien est exclu du tournoi, il peut rester sur le terrain, mais il doit être sous contrôle et tenu en laisse à tout moment..

6.4. Informations générales sur l'utilisation des accessoires / costumes

Informations générales

- Les accessoires et les costumes ne doivent pas compromettre la sécurité du chien et du conducteur.
- Les accessoires et le costume peuvent être utilisés pour une figure, pour donner un signal, comme target, etc.
- L'utilisation d'accessoires / du costume doit accentuer la présentation et l'interprétation de la chorégraphie
- Tous les accessoires doivent être utilisés.
- Tous les accessoires doivent être portés dans le ring en une seule fois par une seule personne
- Les accessoires et le costume sont sous le contrôle du conducteur.
- Tous les accessoires doivent être placés en 90 secondes. Cela sera contrôlé par le commissaire de ring pour tous les concurrents, qu'ils soient en classes Fun ou en classes officielles
- Un point sera déduit pour chaque seconde excédant le temps imparti

Marche à suivre pendant le concours:

- Mise en place Option 1:
Une personne (conducteur ou assistant) entre sur le ring avec tous les accessoires.
Une fois les accessoires installés, il quitte le ring. Après accord des juges, le conducteur et le chien entrent sur le ring ensemble.
- Mise en place Option 2:
Après que le ring ait été libéré, l'équipe (le conducteur et le chien) entrent ensemble avec tous les accessoires. Les accessoires sont installés et l'équipe prend sa position de départ sans quitter le ring.
- Rangement Option 1:
L'équipe quitte le ring après la chorégraphie. Un assistant enlève tous les accessoires du ring
- Rangement Option 2:
Le conducteur porte l'accessoire ou une partie des accessoires en dehors du ring. Tous les accessoires restants sont enlevés par un assistant. Le compétiteur doit s'assurer que le chien ne touche pas les accessoires avant de sortir du ring.

Déductions de points:

- Voir chapitre 6.2.

Disqualifications:

- Voir chapitre 6.3.

7. Organisation d'un concours

7.1. Informations générales

- Les compétitions de dogdance peuvent être organisées par des personnes, groupes de personnes, clubs, associations ou sociétés. Il peut y avoir des règles particulières à chaque pays.
- Il n'est pas nécessaire d'être membre de l'association Dogdance International e.V. pour organiser une compétition.
- Le règlement doit être appliqué dans son intégralité. Pour une éventuelle dérogation, l'organisateur doit envoyer une demande écrite au comité directeur qui fera connaître sa décision.
- Pour être validé en tant que concours DDI e.V., le concours doit être enregistré par l'organisateur sur le site internet www.dogdance.info et définir une personne à contacter
- L'annonce du concours doit inclure toutes les informations concernant le déroulement du concours (le ring, le lieu, les juges, l'organisation, les inscriptions, les classes, la définition des classes fun additionnelles s'il y en a, les règles concernant les chiennes en chaleurs, etc). La compétition devra se dérouler comme annoncée.
- L'organisateur doit rester en contact étroit avec les juges, en particulier avec le juge principal, durant la phase de préparation et les consulter en cas de question ou de problèmes
- Les informations détaillées sur les juges et juges principaux peuvent être trouvées dans le chapitre "Les juges" (voir chapitre 8.3)
- Les organisateurs pourront trouver plus d'informations détaillées sur l'organisation d'un concours dans le manuel d'organisation qui peut être téléchargé sur www.dogdance.info

7.2. Classes proposées en concours : packages spécifiques et concours à thème.

Packages spécifiques:

- Les organisateurs doivent toujours proposer le package complet dans chaque catégorie (HTM ou FS) s'ils veulent organiser un concours officiel. Le package doit inclure les classes 0, 1, 2, 3 et Senior/Handicap.
- Il est possible de ne proposer qu'un seul package (HTM ou FS) ou de proposer les 2.
- Les classes officielles Trio, Quartette et Juniors peuvent être proposées en plus du package (HTM/FS) si l'organisateur le souhaite.
- Les classes Fun ne font pas partie du package et peuvent être proposées selon les préférences de l'organisateur.
- Il est possible d'organiser un concours double si toutes les classes sont proposées les 2 jours.
- Si une classe doit être dédoublée à cause du nombre de compétiteurs et est proposée sur 2 jours différents, il est interdit de concourir dans cette classe les 2 jours (à moins que ce ne soit un concours double)
- Par principe, il est interdit de concourir deux fois dans la même classe durant un concours simple et donc de concourir contre soi-même.

Concours à thème

Il est possible d'organiser des concours à thème si la demande est faite en avance. Cela permet aux organisateurs de proposer un autre type de compétition, par exemple seulement certaines classes si les horaires serrés ne permettent pas de proposer un concours entier.

Le comité directeur du DDI e.V. autorisera le concours après avoir reçu une demande écrite de l'organisateur.

8. Les juges

8.1. Règles générales

Légitimation et droits:

- Les juges officiels doivent être inscrits sur le site www.dogdance.info. Un juge est alors autorisé à juger, à reporter les résultats et signer la licence (carnet de travail). Une liste avec tous les noms des juges officiels est publiée sur le site www.dogdance.info
- À partir du moment où un juge est accrédité et est actif dans l'association Dogdance International e.V., il sera exonéré de la cotisation annuelle.

Jugement:

- La décision des juges est définitive et ne peut pas être contestée.
- En participant au concours le concurrent accepte que, bien que les juges essaient d'être aussi impartiaux que possible, leurs décisions seront toujours soumises à une certaine subjectivité.

Devoirs:

- Les juges respectent le code de conduite des juges à tout moment.
- Ils s'informent et se forment (musique, entraînement, santé des chiens, etc)
- Pour garder leur statut de juge, il doivent participer à un atelier, une formation, une convention de juges au moins tous les 2 ans.
- Il est vivement souhaité qu'ils participent aux rencontres et conventions des juges afin de se tenir informés et d'assurer la communication et la discussion entre les juges.
- Il est vivement souhaité qu'ils participent aux événements du DDI e.V. tels que l'assemblée générale.
- Les avertissements et les sanctions seront émis par le comité des juges.
- Les juges doivent porter la tenue des juges DDI.

Organisation des juges:

- Les juges sont représentés au comité directeur par le responsable des juges.
- Le comité des juges représente les juges et leurs intérêts et organise la formation des juges. Il est aussi en charge de la médiation, des avertissements et des sanctions des juges. Les membres du comité sont élus par l'assemblée générale. [Les droits et les devoirs du comité des juges sont approfondis sur le site du DDI dans la partie "Juges"](#)
- Le bureau des juges aide à l'organisation de tout ce qui concerne les juges.
- Les formateurs des juges proposent et présentent des ateliers pour les juges dans chaque pays. Les formateurs sont nommés par le comité des juges.
- Les coachs aident les élèves juges entre les concours et donnent des conseils et avis s'ils ont des questions ou des problèmes. Le comité des juges est en charge de la nomination des nouveaux juges. L'attribution des coachs est faite en accord avec les élèves-juges, les coachs et le formateur.
- Les élèves-juges doivent être membres du DDI e.V. depuis au moins un an avant de pouvoir prétendre au titre de juge.

Réserver des juges pour un concours:

- Les organisateurs contactent les juges directement pour les réserver. Il est de la responsabilité du juge de confirmer cette demande.
- Exception: Le choix des juges pour un **Championnat** ou un **qualificatif** doit être approuvé par le juge principal (voir chapitre 10)
- Les juges reçoivent un forfait kilométrique (30 centimes/km) ainsi que le gîte et le couvert le jour de la compétition à la charge de l'organisateur. Les juges ne perçoivent aucuns frais supplémentaires.
- Une indemnité de 20€ par nuit peut être versée si l'organisateur ne propose pas de solution d'hébergement.
- Pour les juges qui apportent leur propre repas, une indemnité de 14€ est versée le jour d'arrivée/de départ et de 28€ pour 24h
- Il est recommandé que l'organisateur et les juges fixent par écrit les conditions d'engagement, notamment lors des championnats

8.2. Formation des juges

Prérequis:

- Il n'y a pas de critère d'âge ou de niveau d'expérience minimal à remplir pour obtenir le statut de juge officiel Dogdance International e.V.
- Il est attendu des élèves-juges d'avoir une connaissance basique du dogdance, du règlement, de l'éducation canine positive de la santé canine ainsi que de la musique et de la danse.
- Les candidats doivent être membres du Dogdance International e.V. depuis au moins 1 an avant de pouvoir prétendre à la fonction de juge.

Processus de formation des juges:

- Au début de leur formation, les élèves-juges commencent par la connaissance théorique par le biais de 3 **webinaires** ainsi qu'une "journée en ligne" qui servent à expliquer et à clarifier le règlement et le système de notation,
- La formation se poursuit ensuite par un **atelier officiel pour les juges**. L'atelier se focalisera sur la mise en pratique des sujets abordés précédemment et sur le jugement de vidéos.
- Après l'atelier, les stagiaires devront effectuer des **jugements en blanc** : un minimum de 80 chorégraphies devront être jugées sous le contrôle d'un juge officiel. Un minimum de 50 chorégraphies en classes officielles et 30 chorégraphies en classes fun est attendu. Les 80 chorégraphies devront être jugées durant 2 concours différents ou plus.

Code déontologique des juges et prise de fonction:

- Le code déontologique s'applique dès qu'une personne devient élève-juge
- Une fois que l'élève-juge a complété les 3 étapes de la formation avec succès, l'accréditation est donnée en consultant le coach et le formateur. Une fois l'accord donné, le nom du nouveau juge DDI officiel sera publié sur le site internet du DDI e.V.
- Une fois qu'il apparaît dans la liste officielle sur le site internet, le nouveau juge peut être invité à juger tous les concours. Il est soumis au règlement dès sa mise en fonction.

8.3. Les juges lors des concours

8.3.1. Nombre de juges

Nombre minimum de juges à la table des juges:

- En classes Fun, il est obligatoire d'avoir 2 juges à la table des juges. Il est également autorisé d'avoir 3 juges.
- En classes officielles, il est obligatoire d'avoir 3 juges à la table des juges. Il y a des exceptions pour les petits concours (voir ci-dessous) et les championnats et qualificatifs (voir chapitre 10).

Nombre minimum de juges par jour de concours:

- S'il y a 40 chorégraphies ou moins par jour et un maximum de 20 chorégraphies en classes officielles, **on appliquera le règlement pour les petits concours**
 - seulement 2 juges sont requis
 - Si le concours ne propose que des classes fun, il est possible de l'organiser avec juste un juge officiel et un élève-juge. Cette exception devra faire l'objet d'une demande au comité directeur !
- S'il y a 40 chorégraphies ou moins par jour mais plus de 20 chorégraphies en classes officielles ou plus de 40 chorégraphies par jour
 - On appliquera la règle habituelle :3 juges sont requis
- Il ne s'agit que des nombres minimaux de juges requis pour l'organisation d'un concours. Il est vivement recommandé d'inviter plus de juges (afin de permettre les pauses et changements de juges à la table). En cas de doute, l'organisateur doit contacter le juge principal afin de trouver des solutions.

8.3.2. Juges invités venant d'autres pays ou d'autres associations

- Il est possible d'inviter des juges d'autres pays ou associations en plus des juges officiels DDI e.V.
- **Le juge-invité devra être approuvé par le comité des juges au préalable**
- Le juge invité doit être informé en détail des règles et du règlement DDI.

- Il ne peut y avoir qu'un seul juge invité par classe à la table des juges
- En retour, il est également possible que les juges officiels DDI soient invités à juger sous d'autres règlements. Il n'y a pas de restrictions et aucun accord supplémentaire n'est requis.

8.3.3. Attributions des juges

- Au moins une semaine avant le concours, la répartition des juges et l'organisation de la journée sera faite par le juge principal en concertation avec l'organisateur.
- Après un maximum de 20 chorégraphies, il devra y avoir une pause (une pause ou un changement de juges). Si l'organisateur souhaite passer plus de 20 chorégraphies d'un seul bloc, tous les juges concernés devront donner leur accord.
- La répartition des élèves-juges sera faite par le juge principal. Tous les élèves-juges peuvent contacter le juge principal jusqu'à 4 semaines avant le concours. Le juge principal recueillera leurs demandes et s'assurera que chaque élève juge recevra l'assistance nécessaire par un juge officiel pendant et après les jugements.

8.3.4. Le juge principal

Afin de soulager les organisateurs et d'avoir un interlocuteur désigné le jour du concours, les juges choisiront entre eux un juge principal. À cette fin, l'organisateur devra avoir contacté tous les juges 8 semaines avant la compétition afin qu'ils puissent faire leur choix. Dès sa désignation, le nom du juge principal devra être publié.

Si le juge principal n'est pas disponible durant la journée (pauses, passages avec son chien ou autre raison), il nommera un remplaçant temporaire qui aura toute autorité pour prendre des décisions. **Le juge principal devrait avoir au moins 2 ans d'expérience ou avoir jugé 10 concours.**

Devoirs du juge principal:

- Représentant de toutes les décisions des juges auprès des concurrents, du public et de organisateurs.
- Être l'interlocuteur désigné pour tous les juges, y compris les élèves-juges, les organisateurs, les bénévoles et les concurrents en cas de problèmes, questions ou demandes de renseignement.
- Veiller à ce que chaque classement soit vérifié par un des juges de la classe afin de s'assurer que les résultats soient exacts.

- Planifier les tâches des juges et des élèves-juges
- Création des horaires et planification des juges en accord avec l'organisateur au moins une semaine avant le concours.

9. Exemple d'un passage du point de vue d'un concurrent

- L'équipe entre sur le ring d'échauffement afin de se préparer à son passage.
- Le commissaire de ring informe l'équipe lorsque les accessoires peuvent être placés sur le ring sans le chien ou lorsque le ring est libre pour y entrer avec le chien. Le commissaire de ring accompagnera l'équipe jusqu'à l'entrée du ring.
- L'équipe prendra sa position de départ le plus rapidement possible
- L'équipe donne un signal clair au DJ pour le départ de sa musique.
- L'équipe déroule sa chorégraphie
- À la fin de la chorégraphie en classe Fun, l'équipe peut rester dans le ring :
 - Le chien peut être récompensé dans le ring
 - Les juges donneront un court feedback oral tout de suite après le passage
- En classes officielles, à la fin de la chorégraphie l'équipe quitte le ring directement.
 - Le chien n'est pas autorisé à interagir avec les accessoires en aucune façon après la fin de la routine (voir Disqualifications)
 - Tous les accessoires peuvent être laissés dans le ring. Ils seront retirés par le commissaire de ring.
 - Si le chien a quitté le ring après la chorégraphie, il ne peut pas y retourner (voir Déductions de points)
- Le chien peut être récompensé en dehors du ring. L'équipe doit s'assurer que la récompense ne perturbe pas l'équipe suivante en préparation.
- Il est souhaité que les concurrents participent à la remise des prix

10. Qualificatifs and Championnats

10.1. Informations générales:

Le Dogdance International e.V. décerne ses propres titres et soutient des championnats externes en organisant les qualificatifs appliquant le règlement du DDI e.V.

Le règlement du DDI e.V. rassemble de nombreux pays. Le règlement pour l'organisation de qualificatifs et championnats doit pouvoir s'adapter aux conditions et situations variées et ne donne donc que les lignes directrices générales.

Tous les organisateurs intéressés peuvent postuler pour organiser un qualificatif ou un Open national. La candidature devra être envoyée au comité directeur du DDI qui choisira alors entre toutes les demandes.

10.2. Titres possibles:

Open International et National (par exemple Open italien, etc.).

Durant les Opens internationaux et nationaux, les concurrents sont classés en fonction des points obtenus. la nationalité d'un concurrent n'entre pas en compte.

Il est possible d'avoir un classement séparé en plus pour toutes les équipes en classe 3 du pays organisateur (HTM et FS séparément).

Les modalités définitives d'attribution des titres nationaux doivent être définies et décidées par le comité directeur du DDI et l'organisateur. Elles seront ensuite publiées avec l'annonce du concours.

Les titres nationaux peuvent être décernés par les clubs nationaux ou le DDI e.V.

Qualifications pour les championnats internationaux (par exemple l'OEC) / Équipes nationales

Dans certains pays, les concours DDI servent de qualificatifs pour des championnats en dehors du DDI. Les qualificatifs se déroulent sous le règlement DDI même si le championnat se déroule sous un autre règlement. L'équipe nationale sera sélectionnée en fonction du classement du qualificatif.

L'organisateur du qualificatif peut annoncer le classement à la fin du concours. La nomination officielle des équipes sera cependant toujours faite par le DDI e.V. qui est également responsable de toute nomination ultérieure, par exemple en cas d'annulation.

Le chef d'équipe pour chaque championnat international (par exemple l'OEC) est également officiellement nommé. Le comité directeur du DDI e.V. (ou la sous-association nationale) peut choisir le chef d'équipe parmi les équipes qui se sont qualifiées. Il est également possible de choisir une autre personne qui n'est pas qualifiée pour le championnat pour être chef d'équipe. Les personnes intéressées pour être chef d'équipe peuvent postuler directement auprès du comité directeur du DDI e.V. après la nomination de l'équipe nationale.

Cette liste n'est pas exhaustive et peut-être complétée par la suite pas le comité directeur

10.3. Règlement spécial pour l'organisation d'un Qualificatif ou d'un Championnat Open

Dimensions spéciales du ring:

- Pour les Opens internationaux et nationaux, le ring doit mesurer 12x15 mètres ou plus. Une taille de 16x20 mètres ou plus serait préférable.
- Pour les Championnats Open et Qualificatifs, la candidature de l'organisateur avec le plus grand ring sera retenue.

Nombre and sélection des juges:

- Dans tous les Championnats Open et Qualificatifs, 4 juges doivent juger en classe 3 (HTM et FS).
- Pour tous les concours décernant un titre et les championnats nationaux, il doit y avoir obligatoirement 3 juges en classe 3 (HTM et FS)
- Le choix des juges pour un qualificatif ou un championnat Open doit être approuvé par le responsable des juges.
- En cas de désaccord sur le choix des juges, la décision finale sera prise par le responsable des juges. Pour assurer le bon déroulement du processus, le responsable des juges aide l'organisateur en vérifiant la sélection des juges dans un délai convenable. Cela signifie que les approbations ou les refus devront être faits dans les 14 jours suivants la demande. S'il ne répond pas dans ce délai, cela vaudra approbation tacite des juges sélectionnés.

Ordre de passage:

- L'ordre de passage pour les Qualificatifs et Championnats Open sera fait par tirage au sort.
- Le placement dans l'ordre de passage des concurrents passant avec plusieurs chiens sera fait en se basant sur le bon sens.

11. Cas particuliers

11.1. Concourir avec une chienne en chaleur

- En concours Fun, les chiennes en chaleur peuvent concourir à la fin de la compétition.
- En compétitions officielles, les chiennes en chaleur peuvent concourir à la fin de leur classe. Elle doivent porter une protection propre.
- Les chiennes en chaleur peuvent concourir aux championnats et qualificatifs avec une protection propre.
- -Si un(e) participant(e) ne signale pas que sa chienne est en chaleur et participe malgré tout, une disqualification peut également être prononcée rétrospectivement jusqu'à la fin de l'événement.
- L'organisateur informe immédiatement les concurrents qu'une chienne en chaleur est présente et également de quel participant il s'agit. Il les informe également de l'endroit où elle se trouvera dans la salle et où la voiture de la chienne est garée.
- Si un concurrent annule à cause des chaleurs de sa chienne, il s'agit de sa décision personnelle. L'organisateur n'est pas tenu de lui rembourser son engagement ou de lui proposer un autre passage (exemple : en Fun). L'organisateur peut cependant le faire à son bon vouloir. (Cela s'applique aussi bien pour les concurrents avec un chien mâle que les concurrent ne souhaitant pas passer avec une femelle en chaleur)
- Si les chiennes en chaleur ne sont pas acceptées sur le lieu du concours à cause du règlement interne du lieu, ceci doit être mentionné dans l'annonce du concours. L'inscription avec une chienne entière est aux risques et périls du concurrent. Dans ce cas, le règlement du lieu de la compétition doit être démontré et publié avec l'annonce du concours.

11.2. Concourir avec une chienne gestante ou ayant mis bas

Les chiennes devant mettre bas dans les 4 semaines suivant le concours et les chiennes qui ont mis bas moins de 8 semaines avant une compétition sont interdites dans les concours DDI.

12. Particularités de la classe 0

Depuis août 2020, il est possible de proposer la nouvelle classe 0 dans les concours DDI e.V.

La classe 0 fait partie des classes officielles et se situe avant la FS1 ou la HTM1

Le nom officielle est: **Freestyle 0 (FS 0)** et **Heelwork to Music 0 (HTM 0)**

La phase de test s'est déroulée jusqu'à la fin de 2021 (jusqu'à l'assemblée générale en 2022)

Lors de l'assemblée générale 2022, il a été décidé d'inclure officiellement la classe 0 dans le règlement.

Règles Générales

- Les récompenses (nourriture, jouet) sont autorisés dans le ring
- Le chien peut être récompensé avant, durant et après la chorégraphie, aussi souvent que le souhaite le conducteur.
- Les jouets et récompenses ne doivent pas être jetés/donnés dans le ring depuis l'extérieur.
- L'utilisation de la récompense doit aider le chien à rester concentré et à travailler avec constance.
- La chorégraphie sera jugée comme une classe officielle (système de points) et l'utilisation des récompenses sera intégrées dans les catégories fluidité et travail d'équipe.
- Un classement sera établi pour la classe 0
- Durée de la musique: 1.30 à 2.30 minutes (comme la classe 1)

Concourir en classe 0:

- Le chien doit être âgé de 15 mois ou plus le jour du concours.
- La participation en classe 0 est volontaire. Les équipes peuvent commencer en classe 0 ou directement en classe 1.
- Pour concourir dans cette classe, l'équipe doit avoir une licence (carnet de travail) pour la catégorie dans laquelle elle participe (HTM et/ou FS)
- La licence (carnet de travail) doit être valable pour la catégorie dans laquelle l'équipe s'est inscrite.
- La licence (carnet de travail) est utilisée pour vérifier l'admissibilité et les règles de progression.

- Les résultats seront inscrits dans la licence (carnet de travail)
- Depuis 2023: Si une équipe a déjà participé en classe 1, elle ne peut pas revenir en classe 0

Règles de progression de la classe 0:

- 7 participations maximum dans cette classe
- Les équipes peuvent monter en classe 1 avant le nombre maximum de participations.
- Les juges peuvent suggérer à une équipe de monter en classe 1 plus tôt s'ils estiment que l'équipe est prête pour la classe suivante.
- L'équipe **doit** monter en classe 1 si elle a obtenu 2 points de progression

13. Graphique des positions possibles en HTM

