

Regolamento ufficiale di Dogdance
di Dogdance Internadonal e.V.

valido dal 01.01.2021



Indice

1. Indice ed elenco delle abbreviazioni

2. Informazioni generali e regolamenti

3. Definizione di Dogdance

3.1. Generale

3.2. Definizione di Dogdance Freestyle

3.3. Definizione Dogdance Heelwork to Music (HTM)

4. Regole generali per le competizioni

4.1. Requisiti per concorrenti

4.2. Regole per la partecipazione alle gare

4.3. Campo di gara (ring)

5. Classi

5.1. Funclass

5.1.1. Regole generali

5.1.2. Possibili Funclass (FS e HTM)

5.1.3. Possibili Funclass (nessuna differenza tra FS e HTM)

5.2. Classi Ufficiali

5.2.1. Regole generali

5.2.2. Possibili classi ufficiali (FS e HTM)

5.2.3. Possibili classi ufficiali (nessuna differenza tra FS e HTM)

5.2.4. Regole di ingresso e di passaggio nelle classi ufficiali

5.2.5. Libretto di gara

5.3. Lunghezza della musica

6. Criteri di giudizio

6.1. Punteggio

6.2. Detrazione dei punti

6.2.1. Abbaio e vocalizzazioni

6.2.2. Salute del cane

6.2.3. Uso scorretto del costume e/o degli oggetti di scena

6.2.4. Lunghezze musicali errate

6.2.5. Trattamento improprio del cane nel ring

6.2.6. Manipolazione del cane

6.3. Squalifiche

6.3.1. Uscita dal ring

6.3.2. Uso dei rinforzi nelle classi ufficiali

6.3.3. Oggetti di scena (Props)

6.3.4. Il cane fa i bisogni nel ring

6.3.5. Grave cattiva condotta verso il cane

6.3.6. Aiuto dall'esterno

6.4. Informazioni generali sull'uso dei props e del costume

7. Organizzazione delle gare di dogdance

7.1. Informazioni generali

7.2. Offerta di classi speciali: regola del pacchetto e concorsi a speciali tema

8. Giudici

8.1. Informazioni generali

8.2. Formazione dei giudici

8.3. Team Giudici

8.3.1 Gara: numero dei giudici

8.3.2. Giudici invitati da altri paesi o diverse associazioni

8.3.3. Turnazione dei giudici

8.3.4. Giudice capo

9. Esempio di una giornata di gara dal punto di vista di un concorrente

10. Qualificazioni e Campionati

10.1. Regole generali

10.2. Possibili titoli

10.3. Regole speciali per l'organizzare di gare di qualificazione o campionati

11. Regole speciali

11.1. Partecipazione cagne in calore

11.2. Partecipazione con cagne in gravidanza o allattamento

12. Fase di prova Classe 0

13. Immagine delle possibili posizioni HTM

Elenco delle abbreviazioni:

DDI = Dogdance International eV

FS = free style

HTM = Heelwork to Music

2. Informazioni generali e regolamenti

L'Associazione Dogdance Internadonal eV e le Regole Internazionali di Dogdance

Il Regolamento è stato scritto ed è di proprietà dell'Associazione Dogdance International e.V .

Le Norme e i Regolamenti offrono la struttura e le basi per l'organizzazione e la partecipazione alle Gare di dogdance. L'obiettivo principale è quello di renderlo il più semplice possibile, ma anche il più dettagliato.

Le Regole e i Regolamenti sono uguali in tutti i paesi.

La gara deve essere organizzata seguendo le regole e i regolamenti qua scritti per poter essere inserita nelle gare ufficiali DDI.

Eventuali eccezioni devono essere richieste e concesse dal consiglio DDI.

I membri del Dogdance International e.V. possono proporre modifiche alle norme e ai regolamenti vigenti, presentando le proprie proposte all'assemblea annuale dei soci. Tutte le proposte possono essere inserite nell'ordine del giorno, prima dell'assemblea generale annuale e saranno quindi discusse e votate dall'assemblea dei soci.

3. Definizione di Dogdance

3.1. Generale

La Dogdance è uno sport cinofilo, dove cani e conduttori compiono insieme diversi esercizi dai tricks alle condotte per poi collegarli insieme a in una routine che si adatti alla musica scelta.

Ciò rende la dogdance da un lato una grande attività di lavoro di squadra, e dall'altro anche uno sport molto spettacolare per il pubblico.

Le capacità e i talenti dei team sono evidenziati in maniera positiva. Il focus dovrebbe sempre essere sul cane e le sue attitudini.

Il Dogdance International e.V. promuove un ambiente equo e amichevole per cani e conduttori all'interno della comunità dogdance. Ciò comprende la formazione e le gare. I tricks e le combinazioni scelte non devono mai mettere a rischio la salute o il benessere mentale del cane.

Non ci sono esercizi obbligatori. La scelta della musica così come la singola interpretazione musicale e concettuale è completamente libera per ogni binomio.

Il conduttore dovrebbe essere vestito in modo appropriato alla routine che sta eseguendo. Il costume può aiutare nella presentazione e l'interpretazione del tema scelto, ma non deve mai distrarre l'attenzione dal cane o interferire con i suoi movimenti.

È vietato travestire il cane. Il cane indossa solo un collare leggermente decorato. Eccezione a questa regola è che il cane possa indossare la museruola se il proprietario lo ritiene opportuno o ciò è richiesto dalle leggi in vigore in quel paese.

La Dogdance si divide in due categorie distinte:

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

3.2. Definizione di Dogdance Freestyle

Nella categoria Freestyle, il team può scegliere tra tutti i tricks e le posizioni di heelwork per costruire la propria routine. Non ci sono restrizioni o requisiti specifici per quanto riguarda gli esercizi.

3.3. Definizione Dogdance Heelwork to Music (HTM)

Nella categoria HTM il cane deve rimanere almeno il 75% della routine in una delle 18 posizioni (vedi schema). Nella categoria HTM non ci sono posizioni obbligatorie in quanto tali. L'obiettivo in una routine HTM è vedere il cane lavorare il più vicino possibile al suo conduttore.

Il contenuto del massimo del 25% di elementi freestyle è completamente libero. È consentito il lavoro a distanza.

Le transizioni da una posizione HTM alla successiva o di nuovo nella stessa posizione HTM sono conteggiate come elementi di freestyle. Strisciare, zoppicare, saltare, camminare o stare in piedi sulle zampe posteriori è sempre contato come elemento di freestyle, anche se sono mostrate in una posizione htm. Una posizione htm è considerata tale solo se il conduttore è in piedi fermo o cammina in posizione eretta. Sono ammessi passi di danza.

La posizione HTM è definita come segue:

- La posizione deve essere chiaramente riconoscibile.
- La distanza tra il cane e il conduttore deve essere la più piccola possibile, ma non è necessario alcun contatto.
- Le posizioni si contano in piedi, in ogni direzione e in ogni velocità.
- Per ogni posizione HTM dovrebbe esserci più costanza possibile. Questo vale per la distanza tra la spalla del cane e la gamba del conduttore, il cane muove in asse le zampe anteriori e posteriori, nonché la posizione della spalla del cane deve corrispondere alle gambe del conduttore. (vedi schema)

4. Regole generali per le competizioni

Le Gare di Dogdance organizzate secondo le regole e i regolamenti della Dogdance International e.V. hanno lo scopo di offrire ai team di dogdance di tutto il mondo una piattaforma per la loro formazione e la presentazione delle loro routine all'interno di diverse classi di competizione.

4.1. Requisiti per i concorrenti

Qualsiasi cane può partecipare a una gara di Dogdance che si svolge secondo le il regolamento del Dogdance International e.V. e può quindi vincere anche qualsiasi titolo nazionale e internazionale DDI e.V. Non è necessario il pedigree.

Qualsiasi cane e conduttore possono formare un team di dogdance.

Per competere non sono necessari altri test o esami (come test di ingresso, attestati di Trick, risultati di obbedienza, ecc.).

L'età minima del cane per competere il giorno della gara è:

- Funclass = 6 mesi
- Classe Ufficiale = 15 mesi
- FS 3 / HTM 3 = 3 anni

Per gareggiare in una classe ufficiale 1, 2, 3 e Senior/Handicap è necessario avere un libretto di gara DDI (vedi capitolo 5.2.5).

In merito alla competizione di cagne in calore, gravide o con cuccioli vedere le regole speciali (vedi capitolo 11).

4.2. Regole per la partecipazione alle gare

Il conduttore è responsabile del comportamento e di eventuali danni causati dal suo cane. I conduttori sono tenuti a comportarsi in modo previdente e premuroso.

Le iscrizioni a una gara sono vincolanti e la quota di iscrizione va corrisposta all'organizzatore, anche se il concorrente il giorno della gara non si presenta.

In una gara di Dogdance è vietato l'utilizzo di strumenti repressivi (come punte, strozzo o collari elettrici) in quanto è severamente vietato trattare il cane in modo corcitivo. L'uso di uno solo di tali strumenti porta all'esclusione immediata del concorrente dal concorso.

Il cane può essere condotto nel ring al guinzaglio e con collare pettorina/cavezza/con museruola. Guinzaglio, pettorina o cavezza devono essere rimossi prima dell'inizio della routine e devono essere lasciati fuori dal ring. E' consentito un collare leggermente decorato e una museruola (non decorata) che possono essere indossate dal cane durante la routine.

Numero massimo di partecipazioni per cane al giorno:

- Fino all'età di 15 mesi → massimo 1 partecipazione al giorno
- Dall'età di 15 mesi → massimo 2 partecipazioni al giorno

Il conduttore dovrebbe sempre considerare la quantità di gare al giorno nel migliore interesse del cane.

4.3. Campo di gara (ring)

Pavimentazione e bordi ring

- Il pavimento del ring dovrebbe essere adatto al lavoro con i cani e il più possibile antiscivolo.
- I terreni erbosi o sabbiosi dovrebbero essere il più uniformi possibile.
- Il ring deve essere chiaramente definito e, se possibile, con le barriere non trasparenti.
- Il ring dovrebbe essere completamente chiuso. Se ciò non è possibile, l'ingresso e l'uscita del ring devono essere chiaramente contrassegnati da una linea. Tramite questa linea, il Ringsteward controlla se il cane esce dal ring.

Misura del ring

- La dimensione minima di un ring è di 8 x 10 metri.
- Per le classi ufficiali si dovrebbe avere una dimensione del ring di 12 x 15 metri o più grande.
- Per i Campionati Nazionali il ring deve essere almeno di 12 x 15 metri o più grande.
- Se ci sono più candidature con condizioni simili per organizzare un gara di Titoli, o di qualificazione, il concorso è concesso al richiedente che abbia la misura del ring di dimensioni maggiori.

Informazioni aggiuntive

- I giudici sono posizionati sempre sul lato più lungo del ring.
- E' auspicabile una distanza tra la posizione degli spettatori e il bordo ring.
- All'interno della prima fila intorno al ring non devono essere presenti cani.
- All'interno della prima fila intorno al ring non deve essere consumato cibo.

Prering

- I team in gara hanno a disposizione un'area, dove ogni binomio può fare riscaldamento senza essere disturbato.
- Idealmente la pavimentazione nella zona di prering dovrebbe essere la stessa del ring di gara.
- L'organizzatore deve prevedere un accesso diretto e indisturbato alla zona prering.

5. Classi

Per soddisfare le esigenze individuali dei team, sono previste funclass e classi ufficiali.

5.1. Funclass

5.1.1. Regole generali

Età minima :

6 mesi il giorno della gara.

Restrizioni legate all'età del cane:

Fino a 15 mesi sono vietati i seguenti esercizi:

- Salti
- Tricks sui posteriori
- Strisciare
- movimento all'indietro.

Iscrizioni Classi fun /ufficiali:

Ogni binomio può partecipare a una delle funclass senza limitazioni.

È possibile accedere contemporaneamente sia alle funclass che alle classi ufficiali.

L'iscrizione alla classe beginner non è obbligatoria.

Utilizzo di rinforzi

In tutte le funclass è consentito l'uso di qualsiasi rinforzo: cibo, gioco, e strumenti didattici (target, clicker ecc).

Giudizio:

I team ricevono un feedback verbale dai giudici, subito dopo la loro routine mentre sono ancora nel ring.

Ricevono anche una scheda che viene consegnata durante o alla fine della giornata di gara. Nelle funclass non si giudica per punti. I team non vengono confrontati tra loro e non esiste una classifica.

5.1.2. Possibili Funclass (FS e HTM):

Beginner

Primo ingresso del binomio nella categoria prescelta (FS o HTM) (non obbligatoria)

Open

Per tutti i team indipendentemente dal loro livello di preparazione

Senior/ Handicap (non obbligatoria)

per cani dall'età di 8 anni, per cani di grossa taglia oltre i 35 kg dall'età di 6 anni, per cani con handicap fisici.

Luky dip

L'organizzazione sceglie dei brani musicali (a tema) che vengono estratti al momento della registrazione il giorno stesso della gara. Al binomio viene assegnato il brano, e ha a disposizione un certo tempo per preparare una coreografia e/o improvvisare un routine.

Training

Le squadre riceveranno il loro feedback in modo specifico sugli argomenti che il binomio ha indicata sulla scheda.

5.1.3. Possibili Funclass (nessuna differenza tra FS e HTM):

Trio

1 conduttore con 2 cani

Quartetto

2 conduttori con 2 cani

Gruppi

Più di 2 team

L'organizzatore ha la possibilità di offrire funclass aggiuntive.

Le classi devono essere definite chiaramente e vanno comunicate quando la gara viene pubblicata.

5.2. Classi ufficiali

5.2.1. Regole generali

Età minima:

Classe 1 età minima :15 mesi il giorno della gara

Classe 3 età minima : 3 anni il giorno della gara

Utilizzo di rinforzi:

- L'uso di cibo, giochi e strumenti didattici non è consentito nelle classi ufficiali. Ciò include: cibo, giochi, clicker, target, jackpot, ecc.
- I rinforzi possono essere lasciati fuori dal ring e verranno consegnati all'uscita dal ring.
- Nel prering è possibile utilizzare rinforzi. (non rumorosi)

Iscrizioni nelle classi ufficiali:

Le classi ufficiali 1-2-3 hanno regole di iscrizione specifiche (vedi capitolo 5.2.4.)

- L'iscrizione alla classe "Senior/Handicap" è volontaria. Dopo una partecipazione alla classe S/H non è possibile più gareggiare nella classe ufficiale 1/2/3 (nella categoria HTM o FS), le iscrizioni nelle classi Trio o quartetto sono invece consentite.

- La classe Senior/Handicap è l'unica classe in cui i giudici possono tener conto nel loro giudizio degli handicap fisici o mentali del cane .

I concorrenti forniscono informazioni quali età e/o handicap su un foglio, che sarà consegnato ai giudici prima dell'inizio della gara.

Le classi 1/2/3 per le categorie HTM o FS e Senior/Handicap, devono avere un libretto di gara.

- L'iscrizione alla classe "Juniors" è facoltativa. I ragazzi possono passare nelle classi regolari quando lo desiderano.

- Nelle classi ufficiali si applicheranno le regole di passaggio ed è obbligatorio il libretto di gara.

Giudici:

- I team vengono giudicati all'interno di ogni classe attraverso un punteggio.

- La media dei punti di tutti i giudici sarà utilizzata per decidere la classifica.

- I punteggi dei singoli giudici saranno successivamente pubblicati in anonimato. (giudice 1- 2 - 3 ecc)

- Se due concorrenti hanno lo stesso punteggio totale, vince il team che ha i punti più alti nel team work. Se c'è ancora parità allora vince il concorrente con i punti più in Fluidità, poi ancora Dinamicità, quindi Esecuzione, Concetto, Contenuto, Coreografia e Difficoltà verranno utilizzati per decidere.

5.2.2. Possibili classi ufficiali (FS e HTM):

Classe 1 (dai 15 mesi)

Classe 2

Classe 3 (Dai 3 anni)

Senior/ Handicap per cani a partire da 8 anni (non obbligatoria)

per cani sopra i 35 kg all'età di 6 anni(non obbligatorio)

per cani con handicap fisici (non obbligatorio)

5.2.3. Possibili classi ufficiali (senza differenze tra FS e HTM):

Trio 1 conduttore con 2 cani

Quartetto 2 conduttori con 2 cani

Juniors Bambini e ragazzi fino a 16 anni

5.2.4. Regole di ingresso e di passaggio nelle classi ufficiali / Libretto di gara

Modalità d'ingresso nelle classi ufficiali 1-3

Ogni nuovo binomio che vuole competere nelle classi ufficiali 1-3 inizia dal livello più basso, cioè dalla classe ufficiale 1. (htm o fs)

Eccezione 1:

Concorrenti che hanno già gareggiato nella classe 3 di una categoria (FS o HTM) ma non hanno ancora gareggiato nell'altra categoria possono scegliere di iniziare in quella categoria più alta.

eccezione 2: Concorrenti che finora hanno gareggiato con regole diverse e competono per la prima volta secondo le regole del DDI possono scegliere il proprio livello di ingresso in ogni categoria (FS o HTM). Il binomio non potrà gareggiare per la prima volta nella classe scelta se si tratta di una competizione di qualificazione o gara a Titoli.

Dopo che il team ha gareggiato per la prima volta nella classe scelta, si applicano le normali regole di passaggio di classe. Questo vale per entrambe le due eccezioni di cui sopra.

Passaggio in classe 2 e 3

Ogni team può prendere punti nelle classi 1 e 2.

Se un team ha conseguito il 2° punto di passaggio, il binomio **può** passare alla classe superiore successiva. Se un team ha ottenuto il 7° punto, il binomio **deve** passare alla classe superiore successiva.

Eccezione a questa regola:

Poiché l'età minima per partecipare alla classe 3 è che il cane abbia compiuto tre anni, il binomio con un cane più giovane rimarrà nella classe 2 fino a quando il cane abbia compiuto 3 anni, anche se ha già ottenuto il 7°.

Ad ogni team che ha raggiunto 150 punti o più nella propria classe viene assegnato un punto di passaggio.

Accesso alle classi Juniors, Trio e Quartetto

Ogni team può sempre gareggiare nelle classi ufficiali **Juniors, Trio e Quartetto**. Per queste classi non c'è un libretto di gara.

Classe di ingresso Anziani/ Handicap

Ogni cane può essere iscritto nella classe **Senior/Handicap** come previsto dal regolamento speciale per questa classe.

Una volta che un cane ha partecipato nella classe Senior/Handicap di una categoria FS o HTM, il cane non può più gareggiare nelle classi 1-3 di quella categoria

(esempio fs), tuttavia il cane può ancora rimanere nelle classi 1-3 nell'altra categoria (esempio htm).

5.2.5. Libretto di gara

- Per competere in una qualsiasi delle classi ufficiali 1, 2, 3 e Senior/Handicap la squadra **deve** avere un libretto di gara del DDI e.V. specifico per quella categoria. Per partecipare in qualsiasi altra classe non è necessario il libretto di gara.

- Tutti i punti di passaggio e i cambi di classe saranno documentati nel libretto di gara secondo le regole in vigore.

- Se la squadra non può presentare il libretto il giorno della gara, non può gareggiare in qualsiasi classe ufficiale 1, 2, 3 o Senior/Handicap.

-per ogni categoria (HTM o FS) C'è un libretto di gara. Se una squadra ha un vecchio libretto di gara con voci di entrambe le categorie, i risultati HTM devono essere trasferiti in un libretto NUOVO HTM da un giudice ufficiale DDI.

- Il libretto è valido per un BINOMIO conduttore cane. Ciò significa che se due conduttori competono con lo stesso cane, ogni binomio ha bisogno di un libretto di gara separato nominale per quel binomio e relativi punti. Quindi potrebbe accadere che lo stesso cane gareggi in due classi diverse con due conduttori diversi.

- **Ordinare il libretto di gara:** Il libretto deve essere ordinato con largo anticipo rispetto al prima gara in una classe ufficiale (pianifica 3-4 settimane per l'ordine e le spese di spedizione). Il libretto può essere ordinato direttamente sul sito web www.dogdance.info

I membri del DDI e.V. riceveranno gratuitamente tutti i loro libretti di gara. Se un team non è membro del DDI e.V. ogni libretto costa 15 euro, registrazione e spedizione.

compilazione del libretto di gara: L'organizzatore di un concorso inserirà i risultati delle classi 1, 2, 3 e Senior/Handicap nel libretto. Solo i risultati che sono stati conseguiti e giudicati secondo le regole ufficiali DDI possono essere inseriti nel libretto. Per essere valido, la compilazione del libretto deve essere controllata e firmata da un giudice ufficiale accreditato dal DDI e.V.

È responsabilità di ciascun concorrente assicurarsi di essere idoneo per la classe in cui si è iscritto. Può verificare le regole del DDI e.V. se non è sicuro.

5.3. Lunghezza della musica

Funclass

Beginner : Massimo 2:00 minuti

Open: Massimo 4:00 minuti

Senior/ Handicap: Massimo 2:30 minuti

Trio:1:30 - 3:00 minuti

Quartetto: 1:30 - 3:00 minuti

Gruppi: 1:30 - 4:00 minuti

LuckyDip: Massimo 3:30 minuti (Il conduttore può decidere di interrompere la musica quando vuole).

Classi ufficiali

Classe 1 1:30 - 2:30 minuti

Classe 2 2:15 - 3:15 minuti

Classe 3 3:00 - 4:00 minuti

Trio di classe 2:00 - 3:00 minuti

Classe Quarte 2:00 - 3:00 minuti

Classe Seniores/ Handicap 1:30 - 2:30 minuti

Classe Giovani 1:30 - 2:30 minuti

6. Criteri di giudizio

6.1. Punteggio (i punti vengono assegnati solo nelle classi ufficiali)

Meriti artistici massimo 100 punti

team work cane - conduttore (->contato **doppio** nella classe Seniores/Handicap)
massimo 25 punti

- Carisma del conduttore
- Carisma e motivazione del cane
- Intesa del lavoro come team

Dinamicità

massimo 25 punti

- Espressività del conduttore
- Variazioni ritmiche/ Accenti / Cambi di velocità
- Interpretazione musicale

Concetto

massimo 25 punti

- Scelta della musica (-> **in Lucky Dip questo non si applica**)
- Idea
- Realizzazione

Coreografia

massimo 25 punti

- Composizione e struttura
- Uso del ring / Equilibrio
- Posizionamento nel ring/ Allestimento dello spazio

Meriti tecnici - massimo 100 punti

Fluidità (->conteggiato **doppio nella classe Senior/Handicap)**

massimo 25 punti

- Costanza del cane
- Tempismo dei segnali
- Transizioni

Esecuzione

massimo 25 punti

- Segnali
- Reazione ai segnali
- Esecuzione degli esercizi

Contenuto (-> **non giudicato nella classe Senior/Handicap)**

massimo 25 punti

Esercizi (posizione alla gamba in HTM) e combinazioni

- Equilibrio di tricks e movimenti
- Variazioni

Difficoltà (-> **non giudicata nella classe Senior/Handicap)**

massimo 25 punti

- esercizi
- Combinazioni
- Interazioni/ Segnali

6.2. Detrazioni di punti

6.2.1. Abbaio e vocalizzazioni (max. 20 punti)

- Verranno detratti punti per abbaio, pigolii o qualsiasi altro tipo di suono emesso dal cane. Anche l'abbaiare silenzioso o lo schiocco d'aria verranno conteggiati in questa categoria.

6.2.2. Salute del cane (max. 20 punti)

- È responsabilità di ogni concorrente assicurare il benessere e la salute del cane.

- I punti possono essere detratti se:

•

Durante l'esecuzione di un esercizio sono visibili problemi fisici, ad esempio il cane interrompe una tricks in anticipo, cerca di evitare ulteriori ripetizioni dello stesso movimento, si piega, evita di eseguire un movimento, ecc.

•

Il cane mostra problemi dopo un esercizio, ad esempio ha difficoltà a ripetere un movimento, si muove in modo irregolare o addirittura zoppica.

•

I salti non sono adeguati alle condizioni (ad esempio il pavimento è scivoloso) e il cane ha difficoltà ad atterrare dopo il salto, scivola o cade.

•

Gli oggetti di scena sono pericolosi e il cane scivola su di essi, cadendo perché traballante, ecc.

- Nella classe Senior/Handicap i giudici tengono conto delle informazioni sull'handicap nel dare il loro punteggio. Se un cane mostra problemi nel movimento, ma questo è coerente con il suo handicap, ciò non porterà a detrazioni nella classe Senior/Handicap.

- Ma se il cane mostra un visibile peggioramento dei problemi esistenti a causa delle degli esercizi proposti, i giudici possono detrarre punti anche nella classe Senior/Handicap.

-

6.2.3. Uso scorretto del costume e/o degli oggetti di scena (max. 20 punti)

- Vengono detratti punti se non tutti gli oggetti di scena sono incorporati nella routine.

- Se non c'è un chiaro collegamento tra gli oggetti di scena e/o il costume e la coreografia.

- Se non è chiaro se il conduttore ha il controllo su quando e come il cane interagisce con gli oggetti di scena.

- Se il cane gioca o mastica gli oggetti di scena/il costume o addirittura li sta distruggendo.

6.2.4. Lunghezze musicali errate (1 punto al secondo)

- Non c'è tolleranza sulla lunghezza della musica.

- Il tempo visualizzato sul lettore CD/ sul computer/ sul dispositivo di riproduzione musicale è vincolante ai fini della gara.

- Per ogni secondo in più o in meno la lunghezza consentita dal regolamento, verrà detratto 1 punto.

- La durata della musica sarà controllata dal DJ o da qualsiasi altra persona designata dall'organizzatore. Preferibilmente prima dell'inizio della gara. I giudici saranno poi informati dal DJ riguardo eventuali errori.

- I concorrenti devono controllare che la lunghezza della musica sia corretta per la classe in cui sono iscritti. L'organizzatore non è obbligato a informare i concorrenti se la lunghezza della musica è errata.

-

6.2.5. Trattamento improprio del cane nel ring (max. 20 punti)

Eventuale cattivo comportamento nei confronti del cane porterà a detrazioni. Vengono contati dal momento in cui il team entra nel ring a quando esce.

- Comportamento verbale-aggressivo: segnali duri, ostili o severi.
- Pressione mentale: utilizzo di un forte contatto visivo con il cane, bloccando il cane con ostilità con il linguaggio del corpo, usando intimidazioni, correggendo il cane.
- Toccare il cane in modo attivo: spostare/spingere il cane in posizione, limitare i movimenti del cane.
- Se cane o conduttore escono e rientrano dal ring prima dell'inizio della musica o dopo la fine della routine, questo comportamento porterà a una detrazione di punti. questa regola si applica dal momento in cui il team è entrato nel ring. Eccezione a questa regola è, se, i giudici danno il segnale al binomio che può lasciare il ring (ad esempio se ci sono problemi con la musica, ecc.)

-

6.2.6. Manipolazione del cane (max. 20 punti)

- Si applica dal momento in cui parte la musica fino alla fine della musica.

Qualsiasi tocco attivo (da parte del conduttore) porta a una detrazione di punti.

Ciò include: aiutare il cane nell'esecuzione di un tricks, tenere in braccio attivamente il cane, mettere in sicurezza il cane, accarezzare il cane, manipolare, ecc. La lista non è completa!

- Dall'ingresso del ring all'inizio della musica e dalla fine della musica fino all'uscita dal ring: manipolazioni amichevoli o interazioni tra conduttore e cane sono consentiti se sembrano positivi per il cane.

E' consentito portare il cane in braccio dentro al ring prima della routine o portare il cane in braccio quando si esce dal ring.

6.3. Squalifiche

La squalifica deve essere unanime per tutti i giudici di ogni classe.

Non è contestabile.

Dopo una squalifica, è a discrezione dei giudici, se il team può terminare la propria routine come allenamento o se deve lasciare il ring immediatamente. Se è consentito finire la routine è possibile, è consentito farsi passare un gioco, ma non del cibo.

6.3.1. Uscita dal ring

- Se il cane esce dal ring durante lo svolgimento della routine ciò comporterà la squalifica.
- Se il cane esce e rientra nel ring prima dell'inizio della routine o quando è già finita ciò porta solo alla detrazione dei punti (cattiva condotta sul ring). Il numero dei punti sottratti sono a discrezione dei giudici.

- Tutte e 4 le zampe del cane devono rimanere nel ring durante tutta la routine. Se il cane esce anche solo con una zampa, questo sarà considerata uscita dal ring e quindi squalifica.
 - Eccezione: Se i giudici hanno permesso al team, che può lasciare il ring (per esempio se ci sono problemi di musica), non vengono detratti punti e non è applicata la squalifica.
 - Nel caso in cui il ring non possa essere chiuso completamente: la linea all'ingresso/uscita sarà controllata dallo steward ring.
- Se il cane è sulla linea, sarà conteggiato come ancora nel ring. In caso di dubbio, la decisione sarà a favore del binomio.

6.3.2. Utilizzo dei rinforzi nelle classi ufficiali

- Sono considerati sussidi didattici: cibo, giochi, clicker, target, porta premi, gilet addestramento ecc.
- Nelle classi ufficiali non è in alcun modo consentito premiare il cane sul ring.

6.3.3. oggetti di scena (props)

- Se gli oggetti di scena non vengono portati nel ring in una volta **sola da una persona**.
- Il cane sta tirando o portando l'oggetto fuori dal ring.
- Il cane sta interagendo con un oggetto dopo la fine della routine, tocca l'oggetto, fa un tricks con esso, gioca con l'oggetto, ecc.

6.3.4. Il cane fa i bisogni nel ring

- Il cane sta sporcando nel ring

6.3.5. Grave cattiva condotta verso il cane

- Pressioni eccessive, uso di punizioni o simili
- Manipolazioni eccessive (verbali, fisiche o mentali)
- Richiesta fisica eccessiva o pericolo per la salute dei cani

6.3.6. Aiuto dall'esterno

- Quando il ring è libero, solo il team in gara può entrare nel ring.
- Qualsiasi aiuto da fuori ring (intenzionale o meno) comporta la squalifica.
- Se c'è un disturbo al di fuori del ring è a discrezione dei giudici se consentire al team di ricominciare la routine.

6.4. Informazioni generali sull'uso dei props e del costume

Informazioni generali

- Oggetti di scena e costume non devono mai mettere in pericolo la sicurezza del cane o del conduttore.
- Gli oggetti di scena e il costume possono essere utilizzati per i tricks, come segnale, come target, ecc.

- L'uso degli oggetti di scena e il costume dovrebbero migliorare la presentazione e l'interpretazione della routine.
- Vengono utilizzati tutti gli oggetti di scena.
- Tutti gli oggetti di scena devono essere trasportati nel ring in una volta sola da una sola persona.
- Gli oggetti di scena e il costume sono sotto il controllo del conduttore.

Modalità di posizionamento dei props:

- posizionamento degli oggetti: opzione 1:

Una persona (il concorrente o un aiutante) entra nel ring da sola con tutti i suoi oggetti di scena. Dopo aver posizionato gli oggetti di scena, il concorrente o l'aiutante lascia il ring. Quando i giudici danno l'ok il binomio può entrare nel ring per svolgere la sua gara.

- posizionamento degli oggetti: opzione 2:

Quando il ring è pronto, il team (cane e conduttore) entra nel ring portando tutti gli oggetti di scena. Il conduttore posiziona gli oggetti e si posiziona per iniziare la gara senza lasciare nuovamente il ring.

- rimozione degli oggetti opzione 1:

Il team esce dal ring dopo alla fine della routine. Uno steward rimuove tutti gli oggetti di scena dal ring.

- rimozione degli oggetti opzione 2:

Il concorrente al termine della routine porta l'oggetto o parti di esso fuori dal ring. Se ci sono oggetti di scena rimasti verranno quindi rimossi da un aiutante. Il concorrente deve assicurarsi che il cane non tocchi gli oggetti di scena prima di uscire dal ring.

Detrazioni:

- Come vengono erogate le detrazioni vedi capitolo 6.2.

-

Squalifiche:

- Come viene assegnata una squalifica vedi capitolo 6.3.

7. Organizzazione delle gare di dogdance

7.1. Informazioni generali:

- Le gare di Dogdance possono essere organizzate da: singole persone, gruppi di persone, club, associazioni e imprese. Si prega di notare che potrebbero esserci regolamentazioni diverse nei singoli paesi.
- Per organizzare una gara, non è necessario essere iscritti all'associazione Dogdance International e.V.

- Le norme e i regolamenti devono essere applicati nella loro interezza. Per richiedere eventuali cambiamenti l'organizzatore deve inviare una domanda scritta al consiglio direttivo, che poi deciderà.
- Per ottenere l'approvazione della gara come concorso ufficiale DDI e.V., l'organizzatore deve pubblicare la sua gara sul sito web www.dogdance.info indicando una persona di contatto.
- La pubblicazione della gara deve includere tutte le informazioni relative alla gara (luogo, data, dimensioni del ring, se all'aperto o al chiuso, i team giudici, l'organizzazione, modalità d'iscrizione, classi offerte, definizione delle eventuali funclass aggiuntive se offerte, regole sui cani in calore, ecc.). Tutte queste cose devono essere attuate il giorno del concorso.
- L'organizzatore deve rimanere in stretto contatto con i giudici, in particolare con il giudice principale durante la fase di organizzazione e consultarlo in caso di domande o problemi.
- Informazioni più dettagliate sul ruolo dei giudici e del giudice principale possono essere trovate nel seguente regolamento al capitolo 8.
- Gli organizzatori possono trovare informazioni più dettagliate su come organizzare una competizione di dogdance nel manuale per organizzare gare, che si trova nella sezione download del sito www.dogdance.info.

7.2. Possibili classi di gara: regola del pacchetto e gare speciali a tema

Regola del pacchetto

- Gli organizzatori se intendono organizzare una gara ufficiale, devono sempre offrire il pacchetto completo per ogni categoria (HTM o FS). Il pacchetto deve sempre includere le classi 1, 2, 3 e Senior/ Handicap.
- È possibile offrire un solo pacchetto (HTM o FS) o offrire sia HTM che FS.
- Se l'organizzatore lo desidera, può offrire anche le classi ufficiali quali Trio, Quartetto e Juniors, oltre al pacchetto (HTM/FS)
- Le funclass non rientrano nella regola del pacchetto e possono essere offerte come l'organizzatore preferisce.

Competizioni speciali

possono essere organizzati concorsi a tema, ma devono essere richieste al DDI in anticipo. Questo offre agli organizzatori la possibilità di organizzare un diverso tipo di competizione, ad esempio solo con determinate classi se ad esempio i tempi non consentono una gara completa.

Il Consiglio Direttivo del DDI eV autorizzerà il concorso dopo aver ricevuto una domanda scritta da parte dell'organizzazione.

8. Giudici

8.1. Regole generali

Legittimazione e diritti:

- I giudici ufficiali devono essere inseriti nel sito web www.dogdance.info per essere confermati. Solo allora, un giudice può giudicare come giudice ufficiale DDI e inserire risultati e firmare il libretto di gara. Un elenco con tutte i giudici ufficiali è pubblicato sul sito web www.dogdance.info
- Dal momento in cui un giudice è accreditato ed è un giudice attivo nella associazione Dogdance International e.V. sarà esentato da pagare la quota d'iscrizione.

Valutazione:

- La decisione dei giudici è definitiva e insindacabile.
- Con la loro partecipazione alla gara i concorrenti accettano, che anche se i giudici giudicheranno con la massima attenzione, le decisioni saranno sempre in una certa misura soggettive .

Doveri dei Giudici:

- I giudici sono sempre tenuti a seguire il Codice di condotta dei giudici.
- Studiano e continuano la formazione su. musica, addestramento, salute dei cani, ecc.)
- Per mantenere lo status di giudici, i giudici devono terminare un workshop per giudici.
Per mantenere la formazione continua, i giudici si riuniscono almeno ogni 2 anni.
- È inoltre auspicabile partecipare alle assemblee e alle riunioni dei giudici, per essere sempre aggiornati, comunicando la data eventuale dell'incontro così da garantire la comunicazione e il confronto tra i giudici.
- E' auspicabile la partecipazione da parte dei giudici agli eventi del DDI e.V. come le assemblee.
- Eventuali richiami e sanzioni saranno comunicati al giudice dalla commissione giudicatrice.

Organizzazione dei giudici:

- I giudici sono rappresentati nel Consiglio Direttivo dal responsabile dei giudici .
- Il comitato internazionale dei giudici viene eletto all'assemblea generale, rappresenta i giudici e i loro interessi, e l'organizzazione della formazione dei giudici. È anche responsabile della applicazione di eventuali ammonimenti e sanzioni nei confronti dei giudici.
- Il comitato dei giudici aiuta nell'organizzazione di tutti gli argomenti relativi ai giudici.
- I giudici formatori offrono e presentano workshop per giudici nei loro singoli paesi. La commissione dei giudici è responsabile delle nomine dei giudici formatori.

I tutor dei giudici supportano gli aspiranti giudici alle gare e fornendo supporto per domande e eventuali problemi. Abbinare l'aspirante giudice con un giudice tutor è fatto in accordo con l'aspirante giudice, il giudice formatore dei giudici e il giudice tutor .

Il comitato dei giudici è responsabile della nomina di un nuovo giudice.

Invito dei giudici a una gara:

- Gli organizzatori contattano direttamente i giudici per invitarli per la loro gara. Confermare la partecipazione è responsabilità personale del giudice.

- Eccezione: La scelta dei giudici per **gare a titoli** e **Qualificazioni** deve essere confermato dal Responsabile dei giudici (vedi capitolo 10)

- I giudici riceveranno una franchigia per chilometro (30 Cent/km) oltre al vitto e alloggio per il giorno della gara, le spese sono a carico dell'organizzatore della gara. I giudici non ricevono alcun compenso aggiuntivo per i giudici.

- Si suggerisce che l'organizzatore e i giudici tengano sempre un accordo scritto per quanto riguarda tutti i costi, in particolare per le gare di Titoli e di Qualificazione.

8.2. Formazione dei giudici

Requisiti :

- Non ci sono requisiti per quanto riguarda l'età o un livello minimo di esperienza necessario per ottenere lo status di giudice ufficiale nel Dogdance International e.V.

- Ci si aspetta che gli aspiranti giudici abbiano una conoscenza di base della Dogdance, delle regole e regolamenti, sull'addestramento del cane, sulla salute dei cani, su musica e danza.

-

Iter di formazione dei giudici:

- Primo passo per la formazione degli aspiranti giudici, è la parte teorica attraverso la visione di diversi **webinar** . Gli argomenti dei webinar hanno l'obiettivo di spiegare le regole e i regolamenti e il processo di giudizio.

- Dopodiché l'aspirante giudice deve partecipare ad un **workshop ufficiale per giudici**. Al workshop il focus sta sull'applicazione pratica di tutti i temi del regolamento e sul lavoro dei giudici, attraverso la visione di video e prove pratiche di giudizio.

- Dopo il seminario per giudici, l'aspirante deve fare un tirocinio come **giudice ombra**: devono essere giudicate un minimo di 80 routine affiancate da un giudice ufficiale. Un minimo di 50 routine in classi ufficiali e un minimo di 30 routine nelle funclass. Le 80 routine devono essere giudicate in due o più gare diverse.

Codice di condotta dei giudici e accreditamento dei giudici

- Il codice di condotta dei giudici entra in vigore dal momento in cui una persona diventa aspirante giudice.

- Una volta che un aspirante giudice ha completato con successo tutti e tre i passaggi educativi, l'accREDITamento viene effettuato in consultazione con il coach dei giudici e il formatore dei giudici.

Una volta concordate tutte le parti, il nuovo giudice sarà pubblicato come giudice ufficiale DDI sul sito web del DDI e.V.

- Una volta che un giudice è iscritto sul sito web DDI, può essere invitato a giudicare in qualsiasi competizione. Da quel momento si applicano tutte le regole e i regolamenti attuali.

8.3. Team Giudici

8.3.1. Gara: numero di giudici

Numero minimo di giudici al tavolo dei giudici:

- per giudicare una funclass sono necessari due giudici, ma sono consentiti anche tre giudici.

- In una classe ufficiale sono richiesti tre giudici. Ci sono eccezioni per gare con pochi iscritti (vedi sotto) e per campionati e qualificazioni (vedere il Capitolo 10)

Numero minimo di giudici per giornata di gara:

- Massimo 40 routine in un giorno di cui massimo 20 routine ufficiali, sono necessari solo 2 giudici.

- Gara solo funclass, c'è la possibilità di avere solo un giudice ufficiale e un aspirante giudice. Va richiesta però l'autorizzazione al consiglio direttivo.

- Per gare con massimo 40 routine al giorno, ma con più di 20 routine ufficiali, o gare con più di 40 routine al giorno, sono necessari almeno tre giudici ufficiali.

-

- Questi sono i numeri minimi dei giudici che devono essere invitati per organizzare una gara. Si consiglia vivamente di invitare più giudici (ad esempio per consentire pause e cambi dei team di giudici al tavolo). In caso di dubbio l'organizzatore dovrebbe contattare il capo giudice in anticipo per discutere possibili soluzioni.

8.3.2. Giudici invitati di altri paesi o diverse associazioni

- È possibile invitare giudici di altri paesi o altre associazioni in aggiunta ai giudici ufficiali DDI e.V.

- I giudici invitati devono essere informati in dettaglio in merito alle regole DDI e regolamenti.

- Per ogni classe può essere messo al tavolo dei giudici, massimo di un giudice di altra associazione.

- Altresì è anche possibile che i giudici ufficiali DDI siano invitati a giudicare sotto differenti regole. Non ci sono restrizioni e non è necessaria nessuna approvazione.

8.3.3. Turnazione dei giudici

- La time table dei giudici è fatta dal capo giudice in contatto con l'organizzatore almeno una settimana prima della gara, fornendo gli orari dei turni.
- Dopo un massimo di 20 giudizi deve esserci una pausa (ad esempio una pausa o un cambio del team giudici). Se l'organizzatore desidera mettere più di 20 routine in un unico turno, i giudici interessati devono essere d'accordo.
- Il programma dei giudici ombra sarà stabilito dal giudice capo. Tutti i giudici ombra possono contattare il capo giudici fino a 4 settimane prima della gara. Il capo giudice raccoglie le richieste dei giudici ombra e si assicura che ogni giudice ombra abbia abbastanza supporto durante e dopo lo svolgimento della gara, da parte di un giudice ufficiale.

-

8.3.4. Il giudice capo

Per sollevare gli organizzatori e per avere un referente designato il giorno della gara, i giudici invitati sceglieranno tra loro un capo giudici. Per farlo, l'organizzatore contatterà tutti i giudici nelle ultime 8 settimane prima della competizione in modo che possano consultarsi e fare la loro scelta. Non appena è deciso chi sarà il giudice capo, il nome deve reso pubblico.

Se il capo giudici durante la gara deve allontanarsi momentaneamente, nomina un suo vice.

Compito del giudice capo:

- Il capo giudici rappresenta tutte le decisioni dei giudici in merito a concorrenti, agli spettatori e gli organizzatori.
- E' la persona di contatto per tutti i giudici inclusi i giudici ombra, gli organizzatori, gli aiutanti e i concorrenti, essi si rivolgono a lui/lei per eventuali problemi, domande ecc.
- Si assicura di verificare che un giudice a tale scopo nominato per ogni classe, verifichi la correttezza delle classifiche.
- Fa il piano dei turni giudici (compresi i giudici ombra).
- Crea la time table con i turni dei giudici da concordare con l'organizzatore, almeno una settimana prima della gara.

9. Esempio di un giorno di gara dal punto di vista di un concorrente

- Il team entra nel prering per prepararsi alla partenza della gara.
- Il Ringsteward avvisa il binomio, quando possono essere posizionati gli oggetti di scena nel ring senza il cane, o quando il ring è libero e si può entrare con il cane. Il ringsteward accompagna il team all'ingresso del ring.
- Il team si posiziona nel ring senza far passare troppo tempo prima di dare il segnale di inizio.

- Il team dà un chiaro segnale al DJ che può far partire la musica.
- Il binomio esegue la sua routine.
- Dopo la fine del routine se è una funclass il team può restare nel ring.
- Il cane può essere premiato nel ring.
- I giudici daranno un breve feedback verbale subito dopo la routine.
- Se si tratta di una classe ufficiale il team esce direttamente dal ring.
- Al cane non è consentito interagire in alcun modo con gli oggetti di scena dopo che la routine è terminata (vedi squalifiche).
- Tutti gli oggetti di scena possono essere lasciati nel ring. Gli oggetti di scena verranno quindi rimossi dallo Stewart ring.
- Se il cane esce dal ring dopo la routine, non può rientrare (vedi detrazione punti).
- Il cane può essere premiato fuori dal ring. Il team dovrebbe fare in modo di non disturbare il team successivo, mentre fuori dal ring premia il cane.
- È auspicabile che tutti concorrenti partecipino anche alla cerimonia di premiazione.

10. Qualificazioni e Campionati

10.1. Informazioni generali:

Il Dogdance International eV assegna titoli e supporta i campionati esterni, il DDI può organizzare le gare di qualificazione secondo le regole del DDI eV. Le regole del DDI eV accomunano molti paesi. Per tenere conto dei vari Paesi, le regole e i regolamenti per organizzare le gare di qualificazione e i campionati sono solo una linea guida.

Qualsiasi organizzatore può fare domanda per organizzare un concorso di qualificazione o un concorso nazionale. La domanda deve essere inviata al consiglio di amministrazione del DDI che poi deciderà tra tutte le domande presentate.

10.2. Possibili Titoli:

National Open

Alle gare National Open i concorrenti sono classificati in base ai punti che hanno ottenuto. La Nazionalità di un concorrente non importa. Inoltre è possibile avere una classifica separata di tutte le squadre nazionali in classe 3 del paese organizzatore (HTM e FS verranno conteggiati separatamente).

Devono essere confermate e decise le modalità definitive per ogni titolo nazionale assegnato tra il consiglio direttivo del DDI e l'organizzatore. Saranno poi pubblicati con l'annuncio della gara.

I Titoli nazionali possono essere assegnati dai club nazionali o dal DDI e.V.

Qualificazioni per Campionati Internazionali (ad esempio OEC)

In alcuni paesi, ci sono qualifiche per gare al di fuori del DDI. Le qualifiche si svolgeranno secondo le regole del DDI e.V. anche se la successiva competizione si terrà sotto un diverso regolamento. La selezione della squadra nazionale avverrà in base alla classifica della gara qualificazione. L'organizzatore della qualificazione può annunciare la graduatoria al termine della gara. La nomina ufficiale delle squadre però è sempre fatta solo dal DDI eV (o della sua subassociazione nazionale) che sarà anche responsabile di eventuali nomine successive, ad esempio se avviene la cancellazione dei team.

Ufficialmente è anche nominato il team leader, se si tratta di una competizione internazionale (ad esempio l'OEC). Il consiglio direttivo della DDI e.V. (o della sua subassociazione nazionale) può scegliere team leader dai team qualificati. Ma c'è anche la possibilità di scegliere un'altra persona come team leader (che non è legato a una partecipazione come concorrente in quella competizione). Le persone interessate a essere il team leader per un evento specifico possono candidarsi direttamente al consiglio del DDI e.V. dopo che tutte le squadre sono state formate.

Questo elenco non è chiuso e può essere aggiunto in futuro dal consiglio di direttivo.

10.3. Regole speciali per l'organizzazione di una gara di qualificazione o campionato

Dimensioni del ring:

- Per National Open è richiesta una dimensione del ring di 12 x 15 metri. Si auspica una dimensione di 16 x 20 metri o più.
- Per Campionati o qualificazioni il candidato con il ring più grande ha diritto di assegnazione della gara.

Numero e selezione dei giudici:

-Per tutti i Campionati e Qualificazioni in classe 3 (HTM e FS) devono essere assegnati 4 giudici.

- La scelta dei giudici di una qualificazione o di un campionato deve essere approvata dal Responsabile dei giudici.

In caso di disaccordo sulla scelta dei giudici, la decisione finale sarà fatta dal responsabile dei giudici. Per consentire uno svolgimento regolare, il responsabile dei giudici supporta gli organizzatori controllando la selezione dei giudici, questo significa che l'approvazione o il rifiuto verrà effettuato entro 14 giorni dalla data di comunicazione. Se non c'è risposta all'interno di quel tempo, l'approvazione del team giudici è data tacitamente accettata.

Ordine di partenza:

- L'ordine di partenza delle Qualificazioni e dei Campionati avverrà per sorteggio.
- Il piazzamento all'interno dell'ordine di partenza dei concorrenti in gara con più cani sarà fatto con buon senso.

11. Regole speciali

11.1. partecipazione con femmine in calore

- Nelle fun class le cagne in calore possono gareggiare alla fine della gara.
- Nelle gare ufficiali le femmine in calore possono gareggiare alla fine della loro classe. Ma solo se l'organizzatore può inserire quella classe alla fine della giornata.
- Se non ci sono opzioni per partecipare a una classe ufficiale, il team può spostarsi dalla classe ufficiale alla fun class.

- Regole speciali per Campionati e Qualificazioni:

Nelle classi HTM3 e FS3 per Campionati e Qualificazioni le femmine in calore possono competere alla fine della loro classe, anche se quella classe non è l'ultima classe del giorno.

Se in ogni categoria c'è una femmina in calore, si deciderà per sorteggio quale delle due classi HTM3 o FS3 verrà eseguita per prima.

Le femmine in calore devono competere ai campionati o alle qualificazioni con le mutande.

- Se un concorrente non informa l'organizzatore che ha una femmina in calore e gareggia normalmente, può essere squalificato fino alla fine della gara.

Il capo giudici instruirà chiaramente il team con la femmina in calore, per limitare le distrazioni per gli altri cani in gara.

Bisogna tener presente che potrebbero esserci regole e regolamenti aggiuntivi per quanto riguarda le femmine in calore. I concorrenti possono insistere per essere ammessi per competere in un campionato o in una qualificazione.

11.2. partecipazione con cagna gravida o in allattamento.

Cani che avranno cuccioli entro 4 settimane dalla gara e cani che hanno avuto cuccioli da meno di 8 settimane prima di una gara non possono competere a un concorso DDI.

12. Fase di prova classe 0

Da agosto 2020 è possibile offrire la nuova classe 0 in qualsiasi concorso DDI e.V.

La nuova classe 0 fa parte delle classi ufficiali e precede FS1 o HTM1.

Il nome ufficiale della classe è: **Freestyle 0 (FS 0)** e **Heelwork to Music 0 (HTM 0)**

La fase di test si svolgerà fino alla fine del 2021 o fino alla riunione annuale dei membri nel 2022.

Regole generali

- I premi (cibo, giochi) sono ammessi nel ring.
- Il cane può essere premiato prima, durante e dopo il routine tante volte quanto il concorrente ritiene giusto per il cane.
- L'uso delle ricompense dovrebbe aiutare il cane a rimanere concentrato e a lavorare con costanza.
- La routine sarà giudicata come una classe ufficiale (sistema a punti) e l'uso dei premi sarà valutato nelle categorie fluidità e teamwork.
- La classe 0 ha una classifica.
- La durata della musica è: 1,30 – 2,30 minuti (come per la classe 1)
-

Età del cane in classe 0:

- Il giorno della gara il cane deve avere compiuto 15 mesi.
- La partecipazione alla classe 0 è facoltativa, i team possono iniziare dalla classe 0 o andare direttamente in classe 1.
- Per competere in questa classe, il binomio deve avere un **libretto di gara** per la divisione in cui vuole competere (HTM e/o FS)
- Il libretto di gara deve essere valido per la divisione in cui il team è iscritto.
- Il libretto di licenza serve per verificare l'idoneità e le regole di passaggio di classe.
- I risultati verranno inseriti nel libretto di gara.
- Opzioni aggiuntive per il futuro: se una squadra ha già gareggiato in classe 1 non può tornare in classe 0.

Eccezione in fase di test:

- Squadre che hanno già gareggiato in classe 1 ma ora vorrebbero gareggiare in classe 0 possono tornare in quella classe una sola volta. Poiché la fase di test è ancora in corso e nessuna decisione è stata presa, tutti i punti che la squadra ha già raccolto nella classe 1 rimangono validi.
- Poiché gli organizzatori non sono ancora obbligati a offrire una classe 0, è possibile che le squadre che gareggiano in classe 0 debbano iscriversi in classe 1. Ogni volta che non c'è classe 0 in una gara, la squadra di classe 0 può entrare in una classe 1 secondo le normali regole della classe.

I punti di passaggio accumulati in quella classe rimarranno validi.

- Il team tuttavia non può competere nella classe 0 e nella classe 1 nella stessa gara. E' consentita una sola iscrizione per team in ogni divisione (HTM o FS).

Passaggio dalla classe 0:

- Sono consentite un massimo di 3 partecipazioni in classe 0.
- I team possono salire in classe 1 anche prima.
- I giudici possono suggerire a un team di salire prima, se ritengono che il team sia pronto per il passaggio di classe.

Organizzazione:

- Gli organizzatori di un concorso non sono al momento obbligati ad offrire la classe 0.
- La regola del pacchetto si applica solo alle classi 1, 2, 3 e Senior/Handicap.
- Le classi FS0 e HTM0 possono essere giudicate da 2 o 3 giudici.
- All'atto della registrazione del team, l'organizzatore verifica se il binomio non ha ancora gareggiato di più di 3 volte nella classe 0. Questo vale per ciascuna categoria (HTM e FS) separatamente.
- Se il numero di team in entrambe le classi FS0 e HTM0 in totale è inferiore a 5, è possibile fondere le due classi insieme in una classe 0. Questo ovviamente se nessun binomio gareggia sia in FS0 che in HTM0 .
- Per evitare la contaminazione con il cibo nel ring le classi FS0 e HTM0 sono collocate prima delle funclass o comunque dopo le classi ufficiali. Se il ring può essere pulito dopo le classi 0 questa regola non si applica.

13. Schema delle posizioni HTM

©Esther Niemeijer

