

Regolamento ufficiale DOGDANCE 2020

valido a partire da 1 gennaio 2020



Indice

pagina 2	Indice
pagina 3	Norme generali
pagina 4	Definizione di Dogdance
pagina 5	Regola “Pacchetto” HTM & FS
pagina 6	Classi fun
pagina 7	Classi ufficiali
pagina 9	Punteggio
pagina 10	Penalità
pagina 12	Squalifiche
pagina 14	Lunghezza della musica
pagina 15	Passaggio di classe
pagina 16	Libretto di gara
pagina 17	Requisiti/oggetti di scena
pagina 18	Ring
pagina 19	Giudici
pagina 20	Giudice principale
pagina 22	Organizzazione della competizione
pagina 23	Partecipazione delle femmine in calore, gravide o in allattamento

Norme generali

- Qualunque cane, sia di razza che meticcio, può partecipare alle competizioni che vengono svolte secondo il regolamento DDI.
- Qualunque cane, sia di razza che meticcio può conseguire titoli DDI, sia in ambito nazionale che internazionale.
- L'organizzazione e la partecipazione alle competizioni non sono legate all'appartenenza all'associazione DDI.
- L'appartenenza all'Associazione Dogdance International e.v. è facoltativa.
- Qualunque persona può partecipare alle competizioni, senza limiti di età o (dis)abilità.
- L'obiettivo di ogni competizione è quello di mettere in risalto in modo positivo il team uomo-cane, specialmente le qualità mentali e fisiche del cane, rispettando al massimo le caratteristiche e lo stile del cane.
- Qualunque persona e qualunque cane possono formare un binomio dogdance ed esibire le loro coreografie.
- Il fulcro dell'esibizione dovrà essere sempre il cane e ne dovranno essere messe in risalto le qualità.
- L'atteggiamento verso il cane deve essere sempre positivo e gentile.
- Il conduttore è in ogni momento responsabile del proprio cane.
- La salute fisica e psichica e il benessere del cane devono essere preservate in ogni circostanza durante le competizioni in tutte le classi.
- Nell'area di gara non sono tollerati dispositivi di addestramento di tipo punitivo: collari con le punte, collari a strangolo, collari elettrici ecc. Un atteggiamento negativo nei confronti del cane non viene tollerato. In tutti e due i casi il partecipante può essere escluso dalla gara.
- Il cane può entrare nel ring con un collare a fascia e guinzaglio, pettorina o capezzina (Halti), ma devono essere tolti prima dell'inizio della routine.
- Come ornamento sul cane è permesso solo un collare moderatamente decorato. Pettorine e capezzine (Halti, Gentle Leader ecc.) e altri dispositivi di addestramento devono essere tolti prima dell'inizio della routine e depositati all'esterno del ring.
- Il corpo del cane deve essere al naturale e senza ornamenti.
- Il costume del conduttore deve essere adeguato. Un costume adatto può migliorare l'interpretazione della coreografia.
- Il costume non deve mai distrarre dall'esibizione del cane o infastidirlo nel suo lavoro.
- Se il conduttore ritiene adeguato è consentito che il cane per cautela partecipi alla gara con la museruola. Cani che per ragioni legali devono portare la museruola, devono partecipare alla gara con museruola.
- L'iscrizione alle competizioni è vincolata dal pagamento della quota di iscrizione decisa dall'organizzazione. Anche in caso il team non si presenti alla gara il pagamento della quota è dovuto all'organizzazione stessa.

Definizione di Dogdance

La dogdance è divisa in 2 categorie autonome:

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

Definizione Dogdance Freestyle

In Freestyle ogni team può scegliere liberamente tutti i tricks e le posizioni Heelwork che vuole e creare una coreografia. Al riguardo non sono previste restrizioni e limitazioni di elementi.

Definizione Dogdance Heelwork to Music

In Heelwork il cane dovrebbe assumere una delle 18 posizioni Heelwork almeno per il 75% della coreografia.

Il cane può assumere le posizioni stando fermo e anche in movimento.

L'obiettivo di una prestazione HTM è vedere il cane che compie il lavoro vicino al conduttore. La distanza tra cane e conduttore deve essere preferibilmente piccola e sempre la stessa. Il contatto fisico tra cane e conduttore nelle posizioni Heelwork non è necessario. E' auspicabile vedere il cane mantenere le posizioni di condotta. Una posizione Heelwork deve sempre essere riconoscibile come essa.

Le transizioni da una posizione Heelwork ad un'altra o la stessa posizione vengono contate come elementi Freestyle e quindi ricadono nel 25% degli elementi FS. Strisciare, zoppicare, saltare, stare su due zampe o camminare sulle zampe posteriori appartengono sempre al 25% degli elementi di FS.

Nelle competizioni Dogdance è facoltativo offrire anche competizione HTM.

Per le categorie ufficiali vale la **regola "pacchetto"** (vedi più avanti).

Regola “Pacchetto” per HTM & Freestyle

Un organizzatore deve offrire almeno uno dei “pacchetti” elencati di seguito se nella competizione sono presenti tutte le classi ufficiali .

pacchetto HTM

HTM 1

HTM 2

HTM 3

Anziani HTM e Handicap

pacchetto Freestyle

FS 1

FS 2

FS 3

Anziani FS & Handicap

L'Organizzatore sceglie, quale pacchetto (pacchetto HTM o un pacchetto Freestyle) vuole offrire. Egli può anche offrire entrambi i pacchetti nella sua gara (che significa tutto HTM include le classi HTM-Senior / handicap così come tutti le classi FS-Anziani / handicap).

Il pacchetto scelto deve essere dichiarato chiaramente durante la pubblicazione del concorso sul sito DDI e sempre sotto il controllo del Giudice Principale.

Concorsi Speciali

Concorsi speciali possono essere richiesti al comitato esecutivo del DDI.

Questo dà agli organizzatori l'opportunità di offrire solo le classi individuali, ad esempio, se le condizioni di base per una gara non consentono di offrire un pacchetto completo.

La domanda per un concorso speciale può essere inviata al Comitato di del DDI prima dell'annuncio del concorso.

Classi fun (in generale)

- I cani che hanno compiuto i 6 mesi possono partecipare alle competizioni nelle classi fun.
- Fino all'età di 15 mesi sono proibiti esercizi tipo: salti, strisciare, camminare sulle zampe posteriori, esercizi in retromarcia e altri movimenti o esercizi che possono rischiare lo sviluppo fisico di crescita del cane.
- E' consentito l'uso di premi (cibo, gioco, ecc.) e dispositivi di addestramento positivo (clicker, target, ecc.) in tutte le classi fun.
- Ogni team può partecipare alle classi fun quando e quanto spesso desidera.
- Lo stesso vale per team già ammessi nelle classi ufficiali.
- E' consentita la partecipazione a competizioni fun e ufficiali nello stesso giorno.
- Per cani fino a 15 mesi di età, è consentito partecipare a un massimo di 1 gara al giorno.
- Per cani di età superiore ai 15 mesi è possibile un massimo di 2 partecipazioni di gara al giorno. (Per alcuni cani una partecipazione al giorno è già molto impegnativa.)
- La salute e il benessere del cane devono sempre avere la priorità.
- Nelle classi fun non esiste un giudizio con punteggio.
- Nelle classi fun i team non vengono paragonati.
- Ogni team viene giudicato secondo le sue capacità.
- I giudici danno suggerimenti verbali e scritti, che saranno costruttivi per migliorare l'esibizione.

Lista categorie classi fun (FS)

Beginner/Debuttanti	Solo per team che partecipano per la <u>prima</u> volta.
Open	Gara aperta a tutti.
Seniros	Cani con più di 8 anni e/o conduttori più 60 anni di età
Handicap	Cani o conduttori disabili/con handicap.
Trio	1 conduttore con 2 cani.
Quartetto	2 conduttori con 2 cani.
Gruppi	Più di 2 conduttori con più di 2 cani.
Lucky Dip	La musica per ogni team viene tirata a sorte al momento della consegna dei numeri di partenza. Ogni team potrà prepararsi fino all'inizio dell'esibizione, oppure improvvisare.
Training class	I concorrenti possono utilizzare la "scheda di feedback" per indicare ai giudici quale feedback specifico desiderano. (La scheda è scaricabile dal sito dogdance.info , downloads English)

Lista categorie classi fun (HTM)

Beginner/Debuttanti	Solo per team che partecipano per la <u>prima</u> volta.
Open	Gara aperta a tutti.
Seniros	Cani con più di 8 anni e/o conduttori più 60 anni di età.
Handicap	Cani o conduttori disabili/con handicap.
Trio	1 conduttore con 2 cani.
Quartetto	2 conduttori con 2 cani.
Gruppi	Più di 2 conduttori con più di 2 cani.
Lucky Dip	Per ogni team viene tirata a sorte la musica al momento della consegna dei numeri di partenza. Ogni team potrà prepararsi fino all'inizio dell'esibizione, oppure improvvisare.
Training class	I concorrenti possono utilizzare la “scheda di feedback” per indicare ai giudici quale feedback specifico desiderano. (La scheda è scaricabile dal sito dogdance.info , downloads)

L'organizzatore può inventare e definire nuovi tipi di classi fun. La definizione di queste classi deve essere chiara al momento della pubblicazione della gara.

Classi ufficiali (in generale)

- L'età minima del cane per essere ammesso alle classi ufficiali è di 15 mesi compiuti il giorno della competizione. Per essere ammesso alla classe 3 (HTM e FS) il cane deve aver compiuto 3 anni.
- Nelle classi ufficiali non sono mai ammessi rinforzi primari e secondari (cibo, giochi, target, clicker, premi, jackpot ecc.) all'interno del ring.
- Questi oggetti/premi possono essere lasciati fuori del ring e possono essere dati al cane appena uscito dal ring.
- Uscito dal ring, il cane non può più rientrare!
- Sé l'organizzatore mette a disposizione un ring di riscaldamento (pre-ring), in questo ring sono ammessi tutti i rinforzi primari e secondari.
- Ogni partecipante può ottenere un massimo di 200 punti.
- La classifica sarà effettuata secondo i punti ottenuti dai partecipanti.
- L'iscrizione nelle classi Juniors, Senior e Handicap é facoltativa.
- Cani iscritti nelle classi Seniors e Handicap, non possono più spostarsi in altre classi.
- I Juniors possono partecipare anche regolarmente nelle classi 1-3. Il passaggio di classe sarà effettuato secondo le regole delle classi ufficiali e verrà controllato

con il libretto di gara.

- E' possibile un massimo di due partecipazioni al giorno per ogni cane! (Per molti cani una partecipazione al giorno é già molto impegnativa. La salute e il benessere del cane devono sempre avere priorità.)
- **Disabilità nelle classi Seniors e Handicap:** la disabilità deve essere notificata sul modulo che verrà aggiunto alla scheda dei giudici. Sé non esiste disabilità, si prega di notificarlo.
- La classifica ufficiale viene redatta in base ai punti ottenuti dai team partecipanti alla competizione.

Se due team hanno raggiunto lo stesso punteggio totale, passa in testa quello con un punteggio più alto nella voce "teamwork".

Se i due binomi risultano ancora a pari merito, vengono paragonati i punteggi della voce in "Fluidità", poi "Dinamicità", poi "Esecuzione".

• I giudizi verranno resi pubblici. Dopo la gara i singoli punteggi di ogni giudice saranno pubblicati. (i giudici sono anonimi e compaiono con una numerazione es.1-2-3).

Possibili classi ufficiali (FS)

Classe 1

Classe 2

Classe 3

I cani devono avere compiuto 3 anni.

Classe Seniors e Handicap

Cani con più di 8 anni di età e cani disabili (facoltativa)

Trio

1 conduttore con 2 cani.

Quartetto

2 conduttori mit 2 cani.

Classe Juniors

Conduttori fino a 16 anni.

Possibili Classi ufficiali (HTM)

Classe 1

Classe2

Classe3

I cani devono avere compiuto 3 anni.

Classe Seniors e Handicap

Cani con più di 8 anni di età e cani disabili (facoltativa)

Classe Juniors

Conduttori fino a 16 anni.

Gli organizzatori devono tener conto delle regole dei "pacchetti" FS-e HTM

Punteggio

Impressione artistica

(max. 100 Punti)

Teamwork cane -conduttore * max. 25 Punti

- Carisma del conduttore
- Carisma e motivazione del cane
- Intesa di lavoro come team * (doppia valutazione nella classe Senior & Handicap)

Dinamicità max. 25 Punti

- Espressività
- Variazioni ritmiche
- Interpretazione musicale

Concetto max. 25 Punti

- Scelta della musica
- Idea
- Realizzazione

Coreografia * max. 25 Punti

- Struttura & sviluppo
- Uso del ring & bilanciamento
- Posizionamento nel ring / allestimento spazio (doppia valutazione nella classe Senior & Handicap)

Meriti tecnici (max. 100 Punti)

Fluidità max. 25 Punti

- Costanza
- Tempismo
- Transizioni

Esecuzione max. 25 Punti

- Segnali
- Reazione ai segnali
- Esecuzione

Contenuto *

max. 25 Punti

- Numero di esercizi (posizioni HTM in classe HTM) e combinazioni
- Bilanciamento esercizi e movimenti
- Variazioni * (non viene valutato nella classe Senior & Handicap)

Difficoltà *

max. 25 Punti

- Esercizi
- Combinazioni
- Interazioni cane/conduuttore * (non viene valutato nella classe Senior & Handicap)

Penalità

Di seguito sono elencate le penalità che possono essere applicate dal momento dell'ingresso nel ring del binomio fino al momento dell'uscita dal ring.

Abbaio e altri rumori da parte del cane

- Un massimo di 20 punti in totale può essere detratto per abbaio eccessivo e altri rumori da parte del cane.
- In questa categoria è compreso "l'abbaio silenzioso" .

Salute de cane

- Penalità massima di 20 punti.
- La salute e il benessere del cane non devono mai essere messe in pericolo.
- E' possibile una detrazione dei punti se è visibile una disabilità o difficoltà fisica o mentale del cane durante o dopo l'esecuzione di alcuni esercizi.
- Ci possono essere punti di penalizzazione se sono visibili problemi fisici durante l'esecuzione di un movimento (ad esempio il cane si ferma durante un movimento, cedimento delle zampe, esita ad eseguire alcuni movimenti, evita ulteriori ripetizioni, ecc.) o se il cane sta mostrando problemi (come la fatica ad eseguire un movimento in modo fluido, movimenti irregolari, cane non si muove agevolmente esegue "scatti" o zoppica) dopo l'esecuzione di un esercizio impegnativo.
- Salti che non sono idonei al tipo di pavimento (per esempio tappeto scivoloso) o se il cane atterra male, scivola o cade.
- Oggetti di scena pericolosi: il cane scivola o cade perché gli oggetti sono scivolosi o traballanti.
- Nelle classi Senior & Handicap i giudici devono tener conto dell'handicap del cane, che deve essere comunicato mediante apposito modulo prima dell'inizio della competizione. Se il cane manifesta handicap o problemi nel movimento che sono legati alla condizione comunicata, i giudici non applicheranno detrazioni.
- Anche nelle classi Senior & Handicap se ci sono esercizi che causano difficoltà al cane verranno applicate le detrazioni.

Uso improprio del costume di scena e/o oggetti

- Penalità massima di 20 punti per uso improprio del costume e/o oggetti.

- Il solo uso di un oggetto come target per indurre un movimento sarà penalizzato.
- Ci deve essere una relazione tra la coreografia della routine e gli oggetti e/o il costume utilizzato.
- Ogni oggetto portato nel ring deve essere inerente alla coreografia.
- Deve essere chiaramente visibile che il conduttore ha pieno controllo del cane mentre usa gli oggetti.
- Vedi anche il punto “oggetti“ a pagina 12.

Lunghezza musicale in eccesso o in difetto

- Penalità di 1 punto per ogni secondo se la lunghezza della musica è di durata minore o maggiore del tempo stabilito per la classe.

Altre penalità

Cattiva condotta nel ring (max. 20 punti)

I seguenti cattivi comportamenti possono portare a detrazioni dal momento in cui il team entra nel ring fino a quando esce dal ring:

- comportamenti verbali aggressivi: dare i comandi in modo duro, severo.
- pressione mentale: applicando una pressione psicologica sul cane, l'intimidazione fisica o limitando i movimenti del cane utilizzando il linguaggio del corpo.
- Se si tocca il cane: spingere o spostare il cane in una o da una posizione, impedire al cane di muoversi liberamente, etc.
- Se (dopo che i giudici hanno dato il segnale di entrata nel ring) cane e/o il conduttore lasciano e rientrano nel ring prima dell'inizio della musica o dopo la fine della routine questo porta a detrazioni. Un'eccezione è se i giudici segnalano al team che può lasciare il ring (per esempio quando ci sono problemi con la musica, etc.)
- Riguardo il comportamento da tenere dall'ingresso nel ring fino all'inizio della musica e dalla fine della routine fino all'uscita dal ring:

E' consentito lodare e carezzare il cane a condizione che il cane lo apprezzi in modo chiaro.

E' consentito portare il cane fuori dal ring dopo la fine della routine.

- Manipolazione il cane durante la routine (max. 20 punti)

La seguente regola è valida dall'inizio della musica fino alla fine della musica soltanto! Qualsiasi manipolazione attiva del cane da parte del conduttore verrà penalizzata.

la manipolazione attiva può essere: aiutare il cane ad eseguire un esercizio, tenere il cane, tenere il cane durante uno spostamento, accarezzare il cane, manipolazioni, ecc.

Questo elenco non è concluso.

Squalifiche

La squalifica deve essere decisa all'unanimità da tutti i giudici presenti e non è contestabile!

Dopo la squalifica è a discrezione dei giudici dare la possibilità al team di finire la routine come fosse un allenamento o fare uscire subito il team dal ring.

In caso si fosse deciso di concludere la routine come allenamento, non è comunque mai permesso l'uso di cibo nel ring!

Abbandono del ring

- L'abbandono del ring da parte del cane durante la routine comporta una squalifica, mentre se il cane lascia e rientra nel ring prima o dopo la routine porta solo a detrazioni (cattiva condotta nel ring) a discrezione dei giudici.
- Un'eccezione è il caso in cui i giudici chiedono al team di lasciare il ring (per esempio quando ci sono problemi con la musica).
- Il cane deve sempre avere sempre tutte e 4 le zampe all'interno del ring. Se esce con una zampa dal ring durante la routine, verrà squalificato.
- Se il ring non è completamente chiuso, la delimitazione verrà fatta con una linea all'entrata e/o all'uscita del ring, e deve essere controllato dallo steward ring.
- Dopo la fine della routine e l'uscita dal ring il cane non può più rientrare nel ring e verrà squalificato se rientrerà.
- Se la zampa è sulla linea di delimitazione il cane è ancora all'interno del ring.
- In caso di dubbio, la decisione sarà presa in favore del team.
- Lo steward deve controllare la linea di delimitazione del ring.

Uso di aiuti usati in addestramento nelle classi ufficiali

- Esempi di aiuti per l'addestramento possono essere:
 - o Rinforzi primari: cibo, giochi, ecc.
 - o Rinforzi secondari: clicker
 - o Rinforzi di addestramento: target sticks, target, ecc.

Nelle classi ufficiali non è mai permesso rinforzare il cane con attrezzature cinotecniche dopo aver fatto ingresso nel ring.

Requisiti/oggetti

Se gli oggetti non sono sollevati e portati all'interno del ring tutti in una volta.

Se il conduttore (o lo steward o l'aiutante) non porta gli oggetti di scena nel ring da solo (eccezioni possono essere fatta dai giudici, ad esempio i conduttori con disabilità).

- Il cane porta o tira un oggetto di scena fuori dal ring.
- Il cane usa o gioca dopo la fine della routine con un oggetto di scena.

Fare i bisogni nel ring

- Il cane fa i suoi bisogni nel ring.

Trattamento ingiusto del cane

- Pressione inutile, intimidazione, punizioni, sgridate o altri comportamenti simili del conduttore nei riguardi del cane non sono tollerati!
- Manipolazione eccessiva (verbale, fisica o mentale).
- Eccessive richieste fisiche o mettere in pericolo la salute del cane.

Aiuto da fuori ring

- Dopo l'entrata nel ring, è consentito solo al prossimo team di turno sostare vicino l'ingresso del ring.
- Qualsiasi aiuto dall'esterno del ring (voluto o non) sarà penalizzante per il team in gara con squalifica.
- In caso di un disturbo da fuori dal ring, i giudici possono decidere di far ricominciare l routine al team di turno.

Lunghezza della musica

Classi fun

Beginner/Debuttanti:	massimo	2:00
Open:	massimo	4:00
Seniors&Handicap	massimo	2:30
Trio:	1:30 -	3:00
Quartetto:	1:30 -	3:00
Gruppi:	1:30 -	4:00
Lucky Dip:	massimo	3.30 (il conduttore può decidere lui stesso la fine della musica!)

Classi ufficiali

Classe 1:	1:30 -	2:30
Classe 2:	2 :15 -	3 :15
Classe 3:	3 :00 -	4:00
Classe Trio:	2:00 -	3:00
Classe Quartetto:	2:00 -	3:00
Classe Seniors & Handicap	1.30 -	2:30
Classe Juniors:	1:15 -	2:15

Lunghezza musicale nelle classi ufficiali

- Non c'è tolleranza nella lunghezza della musica!
- Il tempo della durata del brano musicale valido è quello che appare sul display.
- Sarà dedotto 1 punto per ogni secondo di durata minore o maggiore al tempo consentito dalla categoria scelta.
- La lunghezza dei brani viene controllata dal deejay o da un altro assistente incaricato dall'organizzatore della gara, possibilmente in anticipo.
- Il responsabile controlla la lunghezza dei brani e informa i giudici sulle eventuali irregolarità.

Passaggio di classi nelle classi ufficiali

Inizio

- Ogni team che inizia la disciplina Dogdance secondo questo regolamento comincia nella classe ufficiale più bassa, la classe 1.
- Eccezione per i conduttori che sono in classe 3 FS o classe 3HTM possono decidere di partire nell'altra divisione direttamente in classe 3.
- I team che fino ad ora hanno partecipato a competizioni con altri regolamenti e vogliono partecipare alle gare DDI , posso iscriversi alla loro prima gara in una classe che reputano più idonea al loro livello.
- Il risultato ottenuto viene scritto nel libretto di gara. Da questo momento in poi il team aderisce al regolamento DDI e passa le classi secondo questo regolamento.
- L'iscrizione nelle classi **Juniors, Trio (solo FS) e Quartetto (solo FS)** è facoltativa. Per queste classi non è richiesto il libretto.
- Una volta che un cane viene inserito in una divisione (HTM o FS) nella classe "Senior & Handicap ", non può più gareggiare nella classe ufficiale di 1-3 della divisione in cui gareggia.
 - Ma è possibile, che un binomio in categoria senior&handicap in FS, gareggia ancora nella divisione HTM in una delle classi 1-3.

Passaggio di classe

- Ogni team partecipante può ottenere punti per passare di classe.
- Avendo ricevuto il 2° punto di passaggio, il team **può** cambiare in una classe più alta (facoltativo).
- Avendo ricevuto il 7° punto di passaggio, il team **deve** obbligatoriamente salire nella prossima classe più alta.
- Il punto per passare la classe verrà dato a tutti i team partecipanti che avranno ottenuto un punteggio dell'85% e oltre in riferimento al vincitore della classe.
- Il punteggio del vincitore della classe rappresenta il 100%.

Esempio

1. posto	160,0 punti = 100 %
	136,0 punti = 85%

Ogni partecipante con 136 punti e più ottiene un punto per il passaggio di classe.

Le percentuali vengono arrotondate ad un decimo di punto.

- Passaggio alla classe 3:

Poiché è stato deciso che l'età minima del cane per competere in classe 3 è di 3 anni alla data della competizione, il team rimarrà nella classe 2, anche dopo aver ricevuto il suo 7° punto di passaggio di classe, fino a quando il cane avrà raggiunto il minimo di età valida per la classe 3.

Libretto di gara

Per chi deve ordinare il libretto:

I partecipanti delle classi fun non necessitano un libretto di gara.

- Per essere in grado di verificare il rispetto delle norme per lo spostamento nelle classi superiori, ogni binomio deve avere un libretto, che consente di partecipare ad una delle classi ufficiali HTM e FS 1-3 e Senior & Handicap.

Ogni libretto di gara é valido per un team/binomio cane-conduttore.

- Oltre al libretto di gara Freestyle esiste un libretto HTM (contrassegnato da un adesivo HTM).
- A partire da ora i risultati non saranno registrati più nello stesso libretto (come avveniva prima) ma su due libretti separati. (i punteggi già registrati possono essere trasferiti nel nuovo libretto HTM da un giudice durante una competizione).

- **Regole per poter gareggiare nelle classi ufficiali:**

Senza un libretto, il giorno della gara, non è possibile partecipare in nessuna classe ufficiale sia FS che HTM 1-3 e Senior &handicap.

- I partecipanti sprovvisti del libretto di gara non sono ammessi alle classi ufficiali.
- I partecipanti sprovvisti del libretto di gara possono solo gareggiare nelle classi fun.
- Modalità di partecipazione a competizioni con qualifiche al Crufts/OEC per i team stranieri: il team (straniero) partecipante deve essere in possesso di un libretto di gara DDI.
- I team che fino ad ora hanno partecipato a competizioni secondo altri regolamenti possono iscriversi alla loro prima gara in una classe che reputano più idonea al loro livello raggiunto, ma non se la loro prima gara è una gara di qualificazione.
- I conduttori devono controllare sul regolamento DDI se sono ammessi nelle classi alle quali intendono iscriversi!

Convalida del libretto

- Nel libretto di gara vengono scritti solo i risultati ottenuti in competizioni che aderiscono e vengono giudicate secondo il regolamento in vigore DDI.
- Se due conduttori si iscrivono con lo stesso cane occorrono due libretti di gara ed il cane così è in grado di partecipare in due classi differenti con due conduttori diversi.
- L'organizzatore compila il libretto di gara con i risultati e i punti ottenuti per passare di classe.

- Il risultato è valido solamente se un giudice ufficiale controlla e firma il libretto di gara.

Per ordinare il libretto

Il libretto di gara può essere ordinato su www.dogdance.info.

Il libretto deve essere ordinato in tempo utile (consentire 3-4 settimane per l'ordine e la spedizione).

- Il libretto di gara per i binomi non iscritti al DDI ammonta a 15 Euro/libretto (produzione, spedizione).
- I membri dell'associazione Dogdance International e.V. ricevono gratuitamente i libretti di gara per i loro cani.
 - Non è possibile richiedere i libretti il giorno della gara (devono sempre essere ordinati prima della gara compilando apposito modulo on-line).
 - Senza il libretto ufficiale, il giorno della gara, non è possibile gareggiare in nessuna classe di ufficiale HTM e FS 1-3 e Senior & handicap.

Requisiti/oggetti di scena

Norme generali:

Un aiutante o lo stuart ring possono posizionare gli oggetti di scena nel ring al posto del conduttore.

- Tutti requisiti/oggetti non devono mai mettere in pericolo la salute del cane o del conduttore.
- Deve esserci una relazione tra la coreografia della routine e gli oggetti e/o il costume utilizzato.
- Ogni oggetto di scena portato nel ring deve essere inerente alla coreografia.
- Deve essere chiaramente visibile che il conduttore ha il pieno controllo del cane quando usa gli oggetti e quando non li usa.
- Ogni requisito/oggetto di scena può anche essere usato come target.
- Ma il solo uso di un oggetto di scena come target per indurre un movimento sarà penalizzato.
- Giocare con/o mordere i requisiti, romperli ecc. può comportare una detrazione di punti.
- L'uso dei requisiti/oggetti di scena deve avere lo scopo di migliorare l'interpretazione e la comprensione della coreografia.

Posizionamento dei requisiti/oggetti di scena nel ring:

- Sono ammessi nel ring tanti oggetti quanti quelli che il conduttore (lo stewart o aiutante) riesce a sollevare e portare da solo nel ring in una volta sola.
- Mentre il conduttore mette a posto gli oggetti nel ring, il cane può attendere all'esterno del ring e essere chiamato dopo la fine della composizione degli oggetti.
- Il cane può anche attendere all'interno del ring fino a che il conduttore ha posizionato gli oggetti nel ring.
- Dopo la fine della routine:

- Non è permesso al cane di portare fuori gli oggetti di scena dal ring poiché questo potrebbe essere un rinforzo/gioco per il cane. Questo comportamento verrà giudicato come premio e il team verrà squalificato.
- Dopo la fine della routine il cane non deve più occuparsi in nessun modo degli oggetti di scena. Anche questo comportamento sarà punito con la squalifica.
- Dopo la fine della routine il team lascia il ring al più presto senza gli oggetti.
- Gli oggetti verranno portati fuori dal ring dal assistente di gara/steward.

Ring

Pavimentazione e delimitazione

- La pavimentazione deve essere adeguata ai cani ed essere tale da non presentare alcun pericolo per cane e conduttore, senza pericolo di scivolamento ecc..
- Fondi naturali come erba o sabbia devono essere preparati più lisci possibile.
- Il ring deve essere delimitato chiaramente e preferibilmente con materiale non trasparente.
- Il ring deve essere, per quanto possibile, completamente chiuso.
- Se il ring non è completamente chiuso, la delimitazione verrà fatta con una linea all'entrata e/o all'uscita del ring. Il cane verrà controllato dall'assistente di gara.
- Il terreno di gara, la pavimentazione/il fondo di gara deve essere annunciato nel momento del bando di gara.

Misure del ring

- Per le classi ufficiali è necessario un ring di 12 x 15 metri o più grande.
- La grandezza minima per autorizzare la gara è di 8 x 10 metri.
- Per competizioni europee o mondiali è necessario un ring di 16 x 20 metri o più.
- Per campionati nazionali/internazionali è necessario un ring di 12 x 15 metri o più grande.
- Se ci sono più candidature per campionati, sarà considerato l'organizzatore con il ring più grande.
- Le classi fun possono essere svolte in un ring più piccolo.
- Le misure del ring devono essere annunciate nel momento della pubblicazione della gara.

Altre norme

- Il tavolo dei giudici deve essere posizionato sempre sul lato più lungo del ring.
- Se possibile ci deve essere uno spazio tra la prima fila di spettatori e la bordura di delimitazione.
- Non sono ammessi cani nella prima fila di spettatori intorno al ring.
- Non è ammesso cibo nella prima fila di spettatori intorno al ring.

Giudici

Norme generali

- **I giudizi non sono contestabili.**
- I partecipanti accettano che, sebbene giudicano con la massima cura, le decisioni dei giudici saranno sempre in minima parte soggettive.
- I giudici sono tenuti a seguire sempre il regolamento dei giudici (Richterkodex).
- I giudici seguono regolarmente delle formazioni (musica, danza, educazione, salute, ...)
- L'organizzatore rimborsa le spese di viaggio (30 cent/chilometro) e il soggiorno per ogni giudice invitato alla competizione.
- I giudici hanno solo un rimborso spese/soggiorno e non ricevono altro compenso.
- Una lista di tutti i giudici ufficiali si trova su www.dogdance.info.

Come diventare giudice DDI

- Per essere ammesso come giudice ufficiale, l'aspirante deve frequentare come prima cosa minimo 1 workshop/formazione giudici.
- Dopo farà un tirocinio (giudice ombra) in qualità di assistente e giudicherà minimo 80 routines, con il controllo di un giudice ufficiale. (Minimo 50 routines ufficiali e 30 routines classi fun).
- Il tirocinio di 80 routines deve essere effettuato in minimo 2 competizioni.
- Per mantenere lo stato di giudice ufficiale il giudice deve frequentare (come minimo) ogni 2 anni un workshop/formazione o altri corsi di formazione per giudici.
- È desiderabile che i giudici partecipino il più spesso possibile alle riunioni dei giudici, con lo scopo di scambio di opinioni e discussioni.
- Nello svolgimento delle funzioni di giudici ufficiali, gli stessi sono esenti da contributi, esercitando il loro ruolo negli interessi dell'associazione DDI.
- La partecipazione alle convention e riunioni membri DDI è gradita.

Numero dei giudici

- Ogni classe ufficiale viene giudicata da 3 giudici.
- Possono essere invitati giudici di altre associazioni, ma devono avere esperienza nel settore e verranno informati con un briefing prima della competizione.
- Obbligatoriamente deve sempre essere presente come minimo 1 giudice ufficiale (vedi lista giudici ufficiali sul sito www.dogdance.info).
- Le stesse regole valgono anche per competizioni fun.
- Per giudicare gare fun class sono necessari come minimo 2 giudici ufficiali. L'organizzatore è libero di decidere se considerare 2 o 3 giudici.
- Per classi ufficiali sono necessari minimo 3 giudici (eccezione alla regola per gare con pochi partecipanti vedi più avanti).
- Per gara fun class di 1 giorno con un numero di max. 40 partecipanti devono essere presenti minimo 2 giudici. Con più di 40 partecipanti occorrono minimo 3

giudici (in accordo con il giudice principale).

- Gare funclass di 2 giorni o più con un totale di max. 40 partecipanti/giorno occorrono minimo 2 giudici. Con più di 40 partecipanti/giorno occorrono minimo 3 giudici (in accordo con il giudice principale).
- Per gare di 1 giorno con un max. di 20 partecipanti in classi ufficiali e un totale max. di 40 partecipanti occorrono 2 giudici. Per gare di 2 giorni o più con un max. di 20 partecipanti in classi ufficiali e un totale di max. 40 partecipanti occorrono 2 giudici. Un numero di giudici più alto è sempre desiderabile. Se ci sono dubbi l'organizzatore accorda in anticipo con il giudice principale il numero dei giudici!
- Solamente giudici elencati sul sito www.dogdance.info possono presentarsi come giudici ufficiali e sono autorizzati a compilare e firmare i libretti di gara.
- Per gare di titoli tipo campionato Europeo, German Open ecc. - le qualifiche / selezioni e le finali di queste gare - devono essere presenti sempre 4 giudici.
- La scelta dei giudici per queste gare verrà fatta dall'organizzatore e comunicata per approvazione all'addetto giudici dell'associazione Dogdance International e.V.. Se dovesse esserci disaccordo sui giudici, l'addetto giudici DDI avrà l'ultima parola. Solo dopo l'approvazione dell'addetto giudici si potranno contattare i giudici.
L'organizzatore invita i giudici ed è responsabile degli accordi con loro. Per sostenere l'organizzatore, l'addetto ai giudici DDI controlla/esamina le proposte giudici e risponde all'organizzatore entro 14 giorni dopo la domanda. Se entro 14 giorni non avverrà una risposta da parte del responsabile DDI, la scelta dei giudici sarà considerata approvata.
- Durante le qualifiche/selezioni possono giudicare gli stessi giudici come nei campionati/finali.

Giudice principale

Per alleviare l'organizzatore e per chiarire eventuali problemi il giorno della gara, esiste un così detto giudice principale. Egli è interlocutore per:

- I giudici
- L'organizzatore
- Assistenti di gara/steward
- Aspiranti giudici
- Problemi, domande e reclami

Nomina e responsabilità del giudice principale

- Il giudice principale viene designato dai giudici invitati per la competizione.
- L'organizzatore contatta per iscritto tutti i giudici invitati al più tardi 8 settimane prima della gara.
- I giudici invitati eleggono il giudice principale per questa gara.
- L'organizzatore della gara può già comunicare il nome del giudice principale sia

ai partecipanti o sul sito internet.

- Il giudice principale rappresenta tutte le decisioni dei giudici nei confronti dei partecipanti, del pubblico e anche dell' organizzatore.
- Se il giudice principale non è disponibile (se è in pausa, propria partecipazione alla gara ecc.) è obbligato a scegliere un sostituto che fa le sue veci.
- Il capo giudice garantisce un controllo dei giudizi in ogni classe da parte del giudice (che ha giudicato la rispettiva classe).

Disposizione dei giudici

- Il giudice principale ha la responsabilità di organizzare i turni per i giudici.
- Il giudice principale e l'organizzatore si accordano al più tardi una settimana prima della competizione per organizzare i turni dei giudici.
- Dopo un max. di 20 routines viene fatta una pausa oppure una rotazione dei giudici.
- Se sono previsti turno con più di 20 partecipanti senza effettuare la pausa, tutti i giudici devono dare il loro consenso.
- Il giudice principale è responsabile per i turni dei giudici ombra.
- Il giudice principale raccoglie le richieste dei giudici ombra almeno 4 settimane prima della competizione e organizza i turni degli aspiranti.
- I giudici "ombra" devono essere assistiti durante la compilazione dei giudizi e deve essere previsto del tempo per un colloquio dopo la competizione.

Partecipazione del giudice principale alla competizione

- Il giudice principale è autorizzato a partecipare alla competizione nelle classi ufficiali.
- Il giudice principale riceve come gli altri partecipanti eventuali punti per il passaggio di classe che verranno scritti nel libretto di gara.

Organizzazione della competizione

Norme generali

- L'organizzatore della competizione trova tutte le informazioni necessarie concernenti la preparazione della gara nel manuale per l'organizzazione di gara che si trova sul sito www.dogdance.info.
- In caso di domande può rivolgersi al giudice principale o alla persona responsabile DDI.

Responsabilità degli organizzatori

Le misure del ring devono corrispondere a quelle annunciate nelle info della gara.

La pavimentazione deve essere preferibilmente non scivolosa.

L'organizzazione mette a disposizione un ring di preparazione per i concorrenti.

L'organizzazione deve garantire l'accesso diretto dal ring di preparazione al ring della gara.

Il ring deve essere recintato interamente e se possibile, con barriere non trasparenti.

Pianificazione dell'attività degli aiutanti

- Prima della routine il partecipante si reca nel ring di preparazione/pre-ring.
- Lo steward accoglie il partecipante e lo accompagna fino al ring.
- Il numero di partenza del partecipante non deve più essere portato nel ring e mostrato ai giudici.
- Il partecipante consegna il numero di partenza direttamente allo steward.
- I concorrenti chiamati dallo steward devono prendere posizione di inizio routine il più rapidamente possibile e senza esitazione.
- Nelle classi fun il cane può essere premiato (cibo, gioco ecc.) direttamente all'interno del ring.
- I giudici subito dopo la routine in fun class, daranno dei suggerimenti costruttivi in forma verbale.
- Nelle classi ufficiali il team lascia il ring direttamente dopo la fine della routine.
- Gli oggetti vengono lasciati nel ring e portati all'esterno del ring dallo steward.
- Dopo la fine della routine il cane non deve più occuparsi in nessun modo degli oggetti (vedi squalifiche).
- Dopo la fine della routine e l'uscita dal ring il cane non può più rientrare nel ring (vedi squalifiche).
- È desiderabile che i partecipanti si presentino alla premiazione con il loro cane e possibilmente con il costume portato per la routine (o con una parte del costume/oggetti).

Partecipazione di cani femmina in calore

- Nelle gare fun class le femmine in calore possono gareggiare alla fine della gara.
- Nelle gare ufficiali le femmine in calore possono gareggiare fuori concorso alla fine della gara (non alla fine della classe), tranne che l'organizzatore non trovi un'altra possibilità. Riceveranno solo un giudizio verbale.
- Regolamento speciale per gare di titoli e qualifiche/selezioni:
in gare di qualifica/selezione di classe 3 per e durante e titoli/campionati Open, in FS come in HTM, le femmine in calore sono ammesse solamente alla fine della classe. Dovessero essere iscritte femmine in calore in entrambe le categorie (FS/HTM) si tirerà a sorte con quale categoria iniziare.
In gare di qualificazione e tornei a titoli, le femmine in calore gareggiano per ultime nella classe dove competono, e devono indossare le mutandine.
- Se un partecipante gareggia e non comunica che la sua femmina é in calore, può essere squalificato entro la fine della gara.
- Il giudice principale avvisa il partecipante dove si deve trattenere e quali regole deve seguire, così che la distrazione per gli altri cani in gara possa essere minima.

Partecipazione di cagne in allattamento / cagne gravide

Cagne che dovrebbero partorire entro 4 settimane o che hanno partorito meno di 8 settimane prima della data della gara sono escluse dalle competizioni DDI .