

## Regole ufficiali della Dogdance

### REGOLE GENERALI

- ❖ Ogni cane con o senza pedigree può prendere parte ad ogni competizione di Dogdance ed ottenere un titolo ufficiale (campione ecc.).
- ❖ Ogni persona può prendere parte ad una competizione di Dogdance indipendentemente dalla sua età o (dis-)abilità!
- ❖ Non è richiesta nessuna adesione ad un club o ad un'organizzazione!
- ❖ Lo scopo di ogni performance è quella di mettere in mostra le qualità fisiche e mentali del team ma soprattutto del cane nel modo più appropriato e positivo possibile.
- ❖ Ogni cane ed ogni persona possono formare una squadra di Dogdance ed eseguire insieme la loro performance!
- ❖ Il centro della performance deve essere il cane e sono le sue qualità ad essere mostrate.
- ❖ L'uso di collari leggermente decorati è permesso, imbracature ed ogni sorta di collari (Halti, Gentle Leader o simili) ed altre decorazioni o sussidi di addestramento devono essere rimossi prima della performance.
- ❖ Il cane può essere condotto all'interno del campo con guinzaglio e collare ma devono essere rimossi prima dell'inizio della performance.
- ❖ Non è permessa ulteriore decorazione per il cane!
- ❖ La persona deve essere vestita adeguatamente, un costume può aiutare ad intensificare l'interpretazione del tema musicale.
- ❖ I seguenti mezzi punitivi (Pinch, Choke, collari elettrici) non sono tollerati nella competizione, così come atteggiamenti vessatori sul cane.
- ❖ Prima delle gare ufficiali non sono ammessi rinforzi primari (cibo, giocattoli ecc) nel campo di competizione, durante le sedute di allenamento possono essere portati all'interno del campo rinforzi secondari e mezzi di allenamento (Clicker, Target, ecc).
- ❖ I rinforzi primari (ricompense)devono sempre essere lasciati e dati al cane fuori dal campo di competizione!



- ❖ Se l'organizzatore fornisce un'area separata per l'allenamento ed il riscaldamento tutti i rinforzi (primari e secondari) devono essere usati in quell'area.
- ❖ Prima ed in tutte classi "Fun" è permesso l'uso di tutti i sussidi di addestramento e di rinforzi.
- ❖ Il risultato ottenuto in ognuna delle classi (ufficiale e Fun) sono registrate in una pagina dei risultati. Questo registro dei risultati deve essere consegnato all'organizzatore la mattina insieme alla musica. L'organizzatore fornirà questo registro ai nuovi addestratori.

### Organizzatore

- ❖ L'organizzatore deve se possibile rendere nota la natura della superficie del campo di gara nell'invito.
- ❖ L'organizzatore può, ma non è obbligato ad organizzare competizioni nelle diverse classi (ufficiale e Fun).
- ❖ Le classi Fun devono essere tenute se possibile dopo le classi ufficiali in modo da prevenire distrazioni dovute al cibo nel campo di gara. Se ciò non è possibile, il campo deve essere pulito prima dell'inizio delle classi ufficiali.
- ❖ Se ci sono più di 16 partecipanti in una classe, quest'ultima deve essere divisa in due ed essere considerata come due classi differenti.
- ❖ La divisione di una classe deve essere fatta prima delle ricezioni della lista dei concorrenti.
- ❖ La presenza di un Ringsteward deve assicurare che tutto all'interno ed intorno al campo di gara sia corrispondente ai piani iniziali. Sarà lui ad inviare la squadra nel campo e ad assicurarsi che concorrenti e spettatori osservino le regole.
- ❖ Il numero ideale di giudici per ogni classe è tre.
- ❖ Se ci sono meno di 30 esibizioni ci possono essere solo due giudici.
- ❖ Se ci sono più di 45 esibizioni sarebbe opportuno avere un giudice di riserva cosicché i giudici possano succedersi dopo ogni classe. Se ciò non è possibile l'organizzatore deve assicurare una pausa adeguata tra una classe e l'altra.
- ❖ I punti conquistati in ognuna delle classi ufficiali devono fare media ed essere consegnati ai partecipanti dopo la competizione.
- ❖ Anche le mote scritte per i partecipanti alle classi Fun devono essere distribuiti ai partecipanti alla fine della competizione.
- ❖ I risultati ottenuti dai partecipanti devono essere annotati nell'apposito registro.

- ❖ L'organizzatore deve provvedere nuovi registri per I risultati.

### Campo di gara:

- ❖ Il fondo nel campo di gara deve essere il più possibile adatto ai cani e non sdruciolevole.
- ❖ Il campo deve essere chiaramente recintato e se possibile opaco.
- ❖ Se possibile ci deve essere uno spazio tra il bordo del campo e la prima fila di spettatori.
- ❖ Non ci devono essere cani nella prima fila intorno al campo.
- ❖ Non ci deve essere cibo nella prima fila intorno al campo.

### Giudici

- ❖ Le decisioni dei giudici sono definitive e non possono essere contestate dai partecipanti.
- ❖ I partecipanti accettano che sebbene I Giudici utilizzino la massima cura nelle valutazioni esse possono essere soggette ad una certa estensione del giudizio.
- ❖ Per giudicare una competizione di Dogdance il giudice deve sottostare ad almeno due dei seguenti criteri:
- ❖ Partecipazione ad una competizione con il proprio cane (minimo classe 2)
- ❖ Partecipazione ad un seminario per Giudici
- ❖ Essere stato giudice ombra almeno una volta.
- ❖ Giudici che hanno giudicato fino ad oggi possono continuare a farlo senza criteri ulteriori.
- ❖ Se ci sono più di 20 giudici attivi per nazione I criteri di scelta possono essere ridiscussi.
- ❖ Classi: In ogni competizione ci possono essere classi Ufficiali e/o classi Fun.

### Classi Ufficiali

- ❖ La classe ufficiale sarà giudicata dai seguenti criteri in queste regole.
- ❖ Il partecipante sarà valutato attraverso punteggi.
- ❖ L'età minima di un cane per partecipare ad una classe ufficiale è di 12 mesi compiuti il giorno della competizione.
- ❖ In nessun momento delle classi ufficiali sono permessi nel campo di gara rinforzi primari o secondari (cibo, giochi, clickers, targets ecc.)

- ❖ Questi sussidi di addestramento devono essere lasciati fuori dal campo ed essere dati al cane solo dopo che il cane ha lasciato il campo dopo l'esibizione e solo fuori da esso!
- ❖ Il cane non deve portare fuori dal campo nessun elemento che potrebbe essere visto come ricompensa e che può portare alla squalifica.
- ❖ L'organizzatore può offrire Classi Trio e Quartet per la classe ufficiale, per quella secondaria e per entrambe.
- ❖ Se il numero di partecipanti alle classi si accrescerà in futuro, si potrà discutere la creazione di una classe 4.

Classe 1	(anche detta Principianti, S-Class)
Classe 2	(anche detta Novizi, M-Class)
Classe 3	(anche detta Avanzati, L-Class)
Classe Trio	(1 Persona con 2 Cani)
Classe Quartet	(2 Persone con 2 Cani)
Classe Juniors	(Ragazzi fino ai 16 anni)

### Regole per entrare e spostarsi tra le classi

- ❖ Queste regole saranno valide fino alla prossima Convention del Maggio 2007, quando saranno riviste e discusse in caso siano necessari cambiamenti.
- ❖ Le regole per entrare e salire di classe si rivolgono al cane.
- ❖ Ogni cane entrato prima del primo Giugno 2006 in una competizione di Dogdance può rimanere nella classe in cui è entrato, ma per salire deve attenersi alle regole del passaggio di classe.

### Ingresso nelle Classi

- ❖ Ogni cane entrato per la prima volta in una classe ufficiale deve entrare in classe 1.

### Passaggio di classe

- ❖ Se un team riceve più di 150 punti può passare alla classe superiore
- ❖ Se un team si qualifica per tre volte nei primi tre posti della sua classe deve passare alla classe superiore.

### Classi Fun

- ❖ Non ci sono giudizi tramite punteggi nelle classi Fun, ma il giudice fornirà dei riscontri scritti atti a criticare in modo costruttivo.
- ❖ L'organizzatore può, ma non è obbligato ad offrire tutte le classi Fun
- ❖ La lista delle classi Fun non è chiusa, l'organizzatore può inventare ulteriori classi Fun.
- ❖ L'uso di motivazioni (Cibo, giochi, ecc.) e di strumenti di addestramento (clickers, targets ecc) è permesso in tutte le classi Fun.
- ❖ Ogni team può entrare nelle classi Fun ogni volta il desidera. Ciò è valido anche per i cani delle classi Ufficiali.
- ❖ I cani dall'età di sei mesi compiuti il giorno della competizione possono entrare in gara, sebbene alcuni movimenti (salti, avanzamenti strisciando, ogni movimento che inizia con le zampe posteriori ed ogni movimento all'indietro) sono proibiti fino all'età di nove mesi.

Prebeginners	(per cani che gareggiano la prima volta)
Seniors	(per cani con più di 8 anni e/o addestratori di più di 60 anni)
Trio	(1 addestratore con 2 cani)
Quartet	(2 addestratori con due cani)
Groups	(più di due addestratori con più di due cani)
Lucky Dip	(la musica sarà estratta la mattina ed il team dovrà improvvisare su di essa)
Fun Class	(va bene tutto)
Free Choice	(L'organizzatore può inventare ulteriori classi Fun)

### Durata della musica:

#### Classi Ufficiali

Classe 1:	1:15 - 2:00
Classe 2:	1:45 - 2:30
Classe 3:	2:15 - 3:30
Classe Trio:	1:30 - 3:00
Classe Quartet:	1:30 - 3:00
Classe Juniors:	1:15 - 2:15

#### Classi Fun

Prebeginners: Massimo 2:00

Fun class: la durata della musica non è specificata (max. 3:30)

Seniors:	Massimo 2:30
Trio:	1:30 - 3:00
Quartet:	1:30 - 3:00
Groups:	1:30 - 4:00

Lucky Dip: la durata della musica non è specificata (max. 3:30)

## Valutazioni:

### Impressione artistica (max. 100 Punti)

#### Coreografia max. 30 Punti

- ❖ sviluppo dell'esibizione, struttura, ecc.
- ❖ Cambi di movimento e sequenze
- ❖ Uso del campo e disposizione dell'esibizione

#### Dinamismo max. 30 Punti

- ❖ Animazione e Motivazione in relazione al concetto
- ❖ Armonia dei movimenti, tempismo ed interazione
- ❖ Interazione Cane-Addestratore

#### Concetto max. 20 Punti

- ❖ Espressioni di un'emozione, di una tema musicale, di una storia ecc.
- ❖ Creatività nella realizzazione

#### Ritmo max. 20 Punti

- ❖ Ballare a ritmo in relazione allo stile della musica ed alla canzone
- ❖ variazioni ritmiche dei movimenti e dei tempi

### Merito Tecnico (max. 100 Punti)

#### Esecuzione max. 30 Punti

- ❖ Accuratezza del movimento in relazione alla razza, alla stazza ecc. del cane.
- ❖ Segnali (accettati: difficili da notare - integrati nella danza; non accettati: comandi a voce alta, movimenti di richiamo, ecc.)
- ❖ Attitudine ed attenzione

#### Flusso max. 30 Punti

- ❖ Armonia visiva di movimenti, posizioni e velocità
- ❖ Uso dei cambi di movimento
- ❖ Consistenza dell'esecuzione

#### Contenuto max. 20 Punti

- ❖ Numero di movimenti/ combinazioni / variazioni

- ❖ Equilibrio e simmetria delle direzioni, posizioni ecc.

#### Difficoltà max. 20 Punti

- ❖ Difficoltà di esecuzione, difficoltà dei movimenti
- ❖ Difficoltà delle segnalazioni ed interazioni tra il cane e l'addestratore

#### Penalità

- ❖ Abbaiare

Può essere dedotto un massimo di 20 punti dal totale per eccessivo abbaiare

- ❖ Manipolazione fisica e comandi aggressivi

Possono essere dedotti fino a 60 punti per manipolazione fisica o comandi dati in modo aggressivo.

- ❖ Saranno dedotti 4 punti per ogni incidente!

#### Uso improprio dei costume e/o degli appoggi

*(Chiarimento: gli appoggi e i costume devono essere in relazione all'idea dell'esibizione ed alla musica e devono essere usati per intensificare la presentazione. Non devono essere usati per richiamare e/o creare movimenti)*

- ❖ Possono essere dedotti fino a 60 punti per uso improprio dei costume e/o degli appoggi

#### Squalifica

- ❖ La squalifica deve essere una decisione unanime dei Giudici. La squalifica non è impugnabile!

#### Lasciare il campo

- ❖ L'esibizione può essere terminata come in un giro di allenamento (sebbene senza cibo nel campo per la competizioni di classe Ufficiale) lungo quanto la musica.
- ❖ Uso di sussidi di addestramento in classi Ufficiali
- ❖ Un sussidio di allenamento può essere (la lista non è chiusa):
- ❖ Rinforzi primari: cibo, giochi, ecc.
- ❖ Rinforzi secondari: Clicker
- ❖ Sussidi di addestramento: Targetsticks, Targets, ecc.
- ❖ Sporcare il campo di gara
- ❖ Trattamento ingiusto nei confronti del cane

- ❖ Pressione non necessaria, punizioni e simili comportamenti da parte dell'addestratore non saranno tollerati! Chi ricade in questa categoria è lasciato alla discrezionalità dei giudici.