

Regolamento ufficiale di Dogdance di Dogdance International e.V.



valido dal 01.01.2025
www.dogdance.info

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 di competizioni
 - 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 di classe 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
 - 6.2.7. HTM detrazione – eccessiva quantità di Freestyle
 - 6.3. Squalifiche
 - 6.3.1. Abbandono del 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. Comportamento scorretto nel ring verso il cane
 - 6.3.6. Aiuto dall'esterno
 - 6.3.7. Comportamento aggressivo del cane nei confronti di altri cani
 - 6.4. Informazioni generali sull'uso dei props
7. Organizzazione delle gare di dogdance
 - 7.1. Informazioni generali
 - 7.2. Offerta di classi di competizione: regola del pacchetto e concorsi a tema speciale

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 gare di qualificazione o campionati
11. Regole speciali
 - 11.1. Partecipazione con cagne in calore
 - 11.2. Partecipazione con cagne in gravidanza o allattamento
12. Particolarità della Classe 0
13. Immagine delle possibili posizioni HTM

Elenco delle abbreviazioni:

DDI = Dogdance International eV

FS = Freestyle

HTM = Heelwork to Music

2. Informazioni generali e regolamenti

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

L'associazione Dogdance International e.V. è l'organizzazione fondata sulla base del regolamento qui presentato.

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. Le norme transitorie si applicano ai Paesi che utilizzano per la prima volta i regolamenti DDI e saranno valide per 2 anni a partire dalla prima gara organizzata secondo i regolamenti DDI. Durante questo periodo, ad esempio, i giudici possono essere formati anche se non sono membri DDI da un anno. Le richieste di ulteriori eccezioni da applicare entro questi 2 anni, devono essere presentate per iscritto al Consiglio esecutivo.

Il regolamento deve essere seguito per intero per far sì che la gara venga inserita nell'elenco delle gare ufficiali di DDI e.V.. Le 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.

La quota associativa ammonta a 30 Euro l'anno.

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.

Questo 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. Questo comprende sia l'allenamento che le gare.

I movimenti 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 nell'interpretazione del tema scelto, ma non deve mai distrarre l'attenzione dal cane o interferire con i suoi movimenti.

È vietato travestire il cane. È permesso fare indossare al cane solo un collare leggermente decorato. Eccezione a questa regola è che il cane possa indossare la museruola se il proprietario lo ritiene opportuno o se ciò è richiesto dalle leggi in vigore in quel paese, e – solo nella classe Senior e handicap – eventuali presidi prescritti dal medico veterinario, come per esempio il carrello con le rotelle.

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 per 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 ritorno 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.

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 il regolamento della Dogdance International e.V. e può quindi anche vincere qualsiasi titolo nazionale e internazionale DDI e.V. Non è necessario il pedigree della razza.

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 0 ,1, 2, 3 e Senior/Handicap è necessario avere un libretto di gara DDI (vedi capitolo 5.2.5) e un'autorizzazione di partecipazione. I non soci devono acquistare l'autorizzazione di partecipazione all'inizio dell'anno; è valida per 1 anno. I soci paganti ricevono automaticamente l'autorizzazione di partecipazione.

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 (cani). 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 i collari a punte, strozzo o collari elettrici) così come è severamente vietato trattare il cane in modo coercitivo. L'uso di uno solo di tali strumenti porta all'esclusione immediata del concorrente dalla competizione .

Il cane pu 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 / Open nazionali e internazionali 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.
- C'è 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 pu 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 dalla zona del prering nel ring di gara.

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 pu 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 e gradito 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.

I team possono scegliere di ricevere un feedback riferito ad una determinata classe. P. e. un team che partecipa alla classe Freestyle 2, può scegliere di ricevere un feedback generale o un feedback riferito al livello di classe 2.

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
Luky dip	La musica per ogni team sarà sorteggiata al momento dell'iscrizione il giorno stesso. Dopodiché, il binomio ha tempo fino alla partenza per preparare una coreografia e/o improvvisare una routine.
Training	il binomio riceve il feedback in modo specifico sugli argomenti che ha indicato 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
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.

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 0/1/2 età minima: 15 mesi il giorno della gara

Classe 3 età minima: 3 anni il giorno della gara

Utilizzo di rinforzi:

I premi / ricompense o strumenti di addestramento non sono ammessi nel ring in nessun momento durante le classi ufficiali. Questa regola vale per

- Tempo di allestimento degli oggetti di scena
- Controllo dell'audio nel ring
- Ingresso nel ring con il cane

I seguenti oggetti sono considerati premi / ricompense / strumenti di addestramento:

- Cibo
- Porta premi (pieno o vuoto)
- Giochi
- clicker
- target, **oggetti che vengono usati solo come targets e non fanno parte della coreografia.**
- Jackpot, ecc.

Tutti i premi /ricompense /strumenti di addestramento devono essere depositati e utilizzati fuori dal ring.

Iscrizioni nelle classi ufficiali:

- Le classi ufficiali 0/1-2-3 hanno regole di iscrizione specifiche (vedi capitolo 5.2.4.)
- L'iscrizione alla classe "Senior/Handicap" è volontaria. Dopo che un cane è stato iscritto per la prima volta nella classe ufficiale Senior / Handicap (nella categoria HTM o FS), non può più lasciare quella classe ed entrare nelle classi 1-3 in quella categoria. Dopo una partecipazione alla classe S/H non è possibile più gareggiare nella classe ufficiale 0/1/2/3 (nella categoria HTM o FS), **In questo caso si applica la suddivisione specifica nel libretto di gara.** 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 possono fornire informazioni quali età e/o handicap del cane su un foglio, che sarà consegnato ai giudici prima dell'inizio della gara. Per eventuali ausili che il cane porta/utilizza è necessario un certificato del veterinario.
- Le classi 0/1/2/3 per le categorie HTM o FS e Senior/Handicap, devono avere un libretto di gara **e un'autorizzazione alla partecipazione.**
- 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 di classe 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 teamwork. Se c'è ancora parità allora vince il concorrente con i punti più in Fluidità, poi Dinamicità, quindi Esecuzione, Concetto, Contenuto, Coreografia e Difficoltà verranno utilizzati per decidere.

5.2.2. Possibili classi ufficiali (FS e HTM):

Classe 0/1	dai 15 mesi
Classe 2	dai 15 mesi
Classe 3	dai 3 anni

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

Trio	1 conduttore con 2 cani
Quartetto	2 conduttori con 2 cani
Juniores	Bambini e ragazzi fino a 16 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)

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

Modalità d'ingresso nelle classi ufficiali 0/1-3

Ogni nuovo partecipante alla classe ufficiale 0/1-3 parte dalla classe ufficiale più bassa, 0 o 1. Sarà lui stesso a decidere.

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 livello iniziale in quella categoria

Eccezione 2:

Concorrenti che finora hanno gareggiato sotto regolamenti differenti e competono per la prima volta secondo le regole del DDI possono scegliere una volta 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 eccezioni sopra riportate.

Passaggio in classe 2 e 3

Ogni team può acquisire punti nelle classi 0, 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 5° punto, il binomio **deve** passare alla classe superiore successiva. Eccezione: Classe 0, in questo caso il concorrente deve passare alla classe successiva dopo 2 punti di promozione.

Eccezione a questa regola:

Poiché l'età minima del cane per partecipare alla classe 3 è – il giorno della gara - di tre anni compiuti, 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 5° punto.

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

Ciascun binomio può iscriversi in qualsiasi momento alle classi ufficiali Junior, Trio e Quartetto. Per queste classi non è richiesto il libretto di gara. Quando si esibisce in classe ufficiale Junior, Trio e Quartetto, il binomio è libero di esibirsi in qualsiasi momento in un'altra classe ufficiale (con il relativo libretto di gara), in parallelo o in alternativa. **I risultati della classe Junior possono essere inseriti alla fine del libretto delle licenze.**

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). **Il libretto di gara presentato alla prima partenza nella classe senior è decisivo per la definizione della categoria**, 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 0,1, 2, 3 e Senior/Handicap la squadra deve avere un libretto di gara del DDI e.V. specifico per quella categoria e **un'autorizzazione di partecipazione**. 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 attuali.
- **I non soci devono acquistare l'autorizzazione di partecipazione per le classi ufficiali all'inizio dell'anno. Questa è valida per 1 anno. È necessario acquistare un'autorizzazione di partecipazione per persona.**
- Se la squadra non può presentare il libretto e l'autorizzazione di partecipazione il giorno della gara, non può gareggiare in qualsiasi classe ufficiale 0, 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. 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 ogni binomio raccoglie i propri punti per passaggio di classe. Quindi potrebbe accadere che lo stesso cane gareggia in due classi differenti con due conduttori diversi.
- **Ordinare il libretto di gara:** Il libretto deve essere ordinato con largo anticipo rispetto alla prima competizione in una classe ufficiale (Prevedere 3-4 settimane per l'ordinazione e la spedizione). Il libretto può essere ordinato direttamente sul sito web www.dogdance.info **I soci paganti ricevono l'autorizzazione di partecipazione automaticamente dopo aver pagato la quota annuale. I non soci devono acquistare l'autorizzazione all'inizio dell'anno.**
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 40 euro, registrazione e spedizione. **In caso di smarrimento di un libretto, anche i soci pagano il prezzo corrente per un libretto sostitutivo.**
- **compilazione del libretto di gara:** L'organizzatore di una competizione inserirà i risultati delle classi 0,1, 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 (FS e HTM)

Funclass

Beginner	Massimo 2:00 minuti
Open	Massimo 4:00 minuti
Trainee	Massimo 4:00 minuti
Senior/ Handicap	Massimo 2:30 minuti
Trio	1:30 – 3:00 minuti
Quartetto	1:30 – 3:00 minuti
Grupp	1:30 – 4:00 minuti
LuckyDip	nessuna limitazione ma non dovrebbe superare i 4:00 minuti (Il conduttore può decidere di interrompere la musica quando vuole).

Classi ufficiali

Classe 0	1:30 – 2:30 minuti
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 massimo 25 punti

(→ contato doppio nella classe Seniore/Handicap)

- 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/ orientamento

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. Detrazioni: 0,1 punti per ciascun vocalizzo. Se non è conteggiabile singolarmente: tempo in relazione alla durata della musica (ad esempio, 1 minuto di vocalizzi per 4 minuti di danza = 5 punti sottratti).

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 un trick 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, questo non porterà a detrazioni nella classe Senior/ Handicap.
- Ma se il cane mostra un visibile peggioramento dei problemi esistenti a causa 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.
- Le informazioni generali sugli oggetti di scena sono riportate nel capitolo 6.4.

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. Comportamento scorretto nel ring (max. 20 punti)

Eventuali scorretti comportamenti nel ring porteranno a detrazioni. Vengono contati dal momento in cui il team entra nel ring fino 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 dei 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.)
- Verrà sottratto inoltre un punto per ogni secondo di superamento del tempo di allestimento.

6.2.6. Toccare il cane in modo attivo (max. 20 punti)

- Si applica dal momento in cui parte la musica fino alla fine della musica:
Qualsiasi tocco attivo del cane (per iniziativa del conduttore) comporterà la detrazione di punti. Ci include: aiutare il cane nell'esecuzione di un tricks, tenere il cane, assicurarlo, accarezzarlo, manipolarlo, ecc. La lista non è completa!
- Dall'ingresso nel 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.

6.2.7. Troppo poco HTM

Per definizione, il cane in una classe HTM deve trovarsi in una delle 18 posizioni per il 75% o più del tempo.

Nella scheda di punteggio viene aggiunta una casella con la dicitura "troppo freestyle". I giudici spuntano questa casella se ritengono che sia stato mostrato più del 25% di freestyle.

La deduzione stessa viene poi inserita nella sezione dei contenuti. La regola è la seguente:

- 0% HTM e 100% freestyle → la squadra può ricevere un massimo di 10 punti nella sezione contenuti
- 25% HTM e 75% freestyle → la squadra può ricevere un massimo di 15 punti nella sezione contenuti
- 50% HTM e 50% freestyle → Il team può ricevere un massimo di 20 punti nei contenuti
- 75% o più di HTM → La squadra può ricevere fino a 25 punti nel contenuto

Eccesso lieve -> 0,5 - 1 punto di detrazione nel contenuto.

Eccesso leggermente maggiore -> 1-5 punti di detrazione nel contenuto.

Le deduzioni sono fatte a discrezione dei giudici e sono una stima = nessun cronometraggio o simili!

6.3. Squalifiche

La squalifica deve essere unanime per tutti i giudici di quella 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 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 ci comporterà la squalifica. Se il cane esce e rientra nel ring prima dell'inizio della routine o quando è già finita ci porta solo alla detrazione dei punti (comportamento scorretto nel 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.
- Eccezione: Se i giudici hanno segnalato al team, che può lasciare il ring (per esempio se ci sono problemi di musica), non vengono detratti punti e non si applica la squalifica.
- Nel caso in cui il ring non possa essere chiuso completamente:

la linea all'ingresso/ uscita sarà controllata dal ring Stewart.

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

I premi / ricompense o strumenti di addestramento non possono essere portati sul ring in nessun momento durante le classi ufficiali. Questa regola vale per:

- Tempo di allestimento degli oggetti di scena
- Controllo dell'audio nel ring
- Ingresso nel ring con il cane

I seguenti oggetti sono considerati premi / ricompense / strumenti di addestramento:

- Cibo
- Porta premi (pieno o vuoto)
- Giochi
- clicker
- **target, oggetti che vengono usati solo come target e non fanno parte della coreografia.**
- Jackpot, ecc.

Tutti i premi /ricompense /strumenti di addestramento devono essere depositati e utilizzati fuori dal ring.

6.3.3. Oggetti di scena (props)

- Il cane sta tirando o portando l'oggetto fuori dal ring.
- **Dopo la posa finale / i movimenti finali, il cane continua a interagire con l'oggetto di scena, a eseguire un esercizio, a giocare o simili.**

6.3.4. Il cane fa i bisogni nel ring

- Il cane sta sporcando nel ring

6.3.5. Grave scorretto comportamento verso il cane

- Pressioni eccessive, uso di punizioni o simili
- Manipolazioni eccessive (verbali, fisiche o mentali)
- Richieste eccessive o rischio per la salute.

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.

6.3.7. Comportamento aggressivo del cane nei confronti di altri cani

- un cane salta fuori dal ring di gara
→ Squalifica
- un cane salta fuori dal ring di gara e attacca un altro cane
→ Squalifica ed esclusione dal resto della gara. (I giudici al tavolo dei giudici possono vedere l'attacco e quindi decidere se si tratta di un attacco o meno).
- un cane salta nel ring di gara dall'esterno
→ Interferenza dall'esterno
Alla squadra presente nel ring viene data la possibilità di rifare la routine, immediatamente o alla fine della classe in cui gareggia.
- un cane salta nel ring di gara dall'esterno e attacca il cane gareggiante
→ Il cane che attacca sarà squalificato ed escluso dalla competizione. Se il cane che gareggia si difende e ferisce il cane che attacca, non ci sarà alcuna squalifica, in quanto il cane che gareggiante non aveva alcuna colpa.
- un cane salta fuori dal ring di preparazione e attacca un altro cane, ma non sono riconoscibili ferite visibili.
→ nessuna squalifica
- un cane salta fuori dal ring di preparazione e attacca un altro cane - con ferite visibili (sangue, graffi, ferita da morso) = livello 2 o superiore sulla scala dei morsi
→ Squalifica ed esclusione dalla competizione.
La decisione sulla gravità può essere presa in base alla scala del morso.

Se un cane viene escluso dalla competizione, può rimanere nel luogo della competizione, ma deve essere sempre sotto controllo e al guinzaglio!

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.
- Gli oggetti di scena e il costume sono sotto il controllo del conduttore.
- Tutti gli oggetti di scena devono essere posizionati entro 90 secondi, che saranno controllati dal commissario di gara; questo vale per tutte le esibizioni, sia per la classe fun che per quella ufficiale.
- Per ogni secondo di ritardo nell'allestimento (controllato dal commissario di gara) verrà detratto un punto

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.
- 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 dopo di che il binomio si posiziona per iniziare la gara senza lasciare nuovamente il ring.
- rimozione degli oggetti opzione 1:
Il team esce dal ring dopo la fine della routine. Uno stewart 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 applicare eventuali cambiamenti l'organizzatore deve inviare una domanda scritta al consiglio direttivo, che poi deciderà al riguardo.
- Per ottenere l'approvazione della gara come competizione ufficiale DDI e.V., l'organizzatore deve pubblicare la sua gara sul sito web www.dogdance.info indicando una persona di riferimento.
- 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 della competizione.
- L'organizzatore deve rimanere in stretto contatto con i giudici, in particolare con il giudice principale durante la fase di organizzazione e consultarli 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 gara di dogdance nel manuale per organizzare competizioni, 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 che intendono organizzare una gara ufficiale, devono sempre offrire il pacchetto completo per ogni categoria (HTM o FS). Il pacchetto deve sempre includere le classi 0,1, 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 a descrizione dell'organizzatore.
- È possibile organizzare una doppia gara se vengono offerte tutte le classi in entrambi i giorni.
- Se, a causa delle dimensioni, una classe deve essere suddivisa su giorni diversi, non è permesso partecipare alla stessa classe in entrambi i giorni (se non è una gara doppia).
- In linea di principio, non è permesso partecipare due volte alla stessa classe con lo stesso cane in un'unica gara e quindi competere contro sé stessi.

Competizioni speciali

E' possibile organizzare competizioni speciali 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.

Giudizzi:

- 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 propria formazione (su musica, addestramento, salute dei cani, ecc.)
- Per mantenere lo status del giudice, i giudici devono partecipare a 2 workshop online e a 2 incarichi da giudice nell'arco di 2 anni, di cui uno con classi ufficiali (o 1 workshop dal vivo) e 4 cicli di discussione online.
- È inoltre auspicabile partecipare alle assemblee e alle riunioni dei giudici, per essere sempre aggiornati e garantire la comunicazione e il confronto tra i giudici.
- È auspicabile la partecipazione da parte dei giudici agli eventi del DDI e.V. come le assemblee.
- Il Consiglio Direttivo dei giudici indirizzerà eventuali richiami e sanzioni.
- I giudici devono indossare l'uniforme dei giudici DDI o identificarsi come giudici.

Organizzazione dei giudici:

- I giudici sono rappresentati nel Consiglio Direttivo dal capo dei giudici con funzione di assessore.
- Il Consiglio Direttivo dei giudici viene eletto all'assemblea generale,

rappresenta i giudici e i loro interessi, e l'organizzazione della formazione dei giudici. È anche responsabile delle mediazioni, dei richiami e delle sanzioni nei confronti di qualsiasi giudice.

Potete trovare maggiori dettagli riguardo a diritti e doveri della giuria sulla Homepage di DDI sotto la voce "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. Il Consiglio dei giudici è responsabile delle nomine dei giudici formatori.
- I giudici tutor sostengono gli aspiranti giudici tra una gara e l'altra e danno consigli e aiuto in caso di domande e problemi. Il Consiglio dei giudici è responsabile della nomina di ogni nuovo giudice. L'abbinamento tra gli aspiranti giudici e giudici tutor avviene in accordo con l'aspirante giudice, il giudice tutor e il formatore dei giudici.
- I candidati giudici devono essere membri di Dogdance International e.V. da almeno 1 anno prima di essere eleggibili.

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 (**National Opens**) 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.
- Nel caso in cui l'organizzatore non offra il servizio di pernottamento, può essere versata un'indennità di alloggio di 20 euro a notte.
- Per i giudici che si organizzano autonomamente per il self-catering, viene corrisposta un'indennità di pasto di 14 euro il giorno di arrivo/partenza e di 28 euro per 24 ore.
- 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, del regolamento, dell'addestramento con rinforzo positivo, della salute del cane e di Musica / Danza.
- Al momento della candidatura gli aspiranti giudici devono essere soci di Dogdance International e.V. da almeno 1 anno

Iter di formazione dei giudici:

- Nella formazione dei giudici, il primo passo è la formazione teorica in 3 webinar, che servono a spiegare e illustrare il regolamento e come avviene la valutazione, oltre a una "giornata online".
- 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 giudice tutor e il formatore dei giudici.

Una volta che tutte le parti sono d'accordo, 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 i Campionati e le Gare di 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 = **Regola speciale per le gare piccole**
 - sono necessari solo 2 giudici.
 - se la gara prevede solo funclass, c'è la possibilità di avere solo un giudice ufficiale e un aspirante giudice. Questa esenzione deve essere richiesta al consiglio direttivo e confermata da questo!
- 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 eV.
- I giudici ospiti devono essere preventivamente approvati dalla giuria.
- I giudici invitati devono essere informati in dettaglio in merito alle regole DDI e regolamenti.
- Per ogni classe un massimo di un giudice invitato può essere presente al tavolo dei giudici.
- Altresì è anche possibile che i giudici ufficiali DDI siano invitati a giudicare sotto differenti regolamenti. Non ci sono restrizioni e non è necessaria nessuna approvazione.

8.3.3. Turnazione dei giudici

- La turnazione dei giudici viene 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 giudice non è disponibile durante il giorno (pause, gare con i propri cani o altri motivi), il capo giudice nomina un sostituto temporaneo che ha l'autorità di prendere decisioni.

Il/la giudice principale deve avere almeno 2 anni di esperienza come giudice o aver assunto il ruolo di giudice in 10 gare.

Compito del giudice capo:

- Rappresentazione di tutte le decisioni dei giudici ai concorrenti, agli spettatori e agli 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.
- Assicurarsi che ogni classifica sia controllata da uno dei giudici di quella classe per garantire che i risultati siano plausibili.
- 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 della routine in 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.
- Dopo la fine della routine in 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 più rientrare (vedi detrazione punti).
- Il cane può essere premiato fuori dal ring. La squadra deve fare attenzione che il processo di premiazione non disturbi la squadra successiva che si sta preparando per la gara.
 - È auspicabile che tutti concorrenti partecipino anche alla cerimonia di premiazione.

10. Qualificazioni e Campionati

10.1. Informazioni generali:

Dogdance International e.V. assegna i propri titoli e sostiene i campionati al di fuori della DDI organizzando le gare di qualificazione secondo le regole della DDI e.V.

Le regole del DDI e.V. accomunano molti paesi. Per tenere conto delle diverse condizioni strutturali e delle circostanze, le norme e i regolamenti per l'organizzazione di gare di qualificazione e campionati sono una linea guida di base.

Qualsiasi organizzatore può fare domanda per organizzare una gara di qualificazione o una gara nazionale Open. La domanda deve essere inviata al Consiglio Direttivo del DDI che poi deciderà tra tutte le domande presentate. **La domanda e l'annuncio devono essere fatti entro il 30 giugno dell'anno precedente. Il Consiglio direttivo decide in merito vincitore.**

La domanda deve includere il luogo/data/dimensione del ring e i giudici (precedentemente approvati dal Comitato dei giudici). Se la data non può essere determinata con esattezza a causa di fiere ecc. è sufficiente indicare un periodo approssimativo.

10.2. Possibili Titoli:

Gare Open nazionali e internazionali

Alle gare Open sia internazionali che nazionali 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).

Le modalità definitive per l'assegnazione di eventuali titoli nazionali devono essere confermate e decise tra il Comitato esecutivo della 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)/Squadre nazionali

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.

Alle qualifiche possono partecipare solo i titolari di classi FS3 e HTM3.

L'organizzatore della qualificazione può annunciare la classifica al termine della gara. La nomina ufficiale delle squadre, tuttavia, è sempre effettuata solo dalla DDI e.V., che si occuperà anche di eventuali nomine successive, dovute ad esempio alla cancellazione di squadre.

Anche il team leader, se si tratta di una competizione internazionale (ad esempio l'OEC) è ufficialmente nominato. Il Consiglio direttivo della DDI e.V. (o della sua subassociazione nazionale) può scegliere team leader dai team qualificati. Ma è anche possibile di scegliere un'altra persona come team leader (la nomina non è legata alla 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 gli Open internazionali e nazionali è richiesta una dimensione del ring di 12 x 15 metri. Si dovrebbe puntare ad avere una dimensione dell'anello di 16 x 20 metri o superiore.
- Per Campionati Open o Qualificazioni il candidato con il ring più grande avrà l'assegnazione della gara.

Numero e selezione dei giudici:

- Tutte le gare di Qualifiche di classe 3 (HTM e FS) devono essere giudicate da 4 giudici.
- Tutti i Campionati Open e nazionali di classe 3 (HTM e FS) devono essere giudicati da 3 giudici.
- La scelta dei giudici di una gara di Qualificazione o di un Campionato Open 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 Open 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 cagne in calore possono gareggiare alla fine della loro classe e devono portare mutandine pulite.
- Se un concorrente non informa l'organizzatore che ha una femmina in calore e gareggia normalmente, può essere squalificato fino alla fine della gara.
- L'organizzatore informa tutti i partecipanti della presenza di una cagna in calore e comunica quale essa sia. Comunica inoltre dove si troverà la cagna in calore nel luogo della gara e dove è parcheggiata l'auto con la cagna in calore.
- **In consultazione con il proprietario del cane, il giudice principale e l'organizzatore cercheranno di trovare le migliori soluzioni possibili per tutte le squadre in gara, pertanto potrebbe non essere possibile ospitare i cani nelle aree di riposo della sala se lo spazio è limitato.**
- Se un partecipante si cancella a causa di una cagna in calore, è una sua decisione personale, la quota d'iscrizione non sarà rimborsata e non dovrà essere messa a disposizione un'altra esibizione, ad esempio in classe Fun, ma l'organizzatore può offrirla se lo desidera. (Vale per partecipanti con cani maschi e partecipanti che non desiderano far esibire la propria cagna in calore)
- Se la partecipazione di cagne in calore non è esplicitamente consentita dal regolamento del padiglione o dal regolamento della sede, ciò deve essere pubblicato nell'annuncio della gara. L'iscrizione di cagne intere sarà dunque a proprio rischio e pericolo. In questo caso, il regolamento del padiglione dovrà essere approvato e pubblicato insieme all'annuncio della gara.

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 una competizione DDI.

12. Particolarità della Classe 0

Da agosto 2020 è possibile offrire la nuova classe 0 in qualsiasi competizione 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.

In occasione dell'Assemblea generale del 2022, è stato deciso di inserire ufficialmente la Classe 0 nel regolamento.

Regole generali

- Le ricompense (cibo, giocattoli) sono consentite in qualsiasi momento sul ring.
- Il cane può essere premiato prima, durante e dopo la routine tutte le volte che il competitore lo ritiene opportuno.
- Giocattoli e ricompense non possono essere lanciati/passati nel ring dall'esterno.
- L'uso delle ricompense deve contribuire a mantenere il cane concentrato e che lavori in modo costante e fluente.
- La routine viene giudicata come una classe ufficiale (sistema a punti), l'uso delle ricompense sarà considerato nelle categorie di fluidità e di teamwork.
- Si applicano le stesse regole delle classi FS1 e HTM1.
- La classe 0 è volontaria, i team possono partire dalla classe 0 o entrare direttamente nella classe 1.
- In classe 0 è consentito un massimo di 7 partenze.
- Con 2 punti di promozione si deve passare alla classe successiva 1

13. Schema delle posizioni HTM

©Esther Niemeijer

